



Claude Leroy



cosmoludo®

Tom Delahaye



FORUM - BGG



PANTAREI™



cosmoludo®

PANTAREÏ

(2 joueurs, à partir de 8 ans)



MATÉRIEL

9 écailles «noires» de valeurs 1, 2 ou 3



3× 3× 3×

9 écailles «blanches» de valeurs 1, 2 ou 3



3× 3× 3×

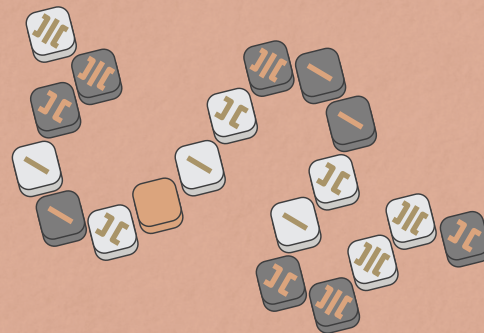
1 écaille «neutre»



1×

MISE EN PLACE

On mélange les 19 écailles face cachée en les disposant aléatoirement pour former le corps d'un serpent ondulant. Ensuite, on les retourne pour révéler leurs valeurs.



Un joueur choisit sa couleur, l'autre joue le premier coup.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir une pile d'au moins 7 écailles.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur joue à son tour une écaille de sa couleur, vers sa gauche ou vers sa droite, en la déplaçant d'écaille en écaille (en fonction de sa valeur).

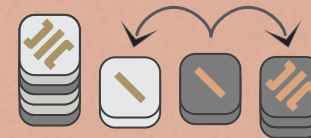
Quand une écaille est en haut d'une pile, on a le choix entre la déplacer seule ou avec l'écaille située juste en dessous de celle-ci (on ne peut donc jamais déplacer plus de deux écailles à la fois).



1

Déplacements :

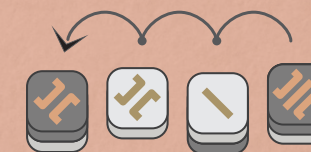
Une écaille de valeur 1 se pose obligatoirement une écaille plus loin à sa gauche ou à sa droite.



Une écaille de valeur 2 se pose obligatoirement deux écailles plus loin à sa gauche ou à sa droite.



Une écaille de valeur 3 se pose obligatoirement trois écailles plus loin à sa gauche ou à sa droite.



Selon les cas, l'écaille déplacée se posera sur une écaille de sa couleur ou sur une écaille de la couleur adverse, qu'elle empêchera de jouer tant qu'elle la couvrira. On ne peut pas déplacer une écaille au-delà des extrémités du corps du serpent. Tout déplacement menant à ce résultat est interdit.

Une écaille ne peut pas passer deux fois par la même écaille lors d'un déplacement.

L'écaille neutre ne peut pas se déplacer seule, mais on peut se poser dessus, pour la déplacer ultérieurement.

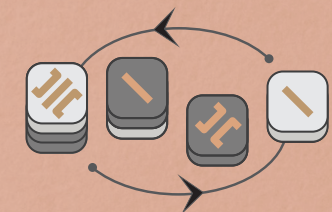
2

À tout moment, les joueurs peuvent ouvrir une pile d'écailles pour voir ce qui s'y cache.

Chaque fois qu'une écaille constituant le corps initial du serpent est déplacée, celui-ci se rétracte. Plus la partie avance, plus les choix des joueurs sont limités.

Permutation :

Au lieu d'effectuer un déplacement, on peut permuter deux écailles ou pile(s) d'écailles de sa couleur. Si un joueur choisit de permuter une pile, il devra permuter toutes les écailles de la pile (pas uniquement les 2 premières).



On ne peut pas permuter si l'adversaire vient de le faire.

Si un joueur ne peut plus bouger ou permuter aucune écaille de sa couleur, il passe son tour, tant que cette situation persiste.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui obtient une pile d'au moins 7 écailles gagne la partie.

