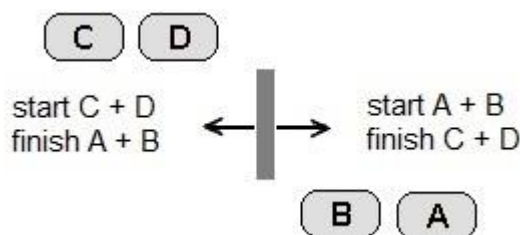


Regole per giocare in squadre di Balance DUEL 2023 per 2x2 giocatori

(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 (a destra) alla zona finish (a sinistra), 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.

Ogni squadra è obbligata a usare i propri pedoni *in ordine di colori sul tavolo.*
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. 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 nel modello Balance A), 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" **possano** 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 pedone 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 finish.
7. Il vincitore è la squadra:
 - che rimane quando l'altra squadra appoggia il bilanciante sul tabellone
 - che per primo ha spostato le sue 4 pedine nell' zona finish **senza il braccio di bilanciamento appoggiato sul tabellone.**