

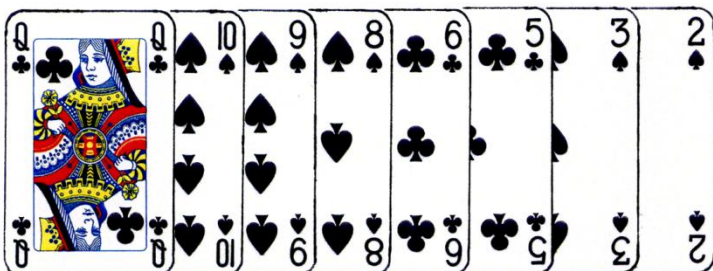
Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**  
*ou bien*  
 avancer de **1** *ou* de **11** case(s).



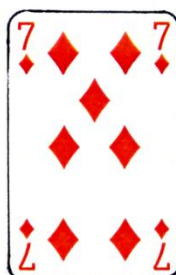
Un propre pion doit sortir du **nid** sur la case de **départ**  
*ou bien*  
 avancer de **13** cases.



**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<sup>ère</sup> fois* s/ la case de **départ**.)



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



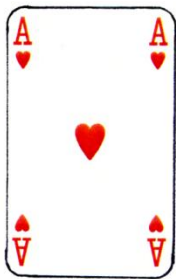
Avancer de **7 cases** que l'on peut **répartir** sur  
 autant de ses propres billes que l'on veut (*p.ex.: 5+2.*)  
 !!! **Toutes** les billes qui sont **dépassées** par un 7  
 (partiel *ou* entier) doivent **retourner au nid** !!!



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**

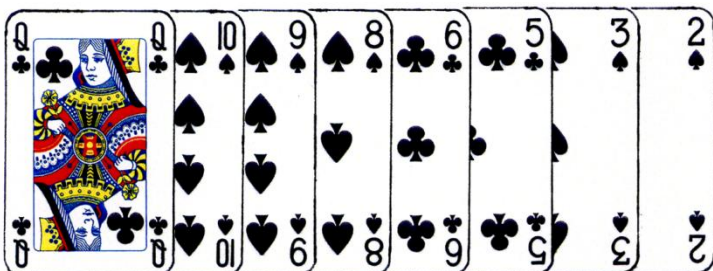
*ou bien*

avancer de **13** cases.

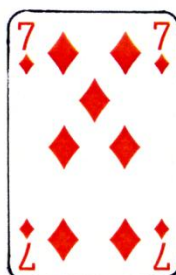


**Échanger la position** d'une des ses propres billes contre celle d'une bille de l'adversaire *ou* du partenaire

(cases **protégées**: le **nid**, l'**arrivée** et lorsqu'on est *pr la 1<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 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 !!!**



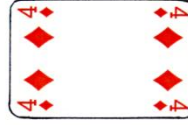
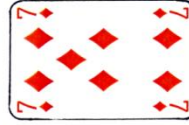
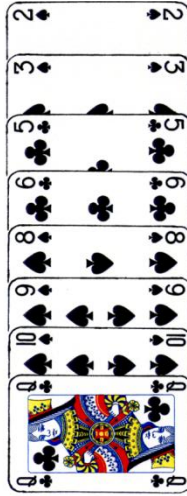
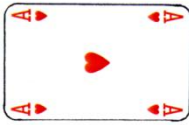
Avancer

*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<sup>ère</sup> fois s/* la case de **départ**.)

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

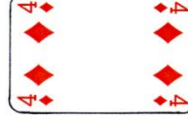
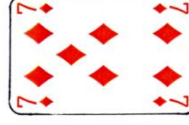
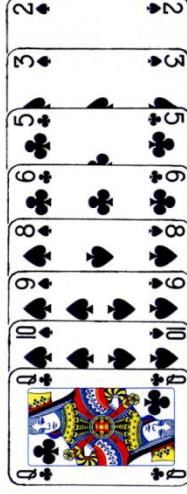
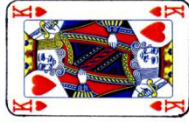
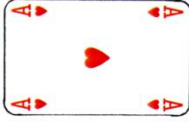
Avancer de **7 cases** que l'on peut **répartir** sur  
autant de ses propres billes que l'on veut (p.ex.: 5+2.)

!!! 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<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 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.