

# Balance DUELS 2023



Plaats de brug in de juiste positie voor het ophangen van de balansarm en bevestig de 12 dubbele pionhouders.

Coloque el pilar vertical en la posición adecuada para poder colocar el brazo de la balanza y fije a ella los 12 sujetapeones dobles.

Placez le pont dans la bonne position pour suspendre le bras du fléau et fixez les douze porte-pions doubles.

Put the bridge in the right position to hang the balance arm and place the 12 double pawn holders.

Bringe die Brücke in die richtige Position um den Waagebalken aufzuhängen und befestige daran die 12 doppelten Figurenhalter.

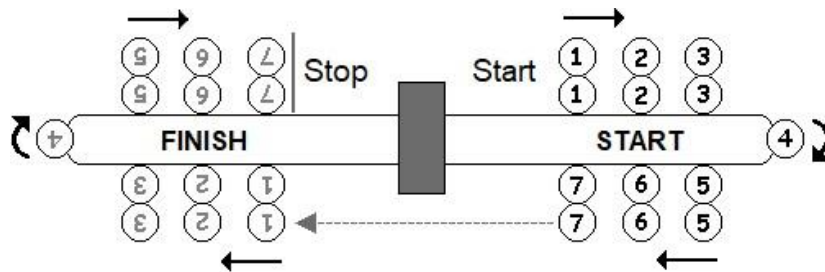
Mettete il ponte in posizione verticale per sospendervi il braccio della bilancia e fissate i dodici doppi fori porta birilli

## Index

	Spelregels voor 2 spelers	1
<b>NL</b>	Spelregels voor 3 en 4 spelers	2
	Teamspelregels voor 2x2 spelers	3
	Game rules for 2 players	4
<b>UK</b>	Game rules for 3 and 4 players	5
	Team rules for 2x2 players	6
	Reglas del juego para 2 jugadores	7
<b>E</b>	Reglas del juego para 3 y 4 jugadores	8
	Reglas del juego en equipos para 2x2 jugadores	9
	Spielregeln für 2 Spieler	10
<b>D</b>	Spielregeln für 3 und 4 Spieler	11
	Spielregeln für das Spielen in Teams für 2x2 Spieler	12
	Règles de jeu pour 2 joueurs	13
<b>F</b>	Règles du jeu pour 3 et 4 joueurs	14
	Règles de jeu en équipe pour 2x2 joueurs	15
	Regole del gioco per 2 giocatori	16
<b>I</b>	Regole del gioco per 3 e 4 giocatori	17
	Regole per giocare in squadre per 2x2 giocatori	18
	Balansmodel, Balance model, Modelo de balanza, Balncemodell, Balancemodèle, Balance modello A, B, C, D	19
	Inhoudsopgave, Contents, Contenido, Inhaltsangabe, Index, Contenuto	19

## Spelregels Balance DUEL voor 2 spelers

Balansmodel A



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

*Bij de verplaatsing van pionnen worden onderweg enkel- en dubbelbezette pionhouders meegeteld. Zij vormen geen blokkade bij het verplaatsen. Wanneer een pion in het startveld aankomt bij pionhouder 7 vervolgt hij zijn weg in het finishveld. In dit veld **mogen** pionnen worden verplaatst tot aan de linker pionhouder 7.*

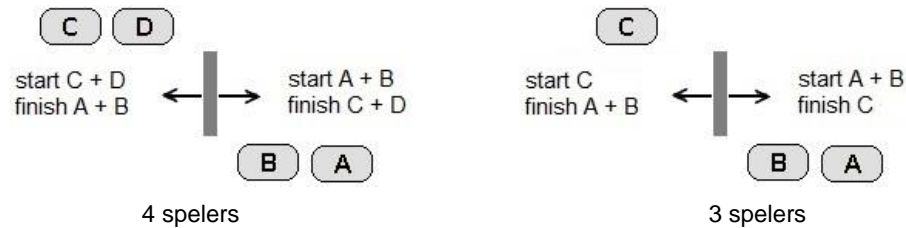
4. Pionnen die in het finishveld (links) zijn aangekomen zijn "aanvalpionnen"; zij **mogen** een pion van de tegenstander slaan als zij er naast kunnen komen *in dezelfde pionhouder*.  
Geslagen pionnen worden teruggegeven aan de tegenstander.  
Let op:
  - aanvalpionnen zijn veilig; zij kunnen niet worden geslagen!
  - in het startveld mag een pion naast een aanvalpion in dezelfde pionhouder worden geplaatst zonder te 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 zijn 6 pionnen naar het finishveld heeft overgebracht **zonder balansomslag**.

### Spelvarianties:

- gebruik 4 of 5 startpionnen.
- gebruik balansmodel B (zie blz. 19).
- gebruik balansmodel C of D.  
(voor slaan geldt dan b.v.: een aanvalpion die in 3 aankomt mag een pion in 4 slaan, of een aanvalpion die in 4 aankomt mag een pion in 3 slaan.)
- gebruik bij de balansopbouw ook enkelvoudige pionhouders en pas het balansmodel aan.

## Spelregels Balance DUEL voor 3 en 4 spelers

(Gebruik balansmodel A; zie spelregels voor 2 spelers)



**Doel van het spel is om als eerste 4 pionnen van dezelfde kleur over te brengen van het startveld naar het finishveld zonder dat de balans omslaat.**

Het spel begint met een lege balans.

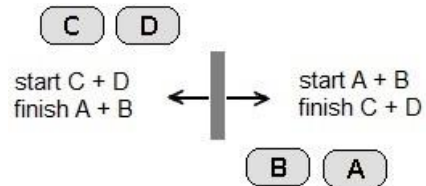
Elke speler krijgt 2 L- en 2 M-pionnen in één kleur.

1. Per kleur wordt met de dobbelsteen geworpen om te bepalen welke kleur mag beginnen.
2. De speler van de kleur die begint werpt met een dobbelsteen en plaatst een L- of M-pion in een pionhouder in het startveld rechts. (*gegooid getal is nummer pionhouder.*)  
**Zie de afbeeldingen hierboven voor de plaats van het startveld.**
3. Daarna wordt voor de volgende kleur geworpen en wordt een pion van die kleur in het startveld geplaatst, tot alle kleuren aan de beurt zijn geweest.

4. Bij elke beurt hierna kan worden gekozen voor:
  - het plaatsen van een pion van de tafel in het startveld, of
  - het vooruit verplaatsen van een pion in de balansarm (zie pijlen balansmodel A), 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).
5. Pionnen in het finishveld (links) zijn "aanvalpionnen"; zij **mogen** een pion van een tegenstander slaan als zij er naast kunnen komen *in dezelfde pionhouder*. Geslagen pionnen gaan terug naar hun plaats op de tafel.  
Let op:
  - aanvalpionnen zijn veilig; zij kunnen niet worden geslagen!
  - in het startveld mag een pion naast een aanvalpion in dezelfde pionhouder worden geplaatst zonder te worden geslagen.
6. Wanneer aan het einde van een beurt de balansarm op het speelbord rust, is de speler die dit veroorzaakt af. *Alle pionnen worden uit de balans verwijderd!*  
De overgebleven spelers starten opnieuw met hun eigen pionnen bij spelregel 1.
7. Wanneer er twee spelers zijn overgebleven starten zij de eindronde met hun 4 pionnen *aan weerskanten van de balans*.
8. Aan het eind van het spel mogen de spelers de plaatsen van hun pionnen in het finishveld vrij kiezen.
9. Winnaar is:
  - de speler die overblijft na een balansomslag, veroorzaakt door de andere speler, of
  - de speler die als eerste zijn 4 pionnen naar het finishveld heeft overgebracht **zonder balansomslag**.

