

BALANX

JETZT KOMMT BEWEGUNG IN'S SPIEL!

Gerade wenn man denkt, den besten Zug zu kennen, wird das Brett gekippt und die Glaskugeln rollen in eine neue, überraschende Position. Davon dürfen sich die Spieler aber nicht zu sehr irritieren lassen, denn nur wer das Brett trotz der variantenreichen Stellungswechsel am schnellsten überquert, gewinnt!

Inhalt:

1 kippbare Brett
10 weiße Glaskugeln • 10 schwarze Glaskugeln • 2 Stahlkugeln
1 Regel

Spielziel:

Wer alle eigenen Glaskugeln zuerst diagonal über das Brett in die eigene Zielecke gezogen hat, gewinnt.

Vorbereitung:

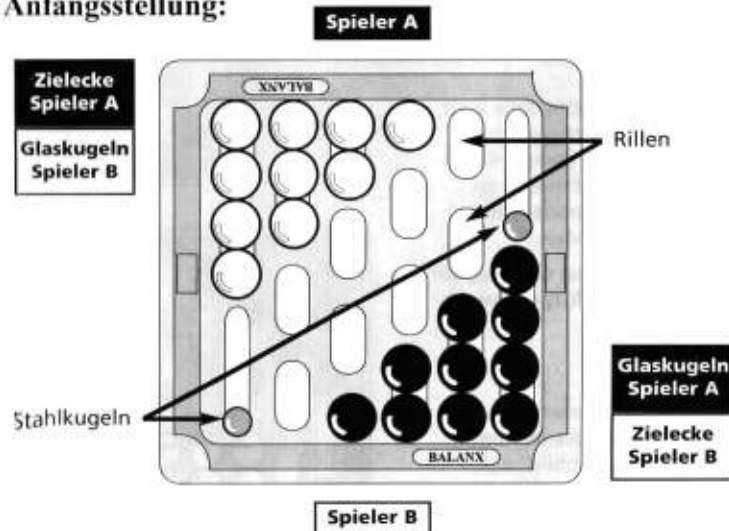
Es wird zu zweit gespielt.

Ein Spieler spielt die weißen, der andere die schwarzen Kugeln.

Die Spieler setzen sich einander gegenüber. Das Brett wird so gelegt, daß der Kipp-Mechanismus das Brett jeweils zu den Spielern hin kippen läßt. Die zwei Stahlkugeln werden in die kleineren Rillen gelegt. Sie werden nicht gezogen, sondern unterstützen den Kippmechanismus.

Die Spieler bauen ihre Kugeln jeweils in der ihnen gegenüberliegenden Ecke auf.

Die Anfangsstellung:



1

BALANX

Spielverlauf

Aus der Anfangsstellung müssen die Spieler ihre Kugeln diagonal über das Brett in ihre Zielecke (unten rechts) ziehen. Dort müssen die Kugeln exakt in der Anfangsstellung des Spielpartners zu liegen kommen. Die Spieler ziehen also mit ihren Kugeln **immer auf sich zu**. Es wird abwechselnd jeweils eine eigene Glaskugel bewegt. Die Spieler lösen, wer beginnt.

Kugeln bewegen

Vor dem Zug drückt man vorsichtig das Brett auf der eigenen Seite nach unten. Dabei rollen die Kugeln in eine neue, unerwartete Position. Um nun die eigenen Kugeln in die Zielecke zu bewegen, gibt es zwei Zugmöglichkeiten:

1.) Springen

Alle ohne Zwischenraum in einer Reihe liegenden Kugeln können übersprungen werden, sofern hinter ihnen ein freier Platz in einer der Rillen liegt. Dabei sind Sprünge auf die eigene Zielecke zu oder zur Seite erlaubt.

Zurückspringen ist nicht erlaubt.

2.) Ziehen

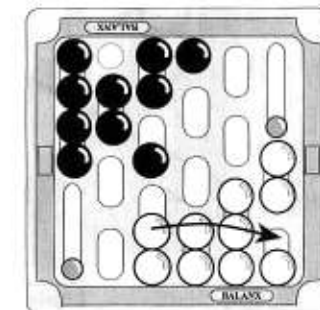
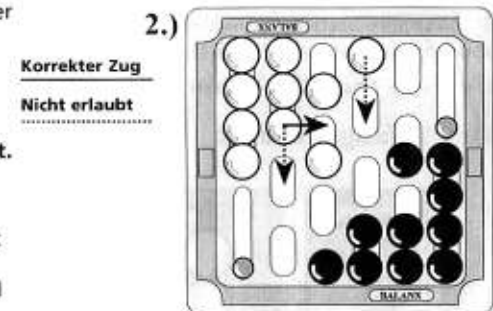
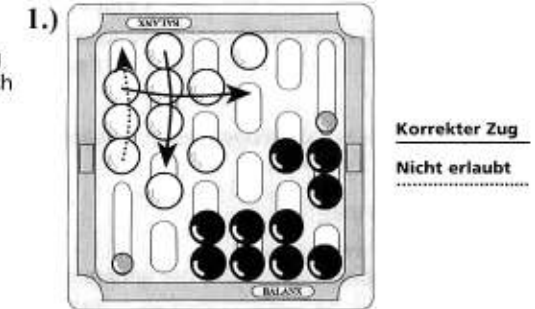
Es ist erlaubt, genau eine Rille weit zur Seite zu ziehen, sofern man dort nicht durch eine andere Kugel blockiert ist. Auf die Zielecke zu darf nicht gezogen, sondern nur gesprungen (s.o.) werden.

Grundsätzlich dürfen Glaskugeln die Rillen der Stahlkugeln nicht nutzen!

Spielende

Der Spieler, der als erster alle seine Kugeln in seine Zielecke bewegt hat, gewinnt (siehe Abbildung).

Spieler B hat gewonnen.



2