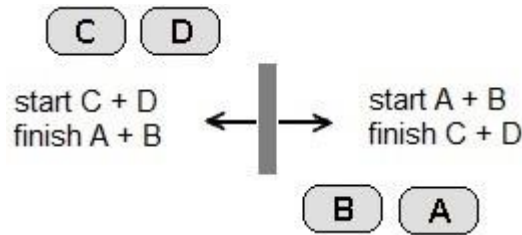


Regole per giocare in squadre di Balance DUEL per 4 giocatori

(Utilizzare il modello Balance A, vedi regole abbreviate Balance DUEL per 2 giocatori)



Lo scopo del gioco è portare per primi i 4 pedoni del proprio colore dall' zona di partenza all' zona di arrivo, senza rovesciare la bilancia.

All'inizio del gioco sul bilanciere i supporti sono vuoti.

Ogni giocatore riceve 2 pedoni L e 2 pedoni M di un colore.

1. Per ogni colore, il dado viene utilizzato per determinare quale colore può iniziare.
2. La squadra dei colori di partenza lancia un dado e piazza una pedina L o M in un supporto di pedina nell'area di partenza sulla destra. (*Il numero lanciato è il numero supporto di pedina.*)

Nota: tutte le pedine dei giocatori della squadra iniziano nel zona di partenza sulla destra.

Ogni squadra è obbligata a usare i propri pedoni *in ordine di colori sul tavolo.*

3. Successivamente, viene lanciato il colore successivo e una pedina di quel colore viene posizionata nel zona di partenza a destra fino a quando tutti e quattro i colori sono stati posizionati.
4. Ad ogni turno successivo, i giocatori della squadra discutono della scelta di:
 - far posizionare una pedina dal tavolo alla zona di partenza, o
 - far spostare una pedina precedentemente posizionata in avanti (nota le frecce), o
 - passare (**non è possibile passare due turni di fila**), o
 - rapporto: "Non posso giocare", se non è disponibile alcun supporto di pedone vuoto. ("Non posso giocare" può essere riportato **senza limiti** e conta come un turno.)
5. I pedoni che arrivano nella zona di arrivo sono "pedoni d'attacco". Possono colpire un pedone dell'altra squadra. Per fare ciò, uno spazio vuoto accanto a questo pedone deve essere ottenuto *nello stesso supporto pedone*.
Pedoni battuti tornano al loro posto sul tavolo.
Nota: I pedoni d'attacco sono salvi; non possono essere rimossi!
6. Alla fine del gioco, i giocatori possono scegliere liberamente le posizioni dei loro pedoni nella zona di arrivo.
7. Il vincitore è la squadra:
 - che rimane dopo un cambio di equilibrio causato dall'altra squadra o
 - quello fu il primo a trasferire 4 pedine dello stesso colore nel zona di arrivo.