

Una propria pedina deve uscire dal **nido** sulla casella di **partenza**

oppure avanzare di 1 casella o di 11 caselle.



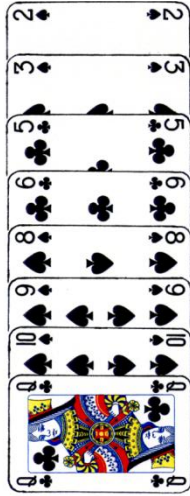
Una propria pedina deve uscire dal **nido** sulla casella di **partenza**

oppure avanzare di 13 caselle.

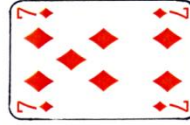


Scambiare la posizione di una delle proprie pedine con quella di una dell'avversario o del partner

(caselle **protette**: il nido, la **stalla** e trovandosi x la 1ª volta sulla casella di **partenza**.)

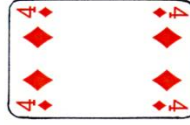


Avanzare dal numero di caselle corrispondente al valore della carta da gioco; **la regina** vale 12.



Avanzare di **7 caselle**; le si possono **spezzare** su tante proprie pedine che si vuole (*ad esp.*: 5+2.)

!!! **Tutte** le pedine che vengono **sorpassate** da un 7 (intero o parziale) devono **ritornare al nido** !!!



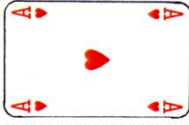
Avanzare

oppure

indietreggiare di 4 caselle.



Può prendere il valore di **qualsiasi carta da gioco.**



Una propria pedina deve uscire dal **nido** sulla casella di **partenza**

oppure avanzare di 1 casella o di 11 caselle.



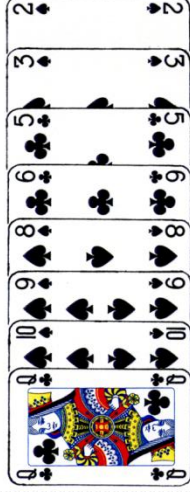
Una propria pedina deve uscire dal **nido** sulla casella di **partenza**

oppure avanzare di 13 caselle.

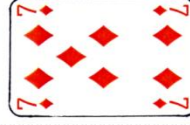


Scambiare la posizione di una delle proprie pedine con quella di una dell'avversario o del partner

(caselle **protette**: il nido, la **stalla** e trovandosi x la 1ª volta sulla casella di **partenza**.)

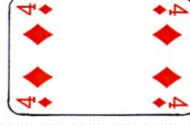


Avanzare dal numero di caselle corrispondente al valore della carta da gioco; **la regina** vale 12.



Avanzare di **7 caselle**; le si possono **spezzare** su tante proprie pedine che si vuole (*ad esp.*: 5+2.)

!!! **Tutte** le pedine che vengono **sorpassate** da un 7 (intero o parziale) devono **ritornare al nido** !!!



Avanzare

oppure

indietreggiare di 4 caselle.



Può prendere il valore di **qualsiasi carta da gioco.**