

Matériel :

- 110 cartes
- 20 lingots en bois
- 1 balance
- 2 paniers

But du jeu :

- En version coopérative : équilibrer la balance avec le même nombre de lingots
- En version compétitive : gagner le plus de lingots possible.

Durée de la partie : 15 min.

Déroulement du jeu:

- 2 joueurs: 1 de chaque côté de la balance.
 - Plus de 2 joueurs: 1 équipe de chaque côté de la balance.
- La pile de cartes est posée face cachée. Les lingots sont empilés sur le côté, dans la banque.
- Le joueur/l'équipe dont c'est le tour pioche une carte.

Epreuves :

- **Vrai ou faux** (bonne réponse = 1 lingot)
- **Dessine**: on dessine en l'air ou sur le dos d'un co-équipier. Bonne réponse = 1 lingot. A deux joueurs: on essaie de faire deviner à l'autre et si on y arrive, chacun gagne un lingot.
- **Coup de chance**: circonstances aléatoires. Si elles sont bonnes: 1 lingot.
- **Coyote** : un coyote passe par là et vole un lingot déjà gagné. S'il n'y a rien dans le panier, le coyote volera un lingot à la banque. Il ne repart jamais les mains vides.
- **Prison** : une carte permet d'arrêter un coyote et de l'emprisonner. Le lingot qu'il avait volé est restitué à la banque.
- **Solidarité** :
 - En version coopérative, l'équipe peut (mais ne doit pas) utiliser cette carte pour donner l'un de ses lingots à l'équipe adverse. L'équipe qui la pioche peut la garder et la jouer à tout moment, jusqu'à la fin de la partie.
 - En version compétitive, la solidarité ne sert à rien puisqu'on ne partage pas. Le joueur qui la pioche passe son tour.



Fin de la partie:

Le jeu se termine quand la banque est vide.

- En version compétitive: le vainqueur est celui qui a remporté le plus de lingots.
- En version coopérative: une fois les lingots répartis, s'il reste dans les équipes des cartes de solidarité non jouées, les joueurs peuvent les utiliser pour essayer d'équilibrer la balance. La partie sera gagnée si les richesses sont réparties équitablement, donc si la balance est équilibrée en fin de partie. Dans ce cas, tout le monde a gagné.

Notre jolie balance peut servir pour une multitude d'autres jeux d'enfants, n'hésitez pas à la faire vivre hors de sa boîte!

Ce jeu existe grâce aux pionniers qui nous ont soutenus lors de notre campagne de financement participatif. Merci de tout cœur à Dorothée Allard, Odile Anot, Yves Aubecq, Isabelle Baillot, Sandrine Baudouin, Pierre Bauvens, Cyril Beaulieu, Etienne Bedoret, Myriam Besson, Olivia Bodson, Marie Christine Boileau, Arnaud Borchard, Marc Brisson, Thomas Burel, Virginie Busck-Nielsen, Nancy Castillo, Laurent Daube, Stéphanie Dauver, Didier de Buisseret, Véronique de Dorlodot, Clara de la Torre, Alessandra Della Ragione, Dominique Demaegt, Thoros De Myr, Pascal De Sutter, Erik Dierckx, Michel Dubois, G. Duforest, Odile Dulmet, Isabelle Errera, Armelle Fardet, Mireille Gaukéma, Sophie Gilon, Corinne Gils, Isabelle Grosjean, Sandrine Guillitte, Etienne Guilloud, Ana Heidtmann, Françoise Hovelaque, Geneviève Houbben, Vincent Janod, Virginie Kirch, Yolande Labajos, Milio Latimier, Sophie Lauwereins, Yves Lecourt, Rose Marie Lefebvre, François Licata, Christiane Limon, Yvette Louchart, Aure Louis, Maritza Lozano, Sibylle Luithlen, Carmen Malagon Garcia, Christine Mahieu, Françoise Mahieu, Francesca Marchini, Jeaninne Marchal, Nathalie Marchal, Bertrand Morin, Kedidia Mossi, Cédric Nacinovich, Monique Paquelier, Emilie Pasty, Cécile Priou, Cyril Prou, Edith Richard, Valentin Rose, Maïte Simon Bilbao, Antoine Suberville, Christophe Thomas, Delphine Vallade, Jean Van Kerchove, et Julie Van Rompaey.

Merci tout particulièrement à Aline de Pétigny, Albert de Pétigny, Bertrand Steenebruggen, Mathieu Steenebruggen pour leurs belles idées et leurs belles énergies, et à Anaïs, Sarita, Alexis, Moïse, Juliette, Diego, Aïnoa, Lucie, Pierre, Samuel, Nino, Nicolas et Alexandre pour avoir été les tout premiers testeurs du jeu!