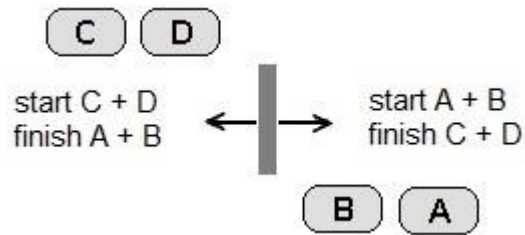


Verkürzte Teamspielregeln Balance DUEL für 2x2 Spieler

(Verwende Balancemodell A; siehe verkürzte Spielregeln für 2 Spieler.)



Ziel des Spiels ist es, als Erster 4 Figuren von gleichem Farbe vom Startfeld (rechts) ins Zielfeld (links) zu bringen, ohne dass die Waage kippt

Bei Spielbeginn ist die Waage leer.

Jeder Spieler erhält 2 L- und 2 M-Figuren einer Farbe.

1. Für jede Farbe wird der Würfel verwendet, um zu bestimmen, welche Farbe beginnen kann.
2. Das Team der Startfarbe würfelt und setzt einen L- oder M-Figur im Startfeld rechts. (gewürfelte Zahl ist die Nummer des Figurenhalters.)
Hinweis: alle Figuren der Teamspieler beginnen immer im Startfeld rechts.

Jedes Team ist verpflichtet, seine Figuren *in der Reihenfolge der Farben auf dem Tisch einzusetzen.*

3. Dann wird der Würfel für die nächste Farbe verwendet und eine Figur dieser Farbe wird im Startfeld rechts gesetzt, bis alle vier Farben in die Waage sind platziert.
4. Danach können die Teamspieler, bei jedem Zug miteinander folgende Wahl überlegen:
 - eine Figur aus dem Vorrat im Startfeld setzen, oder
 - eine der bereits eingesetzten Figuren vorwärts umsetzen (siehe Pfeile, Balancemodell A), 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.)
5. Figuren im Zielfeld (links) sind "Angreifer"; sie **dürfen** eine Figur der Gegner schlagen, wenn sie ein leeren Stelle *im selben Figurenhalter* besetzen können.
Geschlagene Figuren kehren zu ihrem Platz auf dem Tisch zurück.
Aufgepasst: Angreifer sind sicher; sie können nicht geschlagen werden!
6. Am Ende des Spiels dürfen die Spieler die Stellen ihrer Figuren im Zielfeld frei wählen.
7. Gewinner ist das Team:
 - das bleibt, nachdem das andere Team die Waage gekippt hat, oder
 - das als erstes 4 Spielfiguren der gleichen Farbe ins Zielfeld gebracht hat **ohne dass die Waage gekippt ist.**