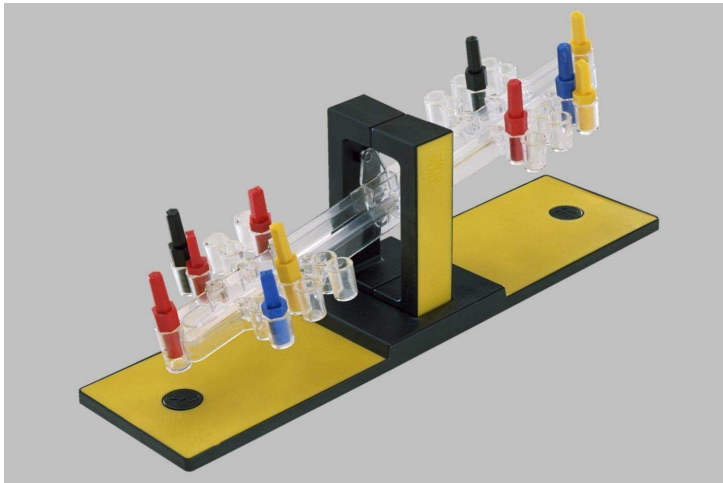


EGYENSÚLY PÁRBAJ



Összetevők:

- 1 „játéktábla”
- 1 mérleg híd
- 1 mérleg kar
- 12 dupla figuratartó
- 4 szimpla figuratartó
- 10 fekete figura (8 nagy, 2 közepes)
- 10 sárga figura (8 nagy, 2 közepes)
- 10 piros figura (8 nagy, 2 közepes)
- 10 kék figura (8 nagy, 2 közepes)
- 2 dobóckocka
- szabálykönyv

Előkészületek

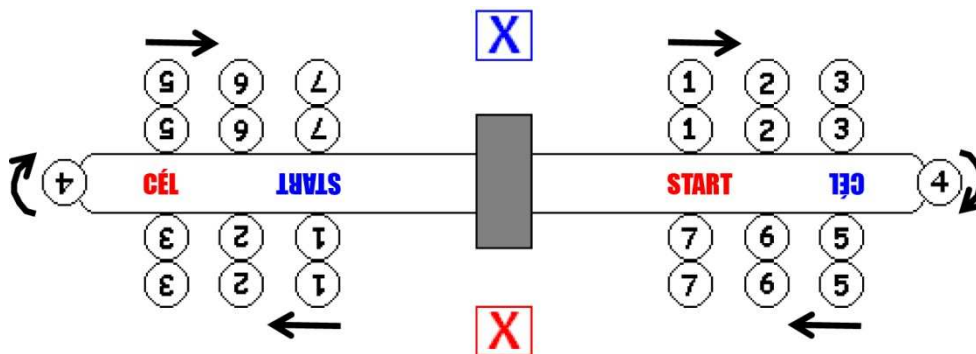
Helyezd a hidat a megfelelő pozícióba, hogy kiegyensúlyozd a mérleget, és akaszd fel rá a figuratartókat. A játék üres figuratartókkal kezdődik.

A játék célja

A játék célja, hogy te legyél az első, aki átjuttatja a figuráit a kezdő zónából (a jobb kéz felőli figuratartókból), a cél zónába (a bal kéz felőli figuratartókba), az egyensúly felborítása nélkül.

Játékszabály 2 játékos részére

(„A” mérleg típus)



1. Minden játékos 6 nagy figurát kap egy színből.
2. Aki a legnagyobbat dobja a kockával, az kezdi a játékot egy újabb kockadobással.
3. Minden dobás után a játékos dönthet, hogy:
 - behelyezi egy figuráját a jobb keze felőli figuratartóba, a dobásának megfelelő helyre, 1-től 6-ig (lásd a számozást az ábrán),
 - mozgatja egy korábban betett figuráját a mérleg karja mentén előre (pl.: ha 4-est dobott, akkor a 2-es start helyen álló figurát a 6-os start helyre, vagy az 5-ös start helyen állót a 2-es cél helyre,
 - passzolhat (lásd a 6. pontot).

A játék során minden figura behelyezést és mozgatást egy újabb kockadobás határoz meg.