PANTAREÏ

(2 players, from 8 years old)



COMPONENTS

9 «black» scales with 1, 2 or 3 markings



3×

3×

3×

9 «white» scales with 1, 2 or 3 markings



3×

3×

3×

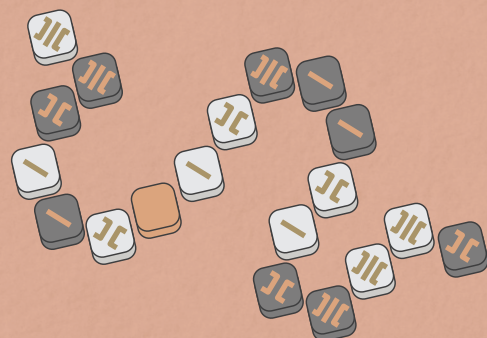
1 neutral scale



1×

SET UP

Players mix the 19 scales with the markings facing down to form the body of a waving snake. Then they turn over the scales to reveal their markings.



Player A chooses a colour then player B plays first with the other colour.

GOAL OF THE GAME

To be the first player to place the seventh scale on top of a stack.

HOW TO PLAY

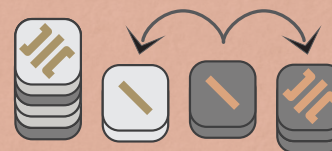
Each player in turn moves a scale of their colour to the left or to the right covering other scales. Once a scale is placed on top of a stack (at least 2 stacked scales), either the player moves the upper scale only **or** the 2 upper scales together (it is forbidden to move more than 2 scales at the same time) regardless of the colour of the scale under the top scale.



In both cases you will move the scale(s) according to the marking (1, 2 or 3) on the top scale. At any moment, any player can check the scales inside a stack to know what is there.

Moves :

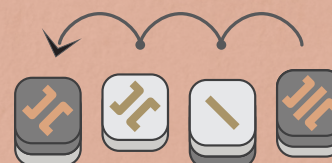
- A scale with a «1» mark has to be placed on the first scale to its left or to its right.



- A scale with a «2» mark has to be placed 2 scales to its left or to its right.



- A scale with a «3» mark has to be placed 3 scales to its left or to its right.



A scale can therefore be moved on top of a scale of the same colour, or on a scale of the other colour. Moving a scale onto another colour will prevent the opponent from playing with that stack.

A scale cannot pass over the head or the tail of the snake. Any move leading to that result is forbidden.

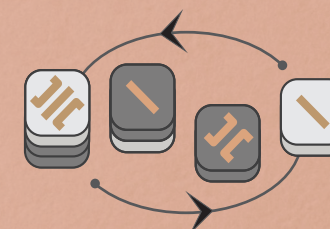
A scale cannot pass twice on the same scale within the same move.

The neutral scale cannot move by itself but you may land on it and move it along during another turn.

Swap :

Instead of moving, you may swap a scale or stack of scales controlled by your colour (the colour of the top scale defines which player controls the whole stack) with another scale or stack of scales controlled by your colour.

Note that you can swap a single scale with a stack of scales if they are both controlled by your colour. The entire stack must be moved. You cannot swap a scale or stack of scales controlled by your opponent..



Swapping is forbidden if your opponent has just swapped on their last turn.

If one player cannot move or swap they have to miss their turn until they can play again.

END OF THE GAME

The first player to complete a stack of 7 scales wins the game.

PANTAREÏ

(2 Spieler, ab 8 Jahren)



SPIELMATERIAL

9 schwarze Steine mit den Werten 1, 2 oder 3



3x 3x 3x

9 weiße Steine mit den Werten 1, 2 oder 3



3x 3x 3x

1 neutraler goldener Stein



1x

SPIELAUFBAU

Die Spieler mischen die 19 Steine verdeckt und legen sie anschließend beliebig in Schlangenform auf den Tisch. Danach werden die Steine umgedreht, damit deren Werte sichtbar werden.



Ein Spieler wählt eine Farbe, der andere Spieler beginnt mit dem ersten Zug.

ZIEL DES SPIELS

Einen Stapel aus 7 Steinen zu bilden und diesen mit einem eigenen Stein kontrollieren.

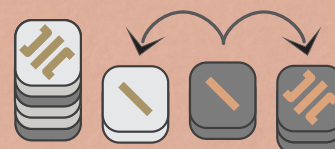
SPIELABLAUF

Jeder Spieler verschiebt während seines Zuges einen freiliegenden Stein seiner Farbe entlang der Schlange vor oder zurück (Stein um Stein, entsprechend seines Wertes).



