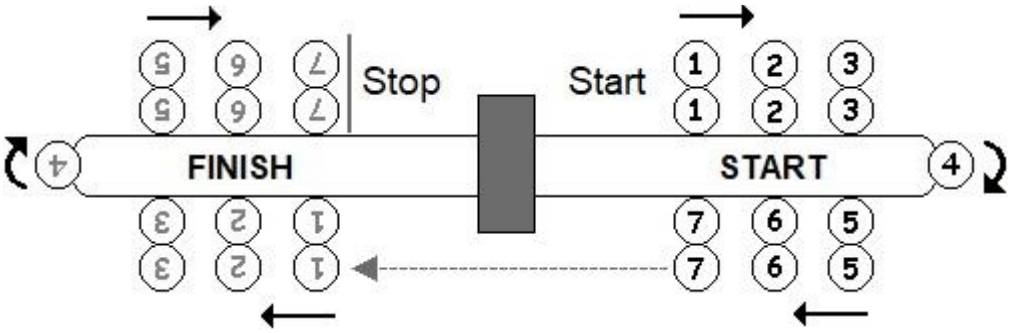
Kurzspielregeln Balance DUELL für 2 Spieler

Balancemodell A



Ziel des Spiels ist es, als Erster 6 Figuren vom Startfeld (die rechten Figurenhalter 1-7) ins Zielfeld (die linken Figurenhalter 1-7) zu bringen, ohne dass die Waage kippt.

Bei Spielbeginn ist die Waage leer.
Jeder Spieler erhält 6 L-Figuren gleicher Farbe.

1. Der Spieler der anfängt würfelt mit einem Würfel und setzt eine Figur in seiner rechten Hälfte des Waagebalkens (*gewürfelte Zahl ist die Nummer des Figurenhalters.)*

2. Danach würfelt der Gegner und setzt eine Figur auf ***seine*** rechte Seite.

3. Hiernach kann ein Spieler, bei jedem Zug folgende Wahl treffen:
   - eine Figur aus seinem Vorrat in seinem Startfeld setzen, oder
   - eine seiner bereits eingesetzten Figuren vorwärts umsetzen (siehe Pfeile), oder
   - passen (2 x passen hintereinander ist nicht erlaubt), oder
   - sagen: "Ich kann nicht spielen", *wenn kein leerer Figurenhalter verfügbar ist*.
     ("Ich kann nicht spielen" kann unbeschränkt gemeldet werden und zählt als Spielzug.)

4. Figuren im Zielfeld (links) sind "Angreifer"; sie ***dürfen*** eine Figur des Gegners schlagen, wenn sie ein leeren Stelle *im selben Figurenhalter* besetzen können.
   Geschlagene Figuren werden wieder an den Gegner gegeben.
   Aufgepasst: Angreifer sind sicher; sie können nicht geschlagen werden!

5. Am Ende des Spiels dürfen die Spieler die Stellen ihrer Figuren im Zielfeld frei wählen.

6. Gewinner ist:
   - der Spieler, der nach dem Kippen der Waage, verursacht durch den Gegner übrig bleibt, oder
   - der Spieler der als Erster seine 6 Figuren ins Zielfeld gebracht hat ***ohne das die Waage kippt.***