

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

oppure avanzare di **1** casella o di **11** caselle.

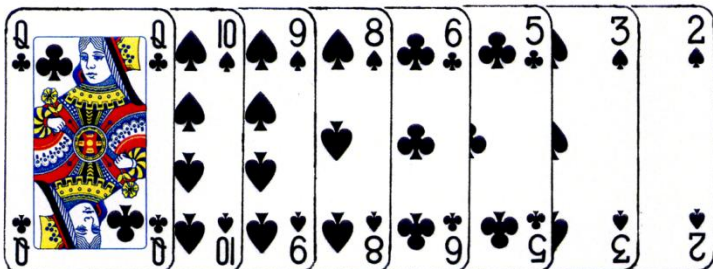


Una propria pedina deve uscire dal **nido**
sulla casella di **partenza**

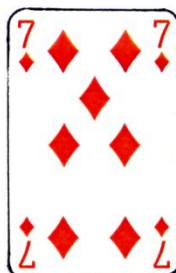
oppure avanzare di **13** caselle.



Scambiare la posizione di una delle proprie biglie
con quella di una biglia dell'avversario o del partner
(caselle **protette**: il **nido**, la **stalla** e trovandosi *x la 1^a 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 biglie che si vuole (*ad esp.:* 5+2.)

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



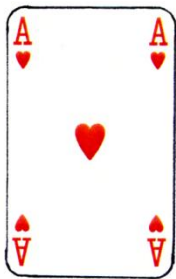
Avanzare

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.

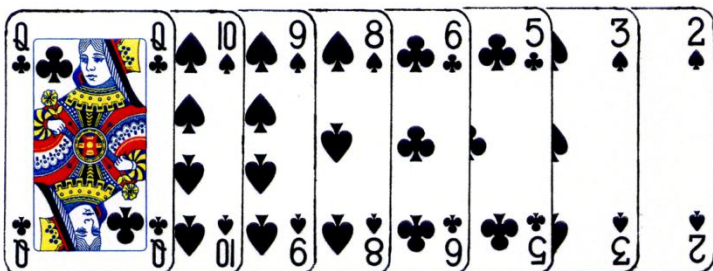


Una propria pedina deve uscire dal **nido** sulla casella di **partenza**

oppure avanzare di **13** caselle.



Scambiare la posizione di una delle proprie biglie con quella di una biglia dell'avversario o del partner (caselle **protette**: il **nido**, la **stalla** e trovandosi *x la 1^a 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 biglie che si vuole (*ad esp.:* 5+2.)

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



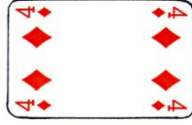
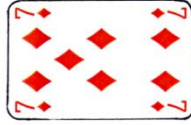
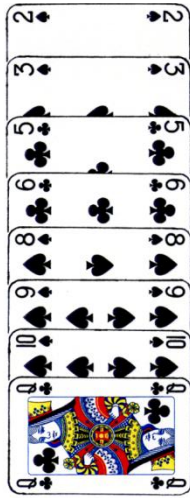
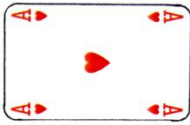
Avanzare

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 biglie 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 biglie che si vuole (ad esp.: 5+2.)

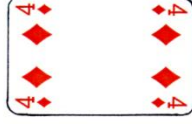
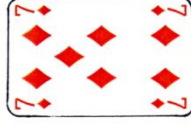
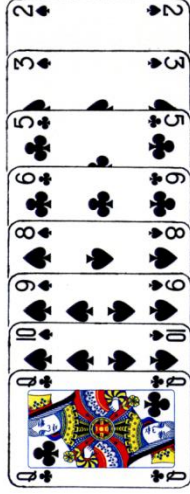
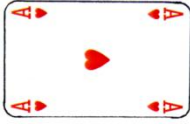
!!! **Tutte** le biglie che vengono **sorpassate** da un **7** (intero o parziale) devono **ritornare al nido** !!!

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 biglie 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 biglie che si vuole (ad esp.: 5+2.)

!!! **Tutte** le biglie 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**.