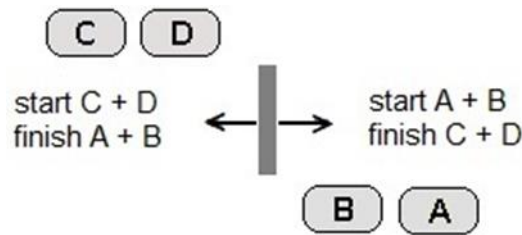


Reglas acortadas en los equipos Balance DUEL para 4 jugadores.

(Utilice el modelo de balanza A ; Ver reglas abreviadas para 2 jugadores.)



El objetivo del juego es ser el primero en transferir 4 peones del mismo color desde el zona Start (derecha) al zona Finish (izquierda) sin inclinar el brazo de equilibrio

El juego se inicia con los contenedores de peones vacíos sobre el brazo.

Cada jugador recibe 2 peones L y 2 M peones de un color.

1. Para cada color, el dado se usa para determinar qué color puede comenzar.
 2. El color que comienza lanza un dado y coloca un peón L o M en un contenedor de peón en el zona Start a la derecha. *(El número arrojado es el número del contenedor de peones.)*
Nota: todos los peones de los jugadores del equipo comienzan en el zona Start a la derecha.
- Cada equipo está obligado a usar sus peones en orden de colores en la mesa.
3. A continuación, se inicia el siguiente color y se coloca un peón de ese color en el zona Start a la derecha hasta que estén en juego los cuatro colores.
 4. Después de esto, los jugadores discuten la elección:
 - colocando un peón de mesa en el zona Start, o
 - el movimiento de un peón en el brazo de equilibrio (ver flechas modelo de equilibrio A), o
 - salta el turno (**Está prohibido haber dos veces seguidas.**) o
 - informe: "no puedo jugar" *si no hay un contenedore de peón vacío disponible.*
("no puedo jugar", se puede informar **ilimitado** y cuenta como un turno.)
 5. Los peones en el zona Finish son "peones de ataque"; **pueden eliminar** un peón del otro equipo si pueden colocarse junto a él *en el mismo contenedor de peones.*
Los peones eliminados vuelven a su posición en la mesa.
Nota: los peones de ataque son seguros y no se pueden eliminar!
 6. Al final del juego, los jugadores son libres de elegir los lugares de sus peones en el zona Finish.
 7. El ganador del Balance DUEL para 4 jugadores es el equipo:
 - el equipo que se queda después de que el otro equipo haya inclinado el brazo de equilibrio.
 - el primer equipo en traer sus 4 peones al zona Finish.