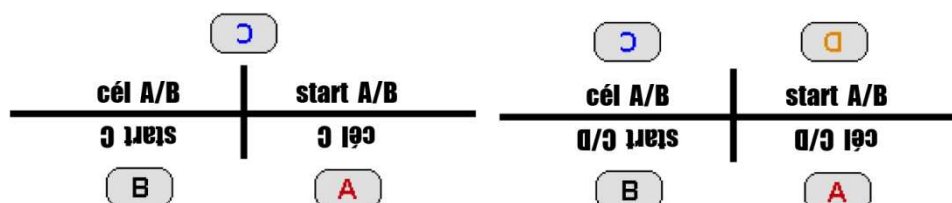
A figurák mozgatásakor a figuratartó minden helyét bele kell számolni a lépésbe, függetlenül attól, hogy üresek vagy sem, nem akadályozzák a mozgást.

Ha egy figura eléri a kezdő zóna 7-es tartóját, folytathatja az útját a cél zónába. A cél zónában is mozoghatnak tovább a figurák, egészen a cél zóna 7-es tartójáig.

4. Ha egy játékos nem tud felhelyezni vagy mozgatni figurát, akkor a másik játékos következik.
5. A figurák, amelyek a cél zónába érkeztek, „támadó figurákká” válnak, kiüthetik az ellenfél figuráját, ha be tudnak kerülni az ellenfél figurájának sorszámával egyező, azzal szomszédos üres figuratartóba. Azok a játékosok, akik egy oldalról indultak, a cél zónában kiüthetik a másik bábuit, de a játék elején meg is egyezhetnek, hogy egymást nem ütik ki. **Figyelem!** Azon figurákat nem üthetjük ki, amelyek mellett már áll egy másik, bármilyen színű figura. A kiütéshez a mellette lévő figuratartónak üresnek kell lennie. A 4-es számú figuratartóból *soha* nem üthető ki bábu, bármilyen színű is legyen.
Vigyázat: a cél zónába érkező figurák, azaz a „támadó figurák” biztonságban vannak, nem lehet őket kiütni.
6. A játékos passzolhat, még akkor is, ha tudna felhelyezni vagy mozgatni. A következő körében viszont muszáj felhelyezni vagy mozgatnia, amennyiben lehetséges. Ha nem lehetséges, akkor ebben a körében is passzolhat.
7. Ha a mérleg valamelyik karja a kör végén eléri az asztalt, a játékos, aki kiváltotta ezt, elveszíti a játékot.
8. A győztes:
 - a játékos, aki az átbillenés után játékban marad, vagy
 - a játékos, aki elsőként átmozgatja a 6 figuráját a cél zónába az egyensúly felborítása nélkül (a győztes szabadon eldöntheti a játék végén a 6 figurája pozícióját).

Játékvariációk

- 8 nagy kezdőfigura,
- „B” mérleg típus használata,
- „C” vagy „D” mérleg típus használata, játékosonként 6 nagy kezdőfigurával (példa a kiütésre: a 3-mas helyre érkező figura kiütheti a 4-es helyen állót, vagy a 4-es helyre érkező figura kiütheti a 3-mas helyen állót),
- szimpla figuratartók használata a mérleg építése és egyensúlyozása során (4 szimpla figuratartó használata esetén legfeljebb 6 nagy figurát osszunk ki játékosonként).



Minden játékos 2 nagy és 2 közepes figurát kap egy színből.

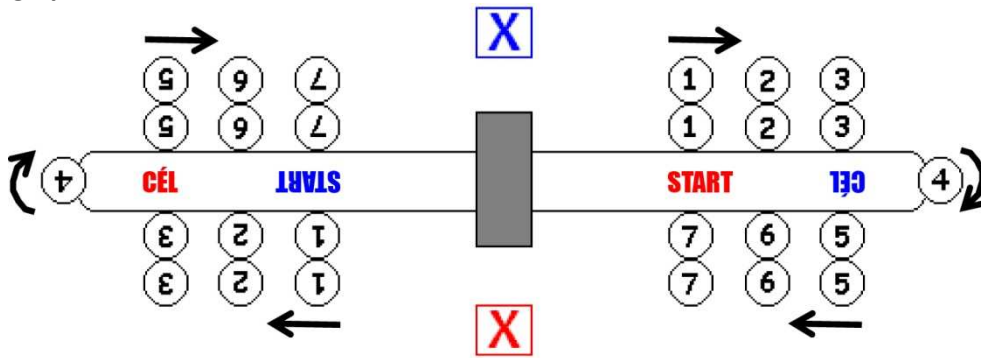
A játék a 2 játékosra vonatkozó szabály 1-6. pontjai szerint zajlik.