## Teamspelregels Balance DUEL voor 2x2 spelers

(Gebruik balansmodel A; zie spelregels voor 2 spelers)



**Doel van het spel is om als eerste 4 pionnen van dezelfde kleur over te brengen van het startveld naar het finishveld zonder dat de balans omslaat.**

Het spel begint met een lege balans.

Elke speler ontvangt 2 L- en 2 M-pionnen van één kleur.

1. Per kleur wordt met de dobbelsteen geworpen om te bepalen welke kleur mag beginnen.
2. Het team van de kleur die begint werpt met een dobbelsteen en plaatst een L- of M-pion in een pionhouder in het startveld rechts. (*Gegooid getal is nummer pionhouder.*)  
*Let op: alle pionnen van de teamspelers starten in hun startveld rechts.*  
**Zie voor de plaats van het startveld bovenstaande afbeelding.**

Elk team is verplicht zijn pionnen te gebruiken *op volgorde van de kleuren op tafel.*

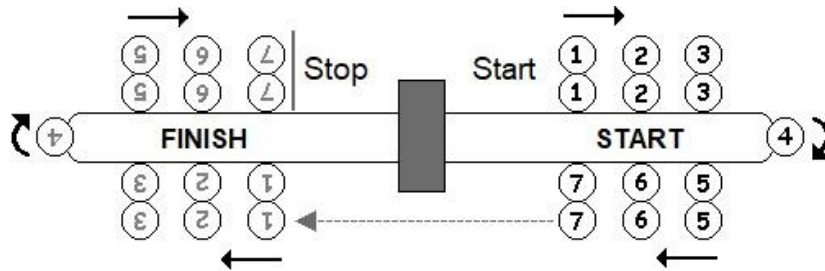
3. Daarna wordt voor de volgende kleur geworpen en wordt een pion van die kleur in het startveld rechts geplaatst, tot alle vier kleuren aan de beurt zijn geweest.

4. Bij elke beurt hierna wordt overlegd over de keuze voor:
  - het plaatsen van een pion van de tafel in het startveld, of
  - het vooruit verplaatsen van een pion in de balansarm (zie pijlen balansmodel A), 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).
5. Pionnen in het finishveld (links) zijn "aanvalpionnen"; zij **mogen** een pion van het andere team slaan als zij er naast kunnen komen *in dezelfde pionhouder*. Geslagen pionnen gaan terug naar hun plaats op de tafel.  
Let op:
  - aanvalpionnen zijn veilig; zij kunnen niet worden geslagen!
  - in het startveld mag een pion naast een aanvalpion in dezelfde pionhouder worden geplaatst zonder te worden geslagen.
6. Aan het eind van het spel mogen de spelers de plaatsen van hun pionnen in het finishveld vrij kiezen.
7. Winnaar is het team:
  - dat overblijft na een balansomslag, veroorzaakt door het andere team, of
  - dat als eerste 4 pionnen van dezelfde kleur naar het finishveld heeft overgebracht **zonder balansomslag**

..

## Rules of Balance DUEL for 2 players

### Balance model A



The aim of the game is to be the first to move 6 pawns from the starting area (the right hand pawn holders 1-7) into the finishing area (the left hand pawn holders 1-7) without tipping the balance.

The game starts with an empty balance.

Each player receives 6 L-pawns in one colour.

1. The player who starts casts one die and puts a pawn into a pawn holder in his starting area on his right hand side. (*Thrown number is number pawn holder.*)
2. Then the opponent casts his die and puts a pawn on **his** right hand side.
3. From now on, at every turn, the player may choose:
  - to put a pawn from the table into his starting area, or
  - to advance one of the pawns along the balance arm (see arrows), or
  - to pass (**2 times pass in a row is not allowed**), or
  - to announce: "I can't play", if there is *no empty pawn holder available*. ("I can't play" can be announced **unlimited** and counts as turn.)

When advancing the pawns, all pawn holders, whether empty or not, must be counted. They do not impede the move. When a pawn in the starting area reaches pawn holder 7, it can continue its way into the finishing area. In this area pawns **can** still be moved as far as the left hand pawn holder 7.

4. Pawns in the finishing area are "attacking pawns"; they **may** beat a pawn of the opponent if they can advance a pawn next to a pawn of the opponent *in the same pawn holder*. Beaten pawns are returned to the opponent.

Remark:

- attacking pawns are safe; they cannot be beaten!
- in the starting area a pawn may be placed next to an attacking pawn in the same pawn holder without being removed.

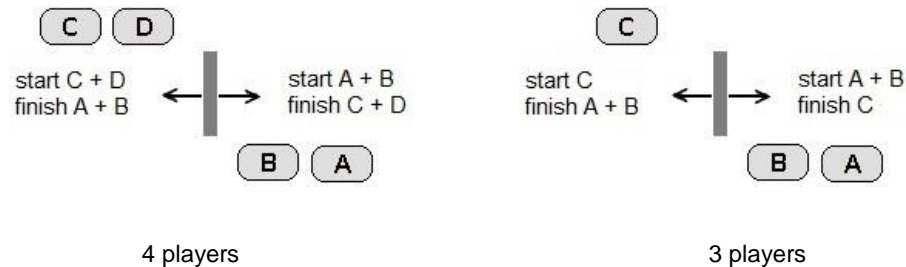
5. At the end of the game players are free to choose the positions of their pawns in the finishing area.
6. Winner is:
  - the player who remains after the opponent has turned over the balance, or,
  - the player who moves first his 6 pawns into the finishing area **without tipping the balance**.

### Game variations:

- use 4 or 5 starting pawns.
- use Balance model B (c.f. page 19).
- use Balance model C or D and play with 6 L-pawns per player. (examples of "beating": an attacking pawn that arrives in 3 can beat a pawn in 4, or an attacking pawn that arrives in 4 can beat a pawn in 3.)
- use single pawn holders when building the balance and adjust the balance model.

## Rules of Balance DUEL for 3 and 4 players

(Use balance model A; see rules for 2 players.)



**The aim of the game is to be the first to move 4 pawns of one colour from the starting area into the finishing area without tipping the balance.**

The game starts with an empty balance.

