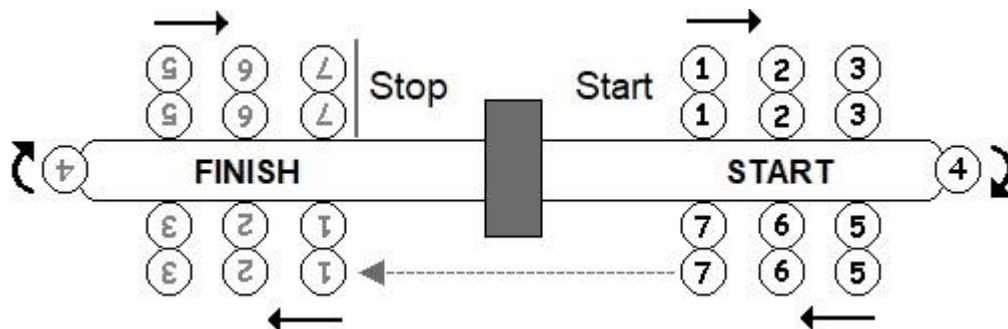


Verkorte spelregels Balance DUEL voor 2 spelers

Balansmodel A



Doel van het spel is om als eerste 6 pionnen over te brengen van het startveld (rechter pionhouders 1 t/m 7) naar het finishveld (linker pionhouders 1 t/m 7) zonder dat de balans omslaat.

Het spel begint met een lege balans.

Elke speler krijgt 6 L-pionnen in één kleur.

1. De speler die begint werpt met een dobbelsteen en plaatst een pion in een pionhouder in zijn startveld rechts. (*Gegoid getal is nummer pionhouder.*)
2. Vervolgens werpt de tegenstander met een dobbelsteen en plaatst een pion aan **zijn** rechterzijde.
3. Bij elke beurt hierna kan een speler kiezen voor:
 - het plaatsen van een pion van de tafel in zijn startveld, of
 - het vooruit verplaatsen van een pion in de balansarm (zie pijlen), of
 - passen (**2x achter elkaar passen is verboden**), of
 - melden: "Ik kan niet spelen", als er *geen lege pionhouder beschikbaar is*. ("Ik kan niet spelen", kan **onbeperkt** worden gemeld en telt als beurt).
4. Pionnen in het finishveld (links) zijn "aanvalpionnen"; zij **mogen** een pion van de tegenstander slaan als zij er naast kunnen komen *in dezelfde pionhouder*. Geslagen pionnen worden teruggegeven aan de tegenstander.
Let op: aanvalpionnen zijn veilig en kunnen niet worden geslagen!
5. Aan het eind van het spel mogen de spelers de plaatsen van hun pionnen in het finishveld vrij kiezen.
6. Winnaar is:
 - de speler die overblijft na een balansomslag veroorzaakt door de tegenstander, of
 - de speler die als eerste 6 pionnen naar het finishveld heeft overgebracht **zonder balansomslag**.