

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^{ère} fois s/* la case de **départ**.)

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

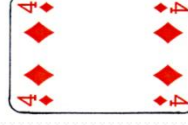
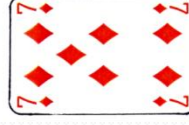
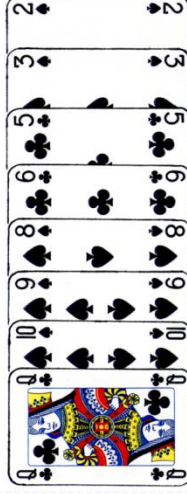
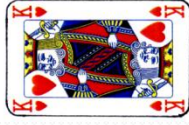
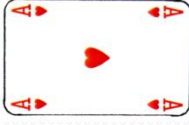
Avancer de **7 cases** que l'on peut **répartir** sur
autant de ses propres pions que l'on veut (p.ex.: 5+2.)

!!! **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^{ère} 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.**