7. Ha a mérleg valamelyik karja a kör végén eléri az asztalt, a játékos, aki kiváltotta ezt, elveszíti a játékot. Az összes figurát le kell venni a mérlegről. A játékban maradt játékosok az 1. szabályponttól kezdik a következő kört.
8. A győztes az a játékos, aki elsőként átmozgatja a 4 figuráját a cél zónába az egyensúly felborítása nélkül (a győztes szabadon eldöntheti a játék végén a 4 figurája pozícióját).
9. Ha 2 játékos marad, a 4-4 figurájukkal a 2 játékosra vonatkozó szabály 1. pontjától kezdik az utolsó kört, a mérleg bármelyik oldalán.

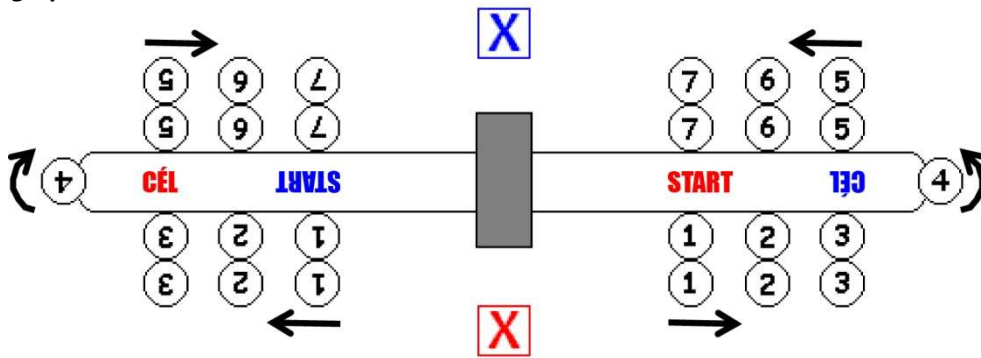
Játékvariációk

- lásd a 2 játékos játékvariációkat, de legfeljebb 2 nagy és 2 közepes kezdőfigurával játékosonként.

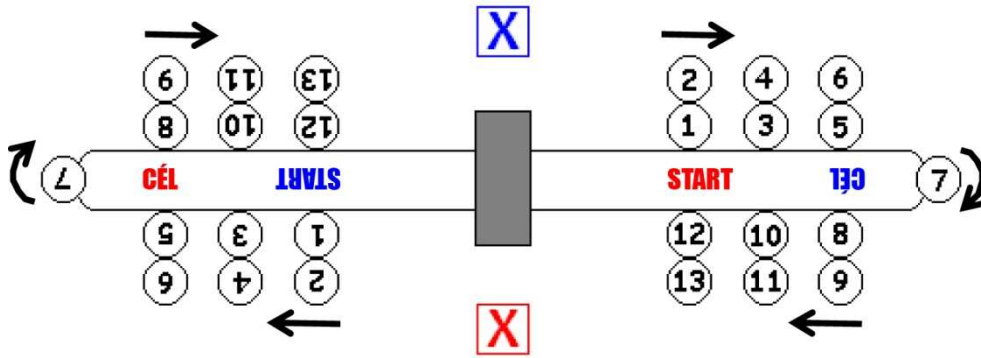
„A” mérleg típus



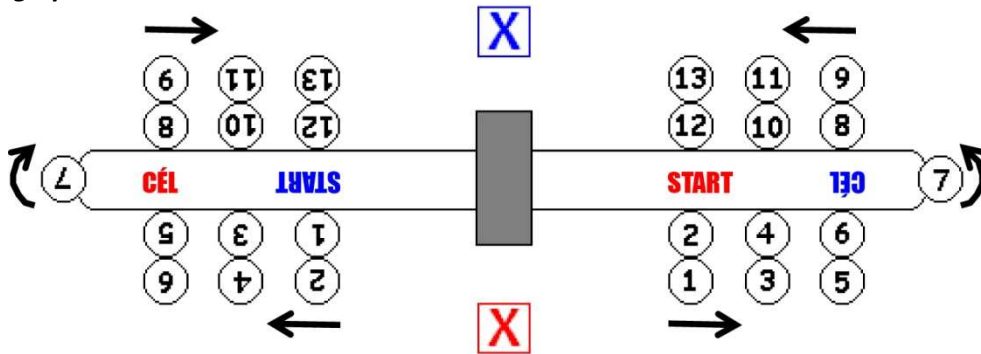
„B” mérleg típus



„C” mérleg típus



„D” mérleg típus



Fordította: **kokix**



www.jatekmester.com