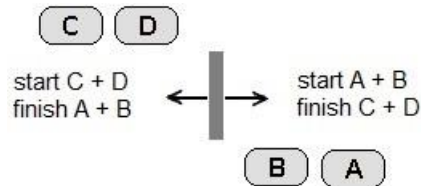
Each player receives 2 L- and 2 M-pawns in one colour.

1. A dice is thrown per colour to determine which colour may start.
2. The player of the starting colour casts one die and puts a L- or M-pawn into a pawn holder in the starting area on the right hand side. (*Thrown number is number pawn holder.*)  
**See the images above for the location of the starting field.**
3. Then one casts for the next colour and one puts a pawn of this colour on its right hand side until all colours have had a turn.

4. From there on, at every turn, the choice is:
  - to put a pawn from the table into the starting area, or
  - to advance one of the pawns along the balance arm (see arrows, balance model A), or
  - to pass (**2 times pass in a row is not allowed**), or
  - to announce: "I can't play", *if there is no empty pawn holder available*. ("I can't play" can be announced **unlimited** and counts as turn.)
5. Pawns in the finishing area are "attacking pawns"; they **may** beat a pawn of the opponents if they can advance a pawn next to that pawn *in the same pawn holder*. Beaten pawns return to their place on the table.  
Remark:
  - attacking pawns are safe; they cannot be beaten!
  - in the starting area a pawn may be placed next to an attacking pawn in the same pawn holder without being removed.
6. When the balance arm rests on the game board at the end of a turn, the player causing this is immediately finished. *All pawns are removed from the balance*. The remaining players start again with their own pawns at rule 1.
7. When two players are left, they start the final round with their 4 pawns on either side of the balance.
8. At the end of the game players are free to choose the positions of their pawns in the finishing area.
9. Winner is:
  - the player who remains after the opponent has turned over the balance, or
  - the player who moves first his 4 pawns into the finishing area **without tipping the balance**.

## Team rules Balance DUEL for 2x2 players

(Use balance model A; see rules for 2 players)



**The aim of the game is to be the first to move 4 pawns of one colour from the starting area into the finishing area without tipping the balance.**

The game starts with an empty balance.

Each player receives 2 L- and 2 M-pawns in one colour.

1. A dice is thrown per colour to determine which colour may start.
2. The team of the starting colour casts one die and puts a L- or M-pawn into a pawn holder in the starting area on the right hand side. (*Thrown number is number pawn holder.*)

*Remark: all pawns of each team start in the starting area on the right hand side.*

**See the images above for the location of the starting area.**

Each team is obliged to use his pawns *in the sequence of colours on the table.*

3. Then one casts for the next colour and one puts a pawn of this colour in the starting area on its right hand side until all colours have had a turn.

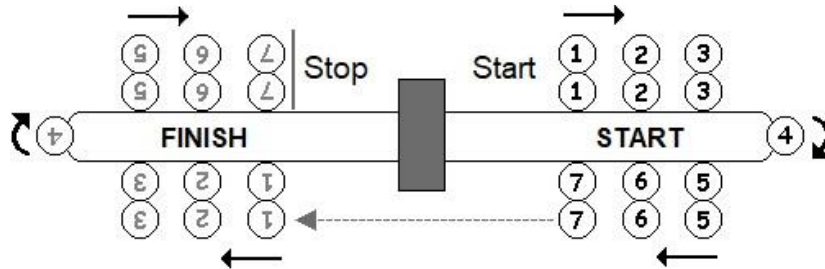
4. From there on, at every turn, the choice is being discussed by the team:
  - to put a pawn from the table into the starting area, or
  - to advance one of the pawns along the balance arm (see arrows, balance model A), or
  - to pass (**2 times pass in a row is not allowed**), or
  - to announce: "I can't play", if there is *no empty pawn holder available*. ("I can't play" can be announced **unlimited** and counts as turn.)
5. Pawns in the finishing area are "attacking pawns"; they **may** beat a pawn of the opponents if they can advance a pawn next to a pawn of the opponent colour *in the same pawn holder*. Beaten pawns return to their place on the table.
 

Remark:

  - attacking pawns are safe; they cannot be beaten!
  - in the starting area a pawn may be placed next to an attacking pawn in the same pawn holder without being removed.
6. At the end of the game players are free to choose the positions of their pawns in the finishing area.
7. Winner is the team:
  - that remains after a tipping of the balance, caused by the other team, or
  - that first has moved 4 pawns of the same colour to the finish field **without tipping the balance.**

## Reglas del juego Balance DUEL para 2 jugadores

Modelo de balanza A



**El objetivo del juego consiste en ser el primero en conseguir trasladar 6 peones desde la zona Start (los sujetapeones 1 a 7 de la derecha) hasta la zona Finish (los sujetapeones 1 a 7 de la izquierda) sin que la balanza se desequilibre.**

El juego se inicia con los sujetapeones vacíos sobre la balanza.

Cada jugador recibe 6 peones L de un mismo color.

1. El jugador que empieza, lanza un dado y coloca un peón en uno de los sujetapeones en la zona Start a la derecha. *(El número arrojado es el número del sujetapeones).*
2. A continuación, el otro jugador lanza un dado y coloca el peón a **su** lado derecho.
3. Posteriormente, un jugador podrá elegir en cada turno:
  - colocar un peón de la mesa en su zona Start, o
  - mover un peón en la balanza (ver flechas modelo de balanza A), o
  - saltar su turno (**está prohibido saltar el turno dos veces seguidas**), o
  - informar: "no puedo jugar" *si no hay un sujetapeones vacío disponible.* ("No puedo jugar" se puede usar de manera **ilimitada** y cuenta como un turno).

*Para mover los peones, cuentan tanto los sujetapeones simples como los dobles. Estos últimos no bloquean el paso. Cuando un peón llega al sujetapeones nº 7 de la zona Start, prosigue su camino en la zona Finish. En esta zona, los peones **pueden** ser colocados hasta el sujetapeones nº 7 de la izquierda.*

4. Los peones en la zona Finish (a la izquierda) son "peones de ataque"; estos **pueden** eliminar un peón del otro equipo si logran posicionarse junto a él en el mismo sujetapeones.

Los peones que han sido eliminados serán devueltos al otro jugador.

Nota:

- los peones de ataque están a salvo y no se pueden eliminar.
- en el campo de salida inicial, un peón puede colocarse junto a un peón de ataque en el mismo sujetapeones de peón sin ser capturad.

