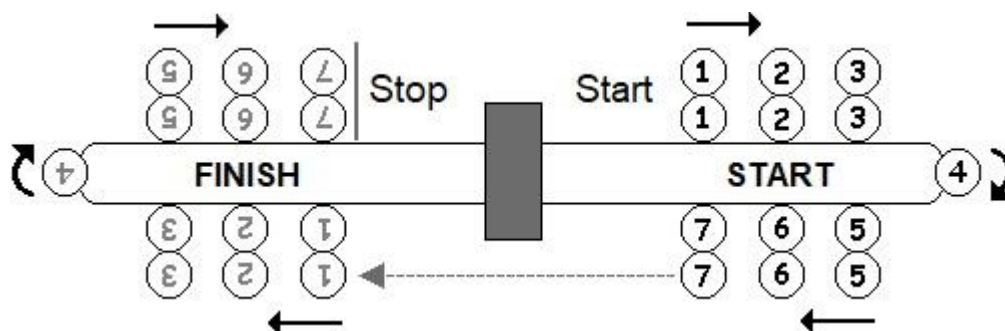


Règles raccourcies Balance DUEL pour 2 joueurs

Balancemodèle A



Le but du jeu consiste à transférer le premier, 6 pions de la section START (les porte-pions 1-7 à droite) vers la section FINISH (les porte-pions 1-7 à gauche), tout en évitant que la balance bascule.

Le jeu démarre avec des porte-pions vides.

Chaque joueur reçoit 6 L-pions de la même couleur.

1. Le joueur qui commence jette avec un seul dé et place un pion sur le section START à droite. (*Le numéro lancé est le porte-pion numéro.*)
2. Ensuite l'adversaire jette avec son dé et place un pion sur **son** côté à droit.
3. Après chaque coup de dé le joueur peut opter pour:
 - placer un pion de son stock sur le section START, ou
 - soit faire avancer un pion déjà placé le long du bras du fléau (notez les flèches), ou
 - passer (**2 fois passer en suite est interdit**), ou
 - annoncer : "Je ne peux pas jouer", *s'il n'y a pas un porte-pion vide disponible.* ("Je ne peux pas jouer" peut être annoncé **sans limite** et compte comme un tour.)
4. Les pions dans la section FINISH deviennent des "pions d'attaque"; ils **peuvent** prendre un pion de l'adversaire s'ils peuvent venir à côté de ce pion *dans le même porte-pion.* Les pions battus sont rendus à l'adversaire.
Attention: les pions d'attaque sont en sûreté; l'adversaire ne peut pas les prendre!
5. À la fin du jeu, les joueurs sont libres de choisir les positions des pions dans la section Finish.
6. Le gagnant est:
 - le joueur qui reste après que l'adversaire a fait basculer la balance, ou
 - le joueur qui, le premier, a transféré ses 6 pions vers la section Finish **sans basculer la balance**