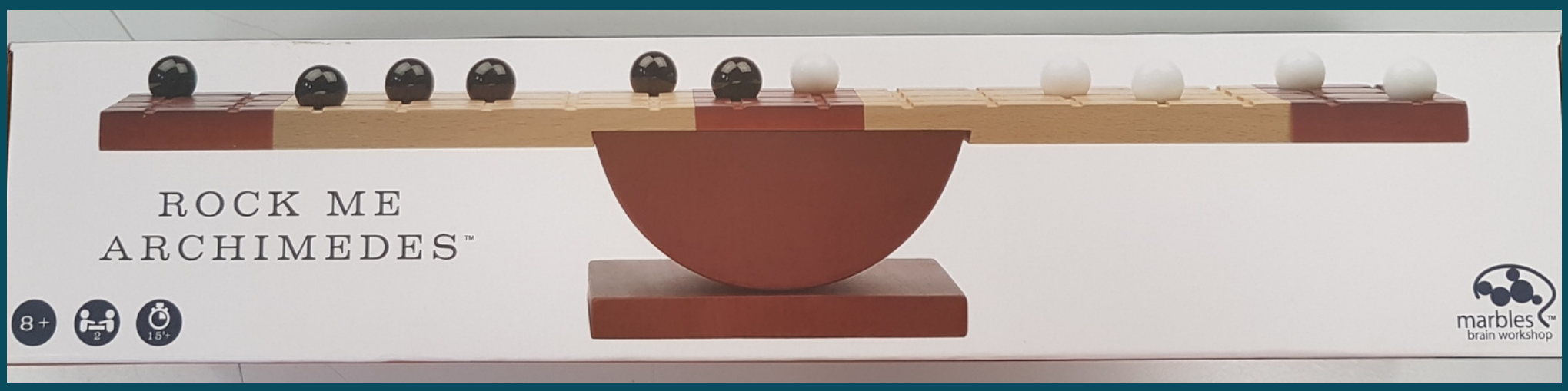
Rock me Archimedes

A partir de la zone du milieu du balancier, chaque joueur s'efforce d'amener 4 billes de sa couleur à une extrémité de la balance sans que cette dernière ne touche la table.

À chaque tour, soit on place une bille de sa réserve dans la zone centrale, soit on lance le dé pour déplacer une ou plusieurs de ses billes en fonction du chiffre obtenu.

La balance tangue et oscille, il faut savoir ne pas aller trop vite, reculer pour mieux avancer… mais si à un moment la balance se déséquilibre et touche la table, le joueur responsable a perdu !