Wenn sich unter diesem Stein weitere Steine befinden, kann man ihn entweder allein oder zusammen mit dem direkt darunter liegenden Stein bewegen. Es dürfen nie mehr als zwei Steine gleichzeitig bewegt werden.

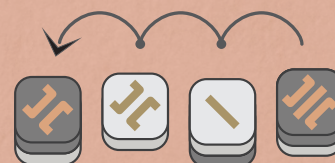
Steine mit Symbol 1 müssen um eine Position vor- oder zurückbewegt werden.



Steine mit Symbol 2 müssen um zwei Positionen nach links oder rechts bewegt werden.



Steine mit Symbol 3 müssen um drei Positionen nach links oder rechts bewegt werden.



Ein Stein kann auf einen Stein der gleichen Farbe oder der Farbe des Gegners gesetzt werden.

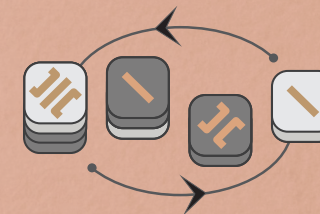
Der neutrale Stein darf nicht allein bewegt werden, aber andere Steine können auf ihn gesetzt werden und ihn mitbewegen.

Durch das Zusammenschieben von Steinen zu Stapeln wird die Schlange im Lauf des Spiels immer kürzer und die Zugmöglichkeiten eingeschränkt.

STEINE TAUSCHEN

Anstatt vor oder zurück zu ziehen, können einzelne Steine oder Stapel der eigenen Farbe miteinander getauscht werden.

Möchte ein Spieler so Stapel tauschen, muss er alle Steine der Stapel bewegen (nicht nur die obersten zwei).



Man darf nicht tauschen, wenn der andere Spieler in seinem letzten Zug bereits getauscht hat, unabhängig davon, um welche Steine oder Stapel es sich handelt.

Wenn ein Spieler keinen einzigen Stein mehr bewegen oder tauschen kann, muss er so lange aussetzen, bis er wieder eine Zugmöglichkeit hat.

ENDE DES SPIELS

Der Spieler, dem es zuerst gelingt, einen Stapel mit mindestens sieben Steinen zu bilden, gewinnt das Spiel.

PANTAREÏ

(2 spelers, vanaf 8 jaar oud)



MATERIAAL

9 zwarte blokken met waarde 1, 2 en 3



3x 3x 3x

9 witte blokken met waarde 1, 2 en 3



3x 3x 3x

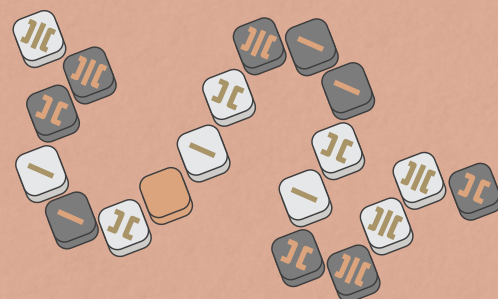
1 neutrale blok



1x

VOORBEREIDING

Men mengt de 19 blokken met de achterkant naar boven en legt ze willekeurig op de tafel om het kronkelend lichaam van een slang te vormen. Vervolgens worden ze omgedraaid om zodoende hun waarde te zien.



Eén speler kiest zijn kleur, de andere speler begint.

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler zijn die een stapel van minstens 7 blokken heeft.

VERLOOP VAN HET SPEL

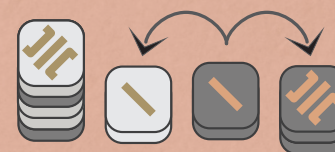
Elke speler verplaatst tijdens zijn beurt een blok van zijn kleur, naar links of naar rechts, dit door zich van blok naar blok te verplaatsen (in functie van zijn waarde).

Wanneer een blok bovenop een stapel ligt, heeft men de keuze tussen hem alleen te verplaatsen, **of** met de onderliggende blok (men mag dus nooit meer dan twee blokken tegelijk verplaatsen).



Verplaatsingen :

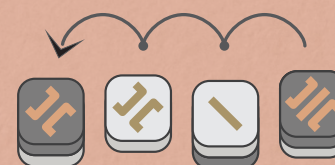
Men is verplicht een blok met waarde 1 een vak verder naar links of naar rechts te verplaatsen.