5. Al final del juego, los jugadores pueden elegir libremente la ubicación de sus peones en la zona Finish.

6. El ganador es:

- el jugador que permanece después de que el otro jugador haya inclinado la balanza, o
- el primer jugador que consigue llevar sus 6 peones a la zona Finish **sin inclinar la balanza.**

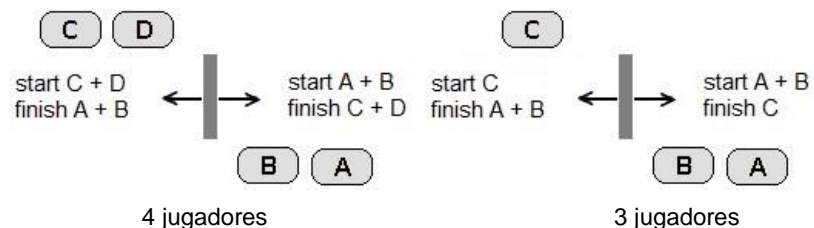
### Variaciones del juego:

- utilice 4 u 5 peones de salida.
- utilice el modelo de balanza B (véase página 19).
- utilice el modelo de balanza C o D  
(se puede eliminar un peón, por ej.: cuando llega un peón de ataque al número 3, este puede eliminar a un peón del número 4, o cuando llega un peón de ataque al número 4, este puede eliminar a un peón en el número 3.)
- utilice la balanza también con sujetapeones sencillos y adapte el modelo de la balanza.



## Reglas de juego Balance DUEL para 3 y 4 jugadores

(Para utilizar el modelo de balanza A; véase las reglas del juego para 2 jugadores)



**El objetivo del juego es ser el primero en transferir 4 peones del mismo color desde la zona Start hasta la zona Finish sin inclinar la balanza.**

El juego se inicia con los sujetapeones vacíos sobre la balanza.

Cada jugador recibe 2 peones L y 2 peones M de un mismo color.

1. Por color, se usará el dado para determinar qué color puede comenzar.
2. El jugador del color que comience, lanza un dado y posiciona un peón L o M en uno de los sujetapeones en la zona Start a la derecha (*el número arrojado es el número del sujetapeones*).

**Vea las imágenes de arriba para la ubicación del campo de inicio**

3. A continuación, es el turno del siguiente color y se coloca un peón de ese color en la zona Start, hasta que estén en juego todos los colores.
4. Posteriormente, un jugador podrá elegir en cada turno:
  - colocar un peón de la mesa en la zona Start, o
  - mover un peón en la balanza (ver flechas modelo de balanza A), o

- saltar su turno (**está prohibido saltar el turno dos veces seguidas**), o
- informar: "no puedo jugar" si *no hay un sujetapeones vacío disponible*. ("No puedo jugar" se puede usar de manera **ilimitada** y cuenta como un turno).

5. Los peones en la zona Finish (a la izquierda) son "peones de ataque"; estos **pueden** eliminar un peón del otro equipo si logran posicionarse junto a él *en el mismo sujetapeones*.

Los peones que han sido eliminados vuelven a su posición en la mesa.

Nota:

- los peones de ataque están a salvo y no se pueden eliminar.
- en el campo de salida inicial, un peón puede colocarse junto a un peón de ataque en el mismo sujetapeones de peón sin ser capturad.

6. Cuando al final de su turno, un jugador deje el brazo de equilibrio de la balanza, posicionado sobre el tablero de juego, ese jugador quedará eliminado. *¡Todos los peones son retirados de la balanza!*

El resto de los jugadores vuelven a empezar por la regla 1 del juego, con sus propios peones.

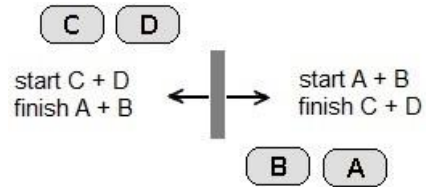
7. Cuando quedan dos jugadores, empiezan la ronda final con sus 4 peones a cada lado de la balanza.

8. Al final del juego, los jugadores pueden elegir libremente la ubicación de sus peones en la zona Finish.

9. El ganador es:
  - el jugador que permanece después de que el otro jugador haya inclinado la balanza, o
  - el primer jugador que consigue llevar sus 4 peones a la zona Finish **sin inclinar la balanza**.

## Reglas del juego en equipo Balance DUEL para 2x2 jugadores

(Para utilizar el modelo de balanza A; véase las reglas del juego para 2 jugadores)



**El objetivo del juego es ser el primero en transferir 4 peones del mismo color desde la zona Start a la zona Finish sin inclinar la balanza.**

El juego se inicia con los sujetapeones vacíos sobre la balanza.  
Cada jugador recibe 2 peones L y 2 peones M de un mismo color.

1. Por color, se lanzará el dado para determinar qué color puede comenzar.
2. El equipo del color que comience, lanza un dado y posiciona un peón L o M en uno de los sujetapeones en la zona Start a la derecha (*el número arrojado es el número del sujetapeones*).  
*Nota: todos los peones de los jugadores del equipo comienzan en la zona Start a la derecha.*

**Para la ubicación del campo de inicio, vea la imagen de arriba**

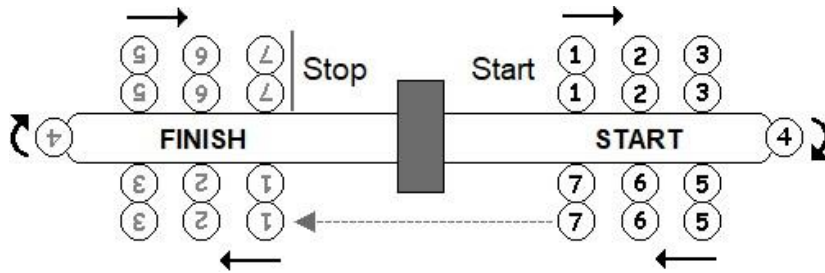
Cada equipo está obligado a usar sus peones *por orden de colores en la mesa*.

3. A continuación, es el turno del siguiente color y se coloca un peón de ese color en la zona Start, hasta que los cuatro colores estén en juego.

4. Posteriormente, un jugador podrá elegir en cada turno:
  - colocar un peón de la mesa en la zona Start, o
  - mover un peón en la balanza (ver flechas modelo de balanza A), o
  - saltar su turno (**está prohibido saltar el turno dos veces seguidas**), o
  - informar: "no puedo jugar" si *no hay un sujetapeones vacío disponible*. ("No puedo jugar" se puede usar de manera **ilimitada** y cuenta como un turno).
5. Los peones en la zona Finish (a la izquierda) son "peones de ataque"; estos **pueden** eliminar un peón del otro equipo si logran posicionarse junto a él *en el mismo sujetapeones*.  
Los peones que han sido eliminados vuelven a su posición en la mesa.  
Nota:
  - los peones de ataque están a salvo y no se pueden eliminar.
  - en el campo de salida inicial, un peón puede colocarse junto a un peón de ataque en el mismo sujetapeones de peón sin ser capturad.
6. Al final del juego, los jugadores pueden elegir libremente la ubicación de sus peones en la zona Finish.
7. El equipo ganador será:
  - el equipo que permanece después de que el otro equipo haya inclinado la balanza, o
  - el primer equipo que consigue llevar 4 peones del mismo color a la zona Finish **sin inclinar la balanza**.

## Spielregeln 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.)

Beim Umsetzen der Figuren werden Figurenhalter mit ein oder zwei Figuren mitgezählt. Sie sind keine Blockade beim Umsetzen. Ist der rechte Figurenhalter 7 erreicht, wird fortgefahren im Zielfeld. In diesem Feld **können** Figuren weiter umgesetzt werden bis in den linken Figurenhalter 7.

