

BALANX

Jetzt kommt Bewegung ins Spiel!

Deutsche Übersetzung
(aus dem Englischen)
von Christoph Ledinger
www.spieletest.at

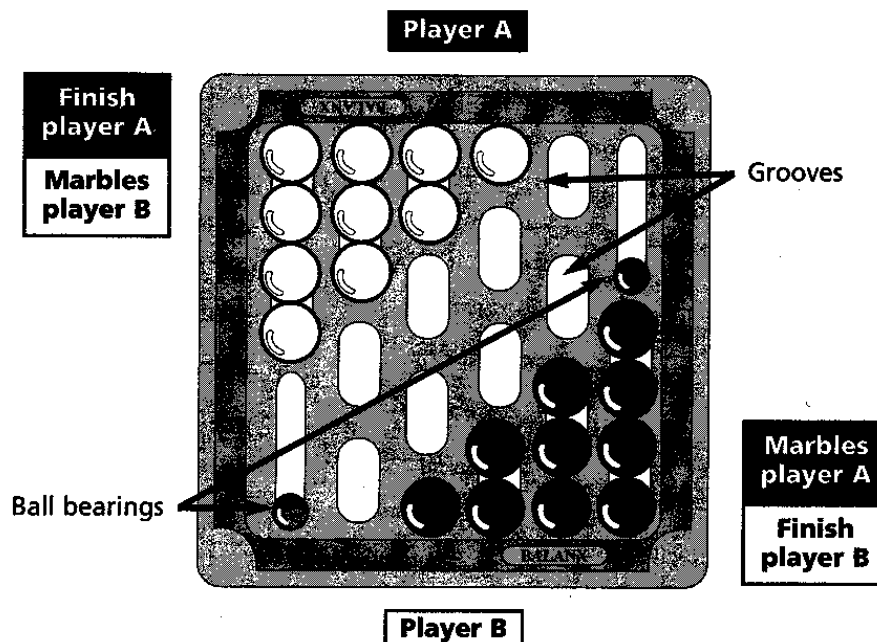
Inhalt: 1 kippbares Brett, 10 weiße Glaskugeln, 10 schwarze Glaskugeln, 2 Stahlkugeln, 1 Regel

SPIELZIEL

Wer zuerst alle eigenen Glaskugeln von seiner Startecke in die eigene, diagonal gegenüberliegende, Zielecke gezogen hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Spieler sitzen sich gegenüber. Das Brett wird zwischen die Spieler gelegt, sodass der Kippmechanismus das Brett jeweils zu den Spielern hin kippen lässt.
- Die zwei Stahlkugeln werden in die kleineren Rillen gelegt. Sie werden nicht gezogen, sondern unterstützen lediglich den Kippmechanismus.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt seine Kugeln in die Ecke der ihm gegenüberliegenden Seite. Siehe Abbildung.
- Weiß macht den ersten Zug.



Wichtig: In den meisten strategischen Spielen spielt man in Richtung des Gegners. Hier ist es genau umgekehrt, man zieht seine Kugeln zu sich hin!

SPIELVERLAUF

Aus der Anfangsstellung müssen die Spieler ihre Kugeln quer über das Brett in die Ecke an ihrer Seite des Bretts ziehen. Dort müssen die Spieler exakt in der Anfangsstellung des Spielpartners zu liegen kommen. Ein Zug besteht aus dem Bewegen einer Kugel. Vor diesem Zug muss man das Brett auf seiner Seite vorsichtig nach unten drücken. Dabei rollen die Kugeln in neue Positionen.

Um die eigenen Kugeln in die Zielecke zu bewegen, gibt es zwei Zugmöglichkeiten:

1. Alle ohne Zwischenraum in einer Reihe liegende Kugeln können übersprungen werden, sofern hinter ihnen ein freier Platz in einer der Rillen liegt. Es dürfen Kugeln beider Farben übersprungen werden. Gesprungen wird nach links, rechts, vorne und hinten. Es ist nicht erlaubt, diagonal zu springen oder leere Felder zu überspringen. Eine Kugel kann in ihrer Zielrille allerdings noch weiterrollen, wenn diese nicht komplett besetzt ist. Dies ist natürlich erlaubt.
2. Ein Spieler kann sich entscheiden, nicht zu springen. Stattdessen kann man genau eine Rille weit waagrecht zur Seite zu ziehen, sofern dort keine andere Kugel liegt. Es ist nicht erlaubt, diagonal zu ziehen (rollt die Kugel in ihrer neuen Rille nach unten weil dort Platz ist, gilt das nicht als diagonaler Zug und ist daher erlaubt). Züge nach vorne und hinten sind ebenfalls verboten (eine Bewegung nach vorne und hinten kann also nur mittels Sprüngen über andere Kugeln passieren!).

Grundsätzlich dürfen Glaskugeln die Rillen der Stahlkugeln nicht nutzen! Die Stahlkugeln sind neutral, sie sollen den Kippmechanismus unterstützen. Trotzdem kann es passieren, dass das Gewicht der Stahlkugeln das Brett nicht in Position halten kann. In einem solchen Fall hält man das Brett mit der Hand nach unten. Allerdings ist das ein Indiz dafür, dass ein Spieler im Hintertreffen liegt; was aber nicht heißt, dass er nicht mehr gewinnen kann.

SPIELENDE

Der Spieler, der als erster alle seine Kugeln in seine Zielecke bewegt hat, gewinnt. Doch Vorsicht, es gibt noch eine weitere Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen (bzw. zu verlieren):

Es ist verboten den Gegner zu blockieren, indem man ein oder mehrere Kugeln in der Startaufstellung (und somit der gegnerischen Endposition) zurücklässt. Während des gesamten Spiels muss daher immer ein Platz der eigenen Startaufstellung/ gegnerischen Endstellung frei sein. Ist eine Zielecke komplett mit Kugeln belegt – egal welcher Farbe – hat der Spieler mit dieser Zielecke gewonnen.