

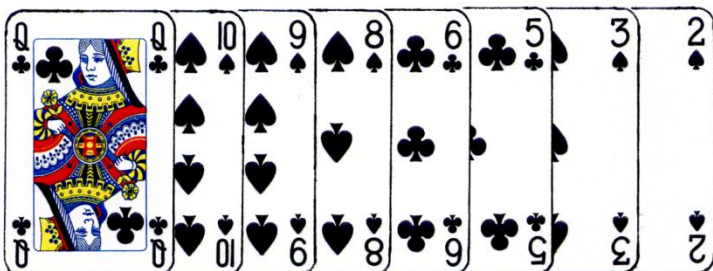
Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**
ou bien
 avancer de **1** *ou* de **11** case(s).



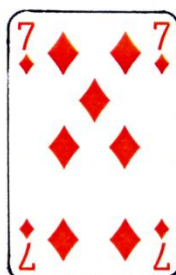
Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**
ou bien
 avancer de **13** cases.



Échanger la position d'une des ses propres billes
 contre celle d'une bille 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.



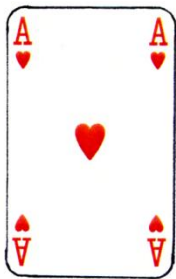
Avancer de **7 cases** que l'on peut **répartir** sur
 autant de ses propres billes que l'on veut (*p.ex.: 5+2.*)
 !!! *Toutes* les billes qui sont **dépassées** par un 7
 (partiel *ou* entier) doivent **retourner au nid** !!!



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).



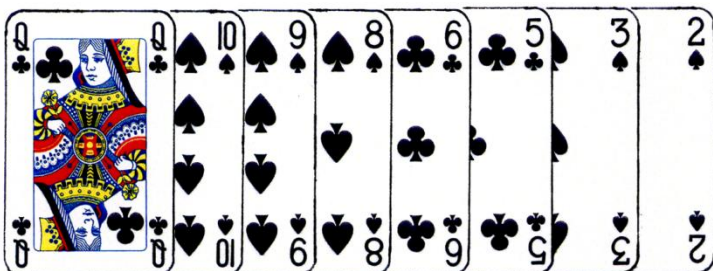
Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**

ou bien

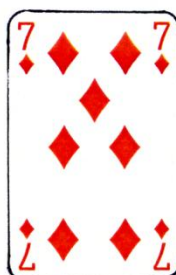
avancer de **13** cases.



Échanger la position d'une des ses propres billes contre celle d'une bille 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 billes que l'on veut (*p.ex.: 5+2.*)

!!! Toutes les billes qui sont dépassées par un 7 (partiel *ou* entier) doivent retourner au nid !!!



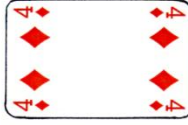
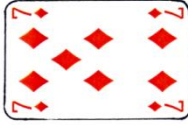
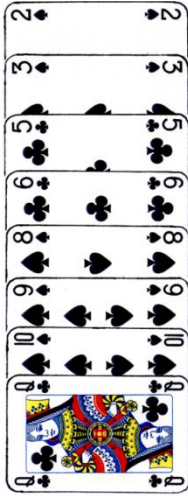
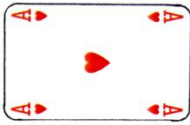
Avancer

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'une des ses propres billes
contre celle d'une bille 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.

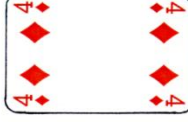
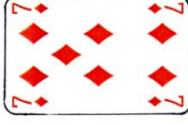
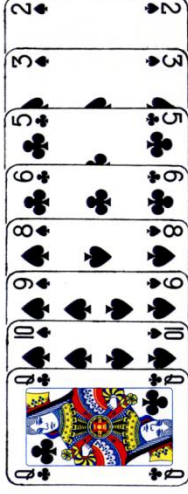
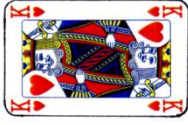
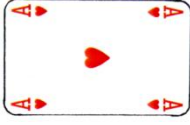
Avancer de **7 cases** que l'on peut **répartir** sur
autant de ses propres billes que l'on veut (p.ex.: 5+2.)

!!! Toutes les billes qui sont **dépassées** 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'une des ses propres billes
contre celle d'une bille 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 billes que l'on veut (p.ex.: 5+2.)

!!! Toutes les billes qui sont **dépassées** 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.