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:

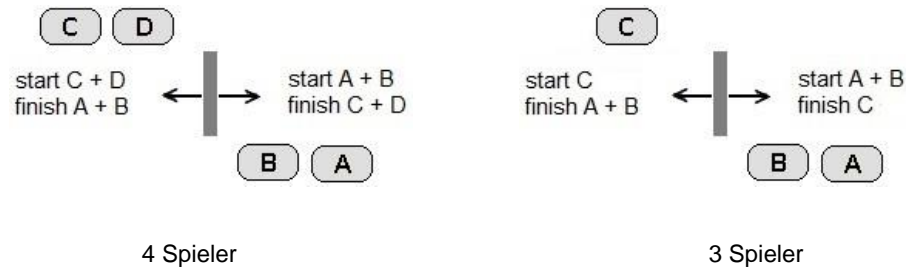
  - Angreifer sind sicher; sie können nicht geschlagen werden!
  - auf dem Startfeld darf eine Figur neben einem Angreifer im gleichen Figurenhalter platziert werden, ohne entfernt zu werden.
5. Am Ende des Spiels dürfen die Spieler die Stellen ihrer Figuren im Zielfeld frei wählen.
6. Gewinner ist:
  - 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 bringt, **ohne dass die Waage kippt.**

### Spielvariationen:

- verwende 4 oder 5 Figuren beim Start.
- Verwende Balancemodell B (siehe Seite 19.)
- Verwende Balancemodell C oder D und spiele mit 6 Figuren pro Spieler (für das Schlagen gilt dann z.B: ein Angreife der in 3 ankommt darf eine Figur in 4 schlagen, oder ein Angreifer der in 4 ankommt schlägt eine Figur in 3.)
- Verwende beim Aufbau der Waage auch einreihige Figurenhalter und passe das Balancemodell an.

## Spielregeln Balance DUELL für 3 und 4 Spieler

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



**Ziel des Spiels ist es, als erster 4 Figuren der gleichen Farbe vom Startfeld ins Zielfeld zu bringen, ohne dass die Waage kippt.**

Bei Spielbeginn ist die Waage leer.

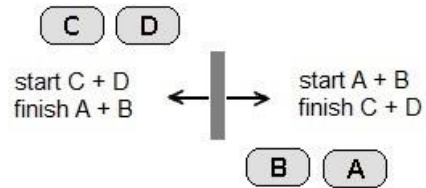
Jeder Spieler erhält 2 L- und 2 M-Figuren einer Farbe.

1. Für jede Farbe wird der Würfel verwendet, um zu bestimmen, welche Farbe beginnen kann.
2. Der Spieler der Startfarbe würfelt und setzt einen L- oder M-Figur im Startfeld rechts. (gewürfelte Zahl ist die Nummer des Figurenhalters.)  
**Die Position des Startfelds ist in den obigen Bildern zu sehen.**
3. Dann wird der Würfel für die nächste Farbe verwendet und eine Figur dieser Farbe wird im Startfeld rechts gesetzt, bis der Würfel für alle Farben gewürfelt wurde.

4. In jeder Runde danach können die Spieler wählen:
  - 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 leeres 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!
  - auf dem Startfeld darf eine Figur neben einem Angreifer im gleichen Figurenhalter platziert werden, ohne entfernt zu werden.
6. Wenn der Balancearm am Ende einer Runde auf dem Spielbrett ruht, ist der Spieler, der dies verursacht ist aus dem Spiel. *Alle Figuren werden aus der Waage genommen.* Die verbleibenden Spieler beginnen die nächste Runde mit ihren eigenen Figuren nach Regel 1.
7. Wenn zwei Spieler übrig sind, beginnen sie die letzte Runde mit ihren 4 Figuren auf beiden Seiten der Waage.
8. Am Ende des Spiels dürfen die Spieler die Stellen ihrer Figuren im Zielfeld frei wählen
9. Gewinner ist der Spieler:
  - der bleibt nachdem seinen Gegner die Waage gekippt hat, oder
  - der als Erster seine 4 Figuren ins Zielfeld gebracht hat **ohne das die Waage gekippt ist.**

## Teamspielregeln Balance DUEL für 2x2 Spieler

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



**Ziel des Spiels ist es, als Erster 4 Figuren von gleichem Farbe vom Startfeld ins Zielfeld 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.*

**Die Position des Startfelds ist in den obigen Bildern zu sehen.**

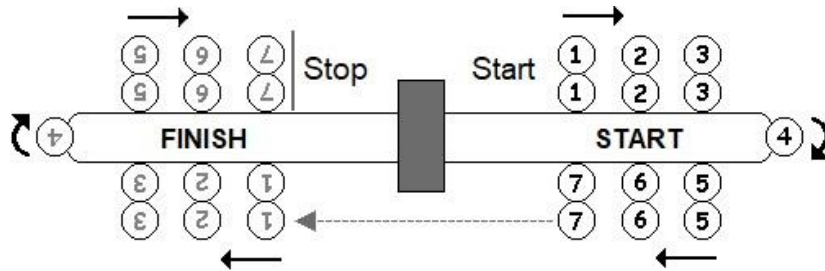
Jedes Team ist verpflichtet, seine Figuren *in der Reihenfolge der Farben auf dem Tisch* einzusetzen.

3. Dann wird der Würfel für die nächste Farbe verwendet und eine Figur dieser Farbe wird im Startfeld rechts gesetzt, bis der Würfel für alle 4 Farben gewürfelt wurde.

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 leeres 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!
  - auf dem Startfeld darf eine Figur neben einem Angreifer im gleichen Figurenhalter platziert werden, ohne entfernt zu 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 das die Waage gekippt ist.**

## Règles Balance DUEL pour 2 joueurs

Balancemodèle A



**Le but du jeu est d'être le premier à transférer 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 la 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 dans la 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.)

*Pendant le déplacement des pions, il faut compter les porte-pions contenant un ou deux pions comme les porte-pions vides. Ces porte-pions ne dérangent pas le déplacement.*

*Quand on atteint porte-pion 7 dans la section start, on continue dans la section finish.*

*Dans cette section les pions **peuvent** être déplacés vers le porte-pion 7 à gauche.*

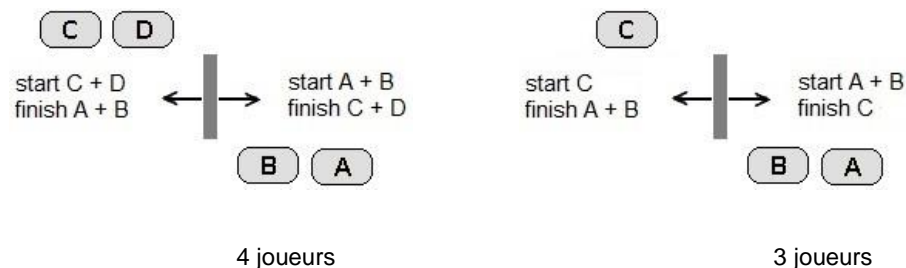
4. Les pions dans la section finish deviennent des "pions d'attaque"; ils **peuvent** prendre un pion de l'adversaire s'ils peuvent venir à côté de ce pion *dans le même porte-pion*. Les pions battus sont rendus à l'adversaire.  
Attention:
  - les pions d'attaque sont en sûreté; l'adversaire ne peut pas les prendre!
  - dans la section START un pion peut être placé à côté d'un pion d'attaque dans le même porte-pion sans être pris.
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.**

### Variations de jeu:

- utilisez 4 ou 5 pions de départ.
- utilisez le modèle B de la balance (voyez page 19).
- utilisez le modèle C ou D et jouez avec 6 pions-L par joueur.  
(La règle pour prendre un pion de l'adversaire devient, par exemple: un pion d'attaque arrivé dans 3 peut prendre un pion qui se trouve dans 4, ou bien un pion d'attaque arrivé dans 4 prend un pion dans 3.)
- utilisez aussi des porte-pions simples et ajustez le modèle de la balance.

