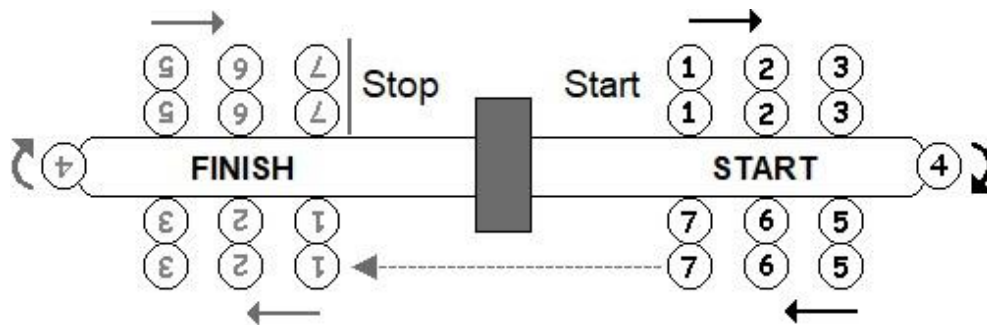


## Verkorte spelregels Balance DUEL voor 2 spelers

(Balansmodel A)



**Doel van het spel is om als eerste 6 pionnen over te brengen van het startveld (rechter pionhouders 1 t/m 7) naar het finishveld (linker pionhouders 1 t/m 7) zonder dat de balans omslaat.**

Het spel begint met een lege balans.

Elke speler krijgt 6 L-pionnen in één kleur.

1. De speler die begint werpt met een dobbelsteen en plaatst een pion in een pionhouder in zijn startveld rechts. (*Gegoid getal is nummer pionhouder.*)
2. Vervolgens werpt de tegenstander met een dobbelsteen en plaatst een pion aan **zijn** rechterzijde.
3. Bij elke beurt hierna kan een speler kiezen voor:
  - het plaatsen van een pion van de tafel in zijn startveld, of
  - het vooruit verplaatsen van een pion in de balansarm (zie pijlen), of
  - passen (**2x achter elkaar passen is verboden**), of
  - melden: "Ik kan niet spelen", als er *geen lege pionhouder beschikbaar is*. ("Ik kan niet spelen", kan **onbeperkt** worden gemeld en telt als beurt).
4. Pionnen in het finishveld (links) zijn "aanvalpionnen"; zij **mogen** een pion van de tegenstander slaan als zij er naast kunnen komen *in dezelfde pionhouder*. Geslagen pionnen worden teruggegeven aan de tegenstander.  
*Let op: aanvalpionnen zijn veilig en kunnen niet worden geslagen!*
5. Aan het eind van het spel mogen de spelers de plaatsen van hun pionnen in het finishveld vrij kiezen.
6. Winnaar is:
  - de speler die overblijft na een balansomslag veroorzaakt door de tegenstander, of
  - de speler die als eerste 6 pionnen naar het finishveld heeft overgebracht.