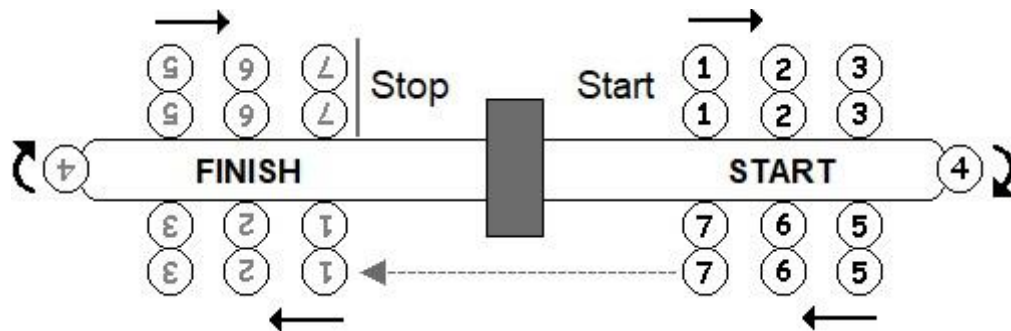


Regole abbreviate Balance DUEL per 2 giocatori

Balance modello A



Lo scopo del gioco è muovere i 6 pedoni dalla zona di partenza (le posizioni da 1 a 7 sulla destra) alla zona di arrivo (le posizioni da 1 a 7 sulla sinistra) senza far toccare il bilanciere.

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

Ogni giocatore riceve 6 L-pedoni del proprio colore.

1. Il giocatore che inizia tira un dado e posiziona un pedone sul bilanciere nella sua zona di partenza a destra. (*numero lanciato è numero corrispondente supporto pedone.*)
2. In seguito l'avversario lancia il dado e piazza il pedone nella **sua** zona di partenza.
3. All'inizio di ogni turno, i giocatori lanciano il dado e possono scegliere tra:
 - 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.)
4. I pedoni che arrivano nella zona di arrivo sono "pedoni d'attacco"; questi **possono** prendere possesso di un pedone dell'altro giocatore. Per farlo devono poter occupare la posizione a fianco di un pedone avversario.
Pedine battute vengono restituite all'avversario.
Nota: I pedoni d'attacco sono salvi; non possono essere rimossi!
5. Alla fine del gioco, i giocatori possono scegliere liberamente le posizioni dei loro pedoni nella zona di arrivo.
6. Vittoria:
 - Vinci se il tuo avversario fa toccare uno dei bracci del bilanciere.
 - Vinci se riesci per primo a spostare i 6 pedoni nella zona di attacco **senza il braccio di bilanciamento appoggiato sul tabellone.**