## Règles du jeu Balance DUEL pour 3 et 4 joueurs

(Utilisez modèle A de la balance; voir les règles pour 2 joueurs.)



**Le but du jeu est d'être le premier à transférer 4 pions de la même couleur de la section start vers la section finish tout en évitant que la balance bascule.**

Le jeu commence avec des porte-pions vides.

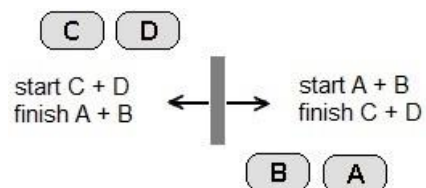
Chaque joueur reçoit 2 pions- L et 2 pions-M de la même couleur.

1. Les dés sont lancés par couleur pour déterminer quelle couleur peut commencer.
2. Le joueur avec la couleur de départ jette avec un seul dé et place un pion-L ou un pion M dans la section start à droite. (*Le numéro lancé est le porte-pion numéro.*)  
**Voir les images ci-dessus pour l'emplacement de la section start.**
3. Ensuite un dé pour la couleur suivante est lancé et un pion de cette couleur est placé dans la section start à droite jusqu'à ce que le dé soit lancé pour toutes les couleurs .

4. À chaque tour par la suite, les joueurs peuvent choisir::
  - placer un pion de son stock dans la section start, ou
  - soit faire avancer un pion déjà placé le long du bras du fléau (notez les flèches chez modèle A de la balance), 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.)
5. Les pions dans la section finish deviennent des "pions d'attaque"; ils **peuvent** prendre un pion des adversaires s'ils peuvent venir à côté de ce pion *dans le même porte-pion*. Les pions battus retournent à leur place sur la table.  
Attention:
  - les pions d'attaque sont en sûreté; l'adversaire ne peut pas les prendre!
  - dans la section START un pion peut être placé à côté d'un pion d'attaque dans le même porte-pion sans être pris.
6. Lorsque le bras d'équilibre repose sur le plateau de jeu à la fin d'un tour, le joueur qui a causé cela est immédiatement terminé. *Tous les pions sont retirés de la balance!* Les joueurs restants commencent le tour de jeu suivant avec leurs propres pions à la règle 1.
7. Quand il reste deux joueurs, ils entament le tour final avec leurs 4 pions de chaque côté de la balance.
8. À la fin du jeu, les joueurs sont libres de choisir les positions des pions dans la section finish.
9. 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 4 pions vers la section finish **tout en évitant que la balance bascule.**

## Règles du jeu en équipe Balance DUEL pour 2x2 joueurs

(Utilisez modèle A de la balance; voir les règles pour 2 joueurs)



**Le but du jeu est d'être le premier à transférer 4 pions de la même couleur de la section start vers la section finish tout en évitant que la balance bascule.**

Le jeu commence avec des porte-pions vides.

Chaque joueur reçoit 2 pions-L et 2 pions-M de la même couleur.

1. Les dés sont lancés par couleur pour déterminer quelle couleur peut commencer.
2. L'équipe avec la couleur de départ jette avec un seul dé et place un pion-L ou un pion-M sur la section start à droite. *(Le numéro lancé est le porte-pion numéro.)*  
*Remarque: tous les pions des joueurs de l'équipe commencent dans la section start à droite.*

**Voir les images ci-dessus pour l'emplacement de la section start.**

Chaque équipe est obligée d'utiliser ses pions *dans l'ordre des couleurs sur la table.*

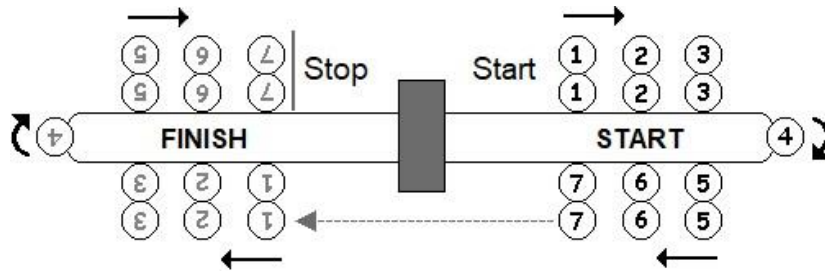
3. Ensuite un dé pour la couleur suivante est lancé et un pion de cette couleur est placé dans la section start à droite jusqu'à ce que le dé soit lancé pour toutes les couleurs.

4. A chaque tour ci-après, les membres de l'équipe discutent du choix :
  - *placer un pion* de son stock sur la section start, ou
  - soit faire avancer un pion déjà placé le long du bras du fléau (notez les flèches chez modèle A de la balance), 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.)
5. Les pions dans la section finish deviennent des "pions d'attaque"; ils **peuvent** prendre un pion des adversaires s'ils peuvent venir à côté de ce pion *dans le même porte-pion.* Les pions battus retournent à leur place sur la table.  
Attention:
  - les pions d'attaque sont en sûreté; l'adversaire ne peut pas les prendre!
  - dans la section START un pion peut être placé à côté d'un pion d'attaque dans le même porte-pion sans être pris.
6. À la fin du jeu, les joueurs sont libres de choisir les positions des pions dans la section finish.
7. L'équipe gagnante est l'équipe:
  - qui reste après que l'autre équipe a fait basculer la balance, ou
  - qui a été le premier à transférer 4 pions de la même couleur vers la section finish **tout en évitant que la balance bascule.**



## Regole del gioco Balance DUEL per 2 giocatori

Balance modello A



Lo scopo del gioco è di essere i primi a trasportare 6 pedine dall'area start (posizioni da 1 a 7 a destra) all'area finish (posizioni da 1 a 7 a sinistra) senza il braccio di equilibrio appoggiato sul tabellone.

All'inizio del gioco tutte le pedine sono sul tavolo.

Ogni giocatore riceve 6 L-pedoni in un colore.