Men is verplicht een blok met waarde 2 twee vakken naar links of naar rechts te verplaatsen.



Men is verplicht een blok met waarde 3 drie vakken naar links of naar rechts te verplaatsen.



Naargelang het geval, wordt de verplaatste blok op een blok van zijn eigen kleur gezet, of op de kleur van de tegenstander die zodoende verhinderd wordt om later verder te spelen.

Een blok mag niet verder reiken dan de kop of de staart van de slang. Elke zet die tot dat resultaat leidt, is verboden.

Men mag niet twee keer op hetzelfde blok komen tijdens dezelfde verplaatsing.

De neutrale blok kan zich niet alleen verplaatsen, maar men kan er zich bovenop zetten om hem later te verplaatsen.

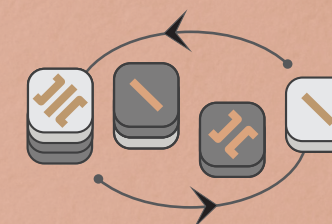
Telkens er een blok van het oorspronkelijke slangenlichaam verplaatst wordt, krimpt dit.

Hoe verder het spel vooruit gaat, hoe kleiner de keuzes van de spelers.

Omruijing :

In plaats van zich te verplaatsen, mag men twee blokken of stapel(s) omruilen met blokken of stapels van zijn kleur.

Indien de speler kiest om een stapel om te ruilen zal hij verplicht zijn alle blokken van de stapel om te ruilen.



Men mag niet omruilen indien de tegenspeler het juist gedaan heeft.

Als een speler geen enkele blok van zijn kleur kan verplaatsen, laat hij zijn beurt voorbij gaan zolang deze situatie duurt.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die het eerst een stapel van minstens 7 blokken heeft, wint het spel.

PANTAREÏ

(2 giocatori, da 8 anni)



MATERIALE

9 Squame «nere» del valore di
1, 2, 3



3x 3x 3x

9 Squame «bianche» del valore di
1, 2, 3



3x 3x 3x

1 Squama «neutra»



1x

POSIZIONAMENTO INIZIALE

Mescolare le 19 Squame e disporle in modo da formare il corpo del serpente prima di girarle una per una con il valore visibile.



Un giocatore sceglie il colore, l'altro comincia.

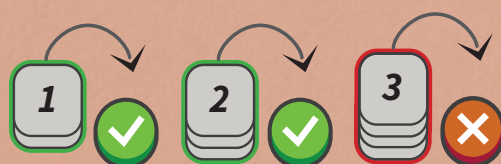
SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a ottenere una pila di 7 Squame.

COME SI GIOCA ?

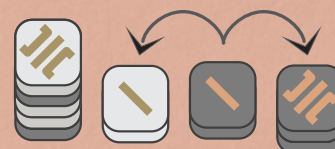
Ogni giocatore a sua volta muove una Squama del suo colore, alla sua sinistra o alla sua destra, passando da una Squama all'altra (secondo il suo valore).

Quando una Squama è in cima a una pila, il giocatore può scegliere se muoverla da sola o con la Squama appena sotto. (Non si può mai spostare più di due Squame alla volta).



Spostamenti :

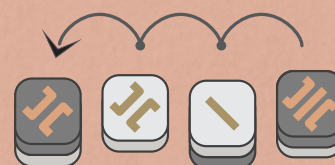
Una Squama di valore 1 atterra obbligatoriamente su una Squama immediatamente vicina a destra o a sinistra.



Una Squama del valore 2 atterra obbligatoriamente su una Squama distante due Squame a destra o a sinistra.



Una Squama del valore 3 atterra obbligatoriamente su una Squama distante tre Squame a destra o a sinistra.



A seconda del caso, la Squama spostata atterrà su una Squama del suo colore, o su una del colore opposto, che non potrà muoversi finché sarà coperta.

Una Squama non può muoversi oltre la testa o la coda del serpente. Qualsiasi mossa che porti a questo risultato è proibita.

