

Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**  
ou bien  
avancer de **1** ou de **11** case(s).

Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**  
ou bien  
avancer de **13** cases.

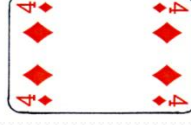
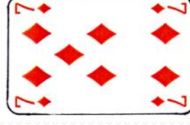
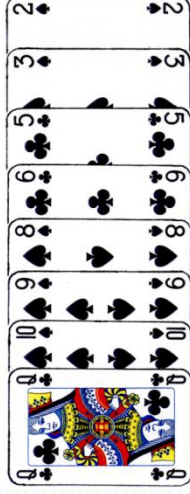
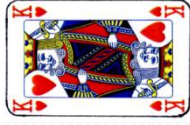
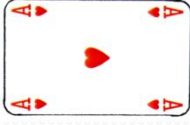
**Échanger la position** d'un des ses propres pions  
contre celle d'un pion de l'adversaire ou du partenaire  
(cases *protégées*: le nid, l'arrivée et lorsqu'on est *pr la 1<sup>ère</sup> fois s/* la case de **départ**.)

Avancer d'autant de cases  
que la carte a de valeur;  
la **dame**: **12** cases.

Avancer de **7 cases** que l'on peut **répartir** sur  
autant de ses propres pions que l'on veut (p.ex.: 5+2.)  
!!! Tous les pions qui sont **dépassés** par un 7  
(partiel ou entier) doivent **retourner au nid** !!!

Avancer  
ou bien  
**reculer de 4 cases.**

Peut prendre la valeur de **n'importe quelle carte.**



Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**  
ou bien  
avancer de **1** ou de **11** case(s).

Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**  
ou bien  
avancer de **13** cases.

**Échanger la position** d'un des ses propres pions  
contre celle d'un pion de l'adversaire ou du partenaire  
(cases *protégées*: le nid, l'arrivée et lorsqu'on est *pr la 1<sup>ère</sup> fois s/* la case de **départ**.)

Avancer d'autant de cases  
que la carte a de valeur;  
la **dame**: **12** cases.

Avancer de **7 cases** que l'on peut **répartir** sur  
autant de ses propres pions que l'on veut (p.ex.: 5+2.)  
!!! Tous les pions qui sont **dépassés** par un 7  
(partiel ou entier) doivent **retourner au nid** !!!

Avancer  
ou bien  
**reculer de 4 cases.**

Peut prendre la valeur de **n'importe quelle carte.**