1. Il giocatore che inizia tira un dado e posiziona un pedone sul bilanciere nella sua zona start a destra. (il numero lanciato è il numero supporto di pedone).
2. Successivamente l'avversario lancia un dado e piazza un pedone nella sua zona start.
3. All'inizio di ogni turno successivo, i giocatori possono scegliere:
  - far posizionare una pedina dal tavolo alla zona start, o
  - far spostare una pedina precedentemente posizionata in avanti (nota le frecce), o
  - passare (non è consentito 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 turno.)

Quando si spostano i pedoni, vengono contati tutti i portatori di pedoni, anche se in essi sono presenti 1 o 2 pedoni. Non sono un ostacolo al movimento. Quando una pedina nella zona start arriva al supporto di pedone 7, continua nella zona finish. Nella zona finish, i giocatori **possono** muovere le loro pedine in avanti fino alla fine della zona finish.

4. Le pedine che arrivano nell'area finish sono "pedine di attacco", **possono** rimuovere il pedone di un avversario dal braccio dell'equilibrio. Per fare ciò, devono essere in grado di assumere la posizione accanto alla pedina di un avversario *nello stesso supporto di pedina*.

I pezzi battuti vengono restituiti all'avversario.

Nota:

- i pedoni d'attacco sono salvi; non possono essere rimossi!
  - sulla zona di partenza, un pedone può essere posizionata accanto a una pedina di attacco nello stesso porta-pedine senza essere rimossa.
5. Alla fine del gioco, i giocatori possono scegliere liberamente le posizioni dei loro pedoni nella zona finish.
  6. Il vincitore è il giocatore::
    - ciò rimane quando l'avversario appoggia il braccio di bilanciamento sul tabellone, o
    - che per primo ha spostato le sue 6 pedine nella zona finish **senza il braccio di bilanciamento appoggiato sul tabellone**.

### Variazioni di gioco:

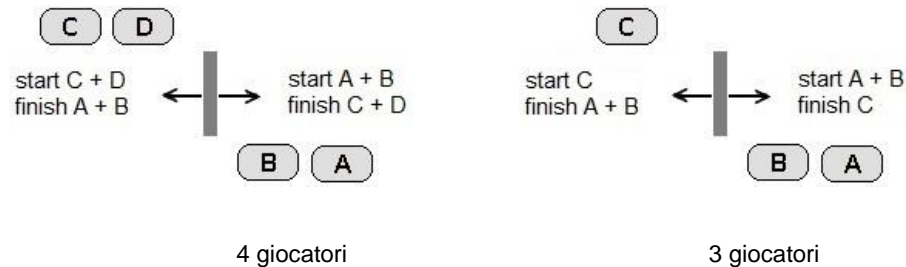
- usa 4 o 5 pedine all'inizio.
- utilizzare il modello di bilancia B (vedere pagina 19.)
- utilizzare la bilancia modello C o D.

Nota: un pedone di attacco che arriva nel porta pedone 3 può rimuovere una pedina dall'avversario nel porta pedone 4.

- utilizzare contenitori di mezzo pedone nel braccio di bilanciamento.

## Regole del gioco Balance DUEL per 3 e 4 giocatori

(Utilizzare il modello Balance A; vedi le regole per 2 giocatori.)



**Lo scopo del gioco è quello di essere i primi a spostare 4 pedine dello stesso colore dalla zona start alla zona finish, senza il braccio di equilibrio appoggiato sul tabellone.**

All'inizio del gioco tutte le pedine sono sul tavolo.

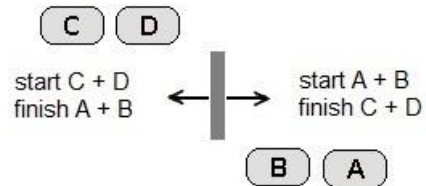
Ogni giocatore riceve 2 pedine L e 2 pedine M in un colore.

1. Per ogni colore, il dado viene utilizzato per determinare quale colore può iniziare.
2. Il giocatore a colori iniziale lancia un dado e piazza una pedina L o M nella zona start sulla destra. *(il numero lanciato è il numero supporto di pedone.)*  
**Vedi le immagini sopra per la posizione del zona start.**
3. Quindi, per il colore successivo, viene lanciato un dado e un pedone di quel colore viene posizionato nella zona start fino a quando tutti i colori hanno il loro turno.

4. All'inizio di ogni turno successivo, i giocatori possono scegliere:
  - far posizionare una pedina dal tavolo alla zona start, o
  - far spostare una pedina precedentemente posizionata in avanti (vedere le frecce nel modello Balance A ), o
  - passare (**non è consentito 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 turno.)
5. Le pedine che arrivano nell' zona finish sono "pedine di attacco", **possono** rimuovere il pedone di un avversario dal braccio dell'equilibrio. Per fare ciò, devono essere in grado di assumere la posizione accanto alla pedina di un avversario nello stesso supporto di pedina.  
Pedoni battuti tornano al loro posto sul tavolo.  
Nota:
  - i pedoni d'attacco sono salvi; non possono essere rimossi!
  - sulla zona di partenza, un pedone può essere posizionata accanto a una pedone d'attacco nello stesso porta-pedine senza essere rimossa.
6. Quando il braccio di equilibrio poggia sul tabellone alla fine di un turno, il giocatore che lo ha causato è finito. *Tutte le pedine vengono rimosse dalla bilancia!*  
I restanti giocatori iniziano il turno successivo con le proprie pedine alla regola 1
7. Quando rimangono due giocatori, iniziano il round finale con i loro 4 pedoni uno di fronte all'altro.
8. Alla fine del gioco, i giocatori possono scegliere liberamente le posizioni dei loro pedoni nella zona finish.
9. Il vincitore è il giocatore:
  - ciò rimane quando l'avversario appoggia il braccio di bilanciamento sul tabellone, o
  - che per primo ha spostato le sue 4 pedine nell' zona finish **senza il braccio di bilanciamento appoggiato sul tabellone**

## Regole per giocare in squadre di Balance DUEL per 2x2 giocatori

(Utilizzare il modello Balance A, vedi regole Balance DUEL per 2 giocatori)



**Lo scopo del gioco è quello di essere i primi a spostare 4 pedine dello stesso colore dalla zona start alla zona finish, senza il braccio di equilibrio appoggiato sul tabellone.**

All'inizio del gioco tutte le pedine sono sul tavolo.

Ogni giocatore riceve 2 pedine L e 2 pedine M di un colore.

