

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

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

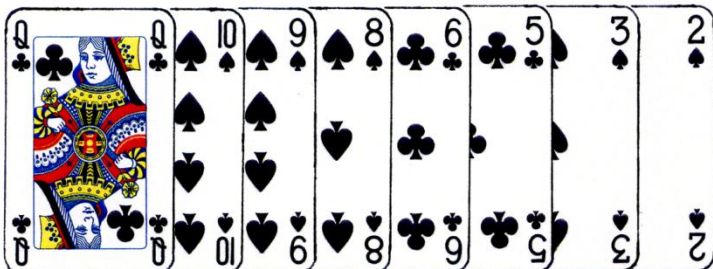


Una propria pedina deve uscire dal **nido**  
sulla casella di **partenza**

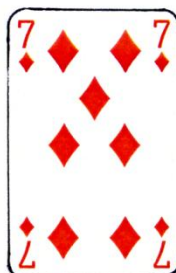
*oppure* avanzare di **13** caselle.



**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<sup>a</sup> 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** !!!



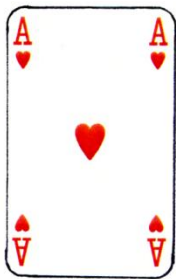
Avanzare

*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.

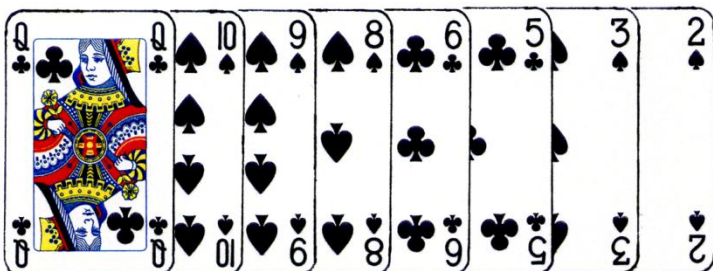


Una propria pedina deve uscire dal **nido** sulla casella di **partenza**

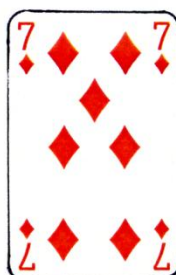
*oppure* avanzare di **13** caselle.



**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<sup>a</sup> 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 !!!**



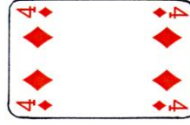
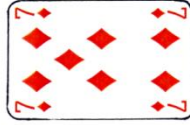
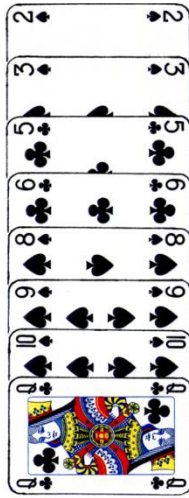
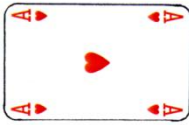
Avanzare

*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.*)

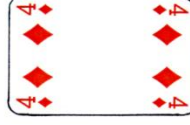
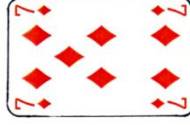
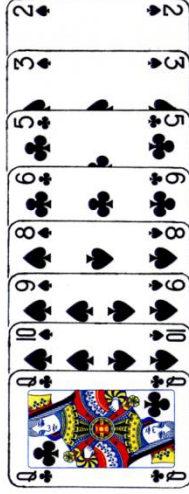
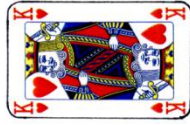
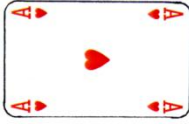
**!!! Tutte le biglie che vengono sorpassate da un 7 (intero o parziale) devono ritornare al nido !!!**

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.**