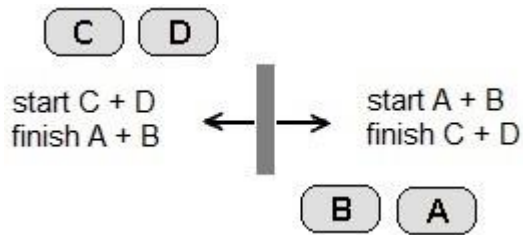


Règles du jeu en équipe raccourcies Balance DUEL 2023 pour 2x2 joueurs

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



Le but du jeu consiste à acheminer en premier 4 pions de la même couleur de la section start (à droite) vers la section finish (à gauche) sans que la balance ne 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 le section start à droite. (*Le numéro lancé est le porte-pion numéro.*)
Remarque: tous les pions des joueurs de l'équipe commencent dans le section start à droite.

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 le section start à droite jusqu'à ce que les quatre couleurs aient été placées.
4. A chaque tour ci-après, les membres de l'équipe discutent du choix :
 - *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 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 acheminer 4 pions de même couleur dans le section finish **sans faire basculer la balance.**