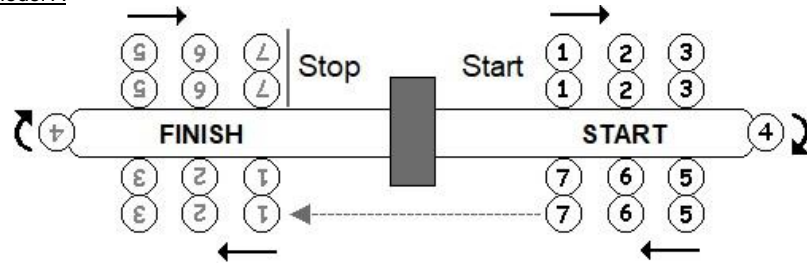
1. Per ogni colore, il dado viene utilizzato per determinare quale colore può iniziare.
2. La squadra dei colori di partenza lancia un dado e piazza una pedina L o M in un supporto di pedina nell' zona start sulla destra. *(Il numero lanciato è il numero supporto di pedina.)*  
*Nota: tutte le pedine dei giocatori della squadra iniziano nel zona start sulla destra.*  
**Vedi le immagini sopra per la posizione del zona start.**

Ogni squadra è obbligata a usare i propri pedoni *in ordine di colori sul tavolo.*

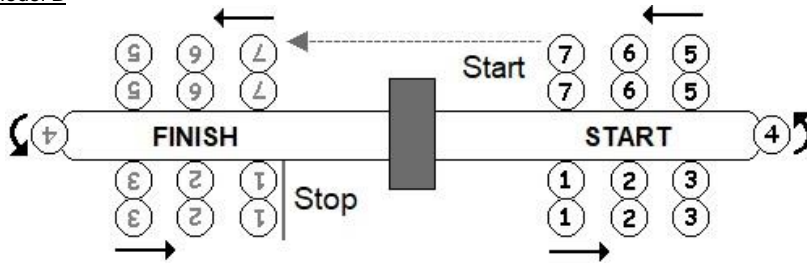
3. Successivamente, viene lanciato il colore successivo e una pedina di quel colore viene posizionata nel zona start a destra fino a quando tutti e quattro i colori sono stati posizionati.

4. Ad ogni turno successivo, i giocatori della squadra discutono della scelta di:
  - far posizionare una pedina dal tavolo alla zona start, 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.)
5. I pedoni che arrivano nella zona Finish sono "pedoni d'attacco", **possono** colpire un pedone dell'altra squadra. Per fare ciò, uno spazio vuoto accanto a questo pedone deve essere ottenuto *nello stesso supporto pedone*.  
Pedoni battuti tornano al loro posto sul tavolo.  
Nota:
  - i pedoni d'attacco sono salvi; non possono essere rimossi!
  - sulla zona di partenza, un pedone può essere posizionata accanto a una pedoni d'attacco nello stesso porta-pedine senza essere rimossa.
6. Alla fine del gioco, i giocatori possono scegliere liberamente le posizioni dei loro pedoni nella zona di arrivo.
7. Il vincitore è la squadra:
  - che rimane quando l'altra squadra ha posizionato il braccio di bilanciamento sul tabellone, o
  - quello fu il primo a trasferire 4 pedine dello stesso colore nel zona finish **senza il braccio di bilanciamento appoggiato sul tabellone.**

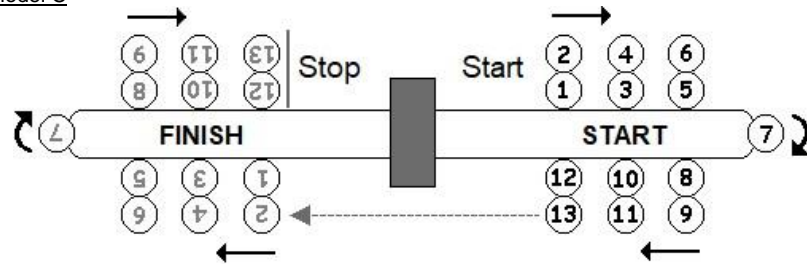
Balansmodel A



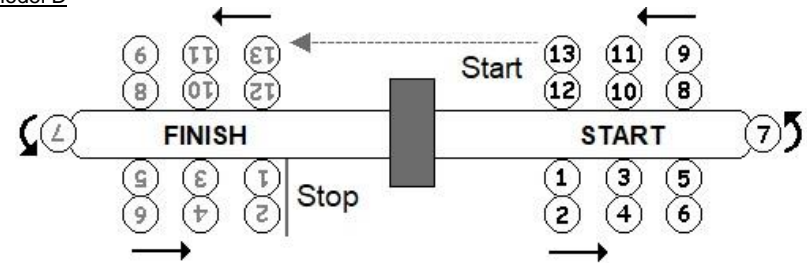
Balansmodel B



Balansmodel C



Balansmodel D



Inhoudsopgave:

- 1 speelbord
- 1 balansbrug
- 1 balansarm
- 12 dubbele pionhouders
- 4 enkelvoudige pionhouders
- 2 dobbelstenen
- 8 zwarte pionnen (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 gele pionnen (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 rode pionnen (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 blauwe pionnen (6 L[arge], 2 M[edium])

Contenido:

- 1 tablon de juego
- 1 pilar de la balanza
- 1 brazo de la balanza
- 12 sujetapeones dobles
- 4 sujetapeones sencillos
- 2 dados
- 8 peones negros (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 peones amarillos (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 peones rojos (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 peones azules (6 L[arge], 2 M[edium])

Index:

- 1 tableau de jeu
- 1 pont de la balance
- 1 bras de fléau de la balance
- 12 porte-pions doubles
- 4 porte-pions simples
- 2 dés
- 8 pions noirs (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 pions jaunes (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 pions rouges (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 pions bleues (6 L[arge], 2 M[edium])

Contents:

- 1 game board
- 1 balance bridge
- 1 balancing arm
- 12 double pawn holders
- 4 singular pawn holders
- 2 dice
- 8 black pawns (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 yellow pawns (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 red pawns (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 blue pawns (6 L[arge], 2 M[edium])

Inhaltsangabe:

- 1 Spielbrett
- 1 Waagebrücke
- 1 Waagebalken
- 12 doppelte Figurenhaltern
- 4 einfache Figurenhaltern
- 2 Würfel
- 8 schwarze Figuren (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 gelbe Figuren (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 rote Figuren (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 blaue Figuren (6 L[arge], 2 M[edium])

Contenuto:

- 1 piano di gioco
- 1 ponte della bilancia
- 1 braccio della bilancia
- 12 doppi fori porta birilli
- 4 singoli fori porta birilli
- 2 dadi
- 8 birilli neri (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 birilli gialli (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 birilli rossi (6 L[arge], 2 M[edium])
- 8 birilli blu (6 L[arge], 2 M[edium])



**Niet geschikt voor kinderen onder  
3 jaar i.v.m. kleine onderdelen.**

**Not recommended for children under  
3 years because of small elements.**

**No recomendado para los niños bajo  
3 años debido a elementos pequeños.**

**Nicht geeignet für Kinder unter  
3 Jahren wegen Kleinteile.**

**Ne convient pas aux enfants de moins  
3 ans à cause des petits éléments.**

**Non adatto a bambini di età inferiore  
ai 3 anni poiché contiene piccoli elementi**



**Balance Games Nederland**

**[www.BalanceGames.eu](http://www.BalanceGames.eu)**

**<https://www.facebook.com/BalanceGames/>**

**[info@BalanceGames.eu](mailto:info@BalanceGames.eu)**

**[info@BalanceGames.nl](mailto:info@BalanceGames.nl)**