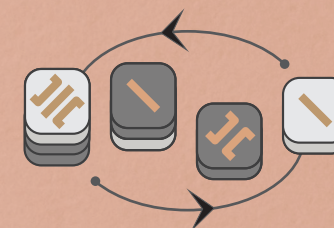
La Squama neutra non può muoversi da sola, ma si può atterrare sopra per spostarla in seguito.

Non si può passare due volte sulla stessa Squama durante lo stesso turno.

Ogni volta che una Squama che costituisce la testa del serpente viene mossa, il serpente si ritrae. Più il gioco procede, più le scelte dei giocatori sono così limitate.

Interversione :

Invece di muovere una Squama il giocatore può scambiare di posto a due delle Squame o pile di Squame del suo colore. Se il giocatore sceglie di invertire due pile deve invertire l'intera pila (e non solo le due Squame a capo della pila).



Non si può scambiare di posto se l'avversario lo ha appena fatto.

Se, al suo turno, un giocatore non può spostare alcuna Squama del suo colore, deve passare il turno, finché persiste questa situazione.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che per primo ottiene una pila di almeno 7 Squame vince la partita.

PANTAREÏ

(2 jugadores, 8 años y más)



COMPONENTES

9 peones negros de valor 1, 2 o 3



9 peones blancos de valor 1, 2 o 3



1 peón neutro



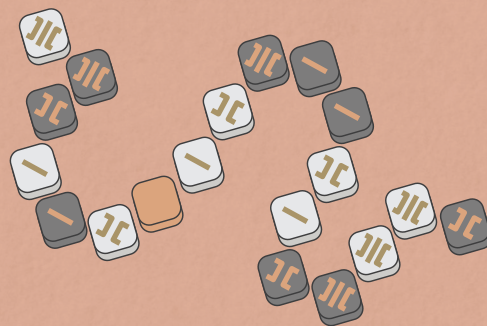
1x

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en obtener una pila de mínimo 7 peones.

PREPARACIÓN

Se mezclan los 19 peones boca abajo y se organizan aleatoriamente de tal manera a formar un cuerpo de serpiente ondulado. Luego se voltean para revelar sus valores.



Uno de los jugadores escoge el color con el que jugará, el otro empieza la partida.

CÓMO JUGAR

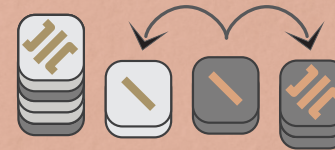
Cada jugador mueve por turnos un peón de su color hacia su derecha o hacia su izquierda desplazándola de peón en peón (en función de su valor).

Cuando un peón se encuentra encima de una pila de peones, el jugador tiene la posibilidad de desplazarla sola o de desplazar solo su peón y el peón situado justo debajo del suyo (no se puede desplazar mas de dos peones a la vez).

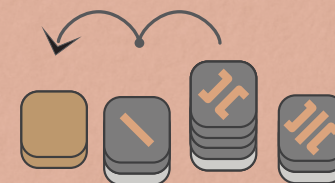


Movimientos :

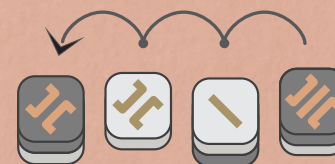
Un peón con el valor 1, se desplaza únicamente una vez a la derecha o a la izquierda.



Un peón con el valor 2, se desplaza únicamente dos veces a la derecha o a la izquierda.



Un peón con el valor 3, se desplaza únicamente de tres veces a la derecha o a la izquierda.



Según el juego, el peón que se desplaza aterrizará sobre otro peón de su mismo color o sobre otro peón del color adverso. En este ultimo caso, el peón adverso no podrá ser jugado hasta que no sea liberado.

Un peón no puede pasar por encima de la cabeza o la cola de la serpiente. Cualquier movimiento que lleve a ese resultado está prohibido. Un peón no puede pasar dos veces sobre el mismo peón en el mismo movimiento.

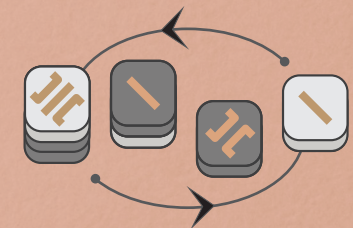
El peón neutro no se puede desplazar solo, hay que aterrizar sobre el para poder desplazarlo en el turno siguiente.

Cada vez que un peón de la serpiente es desplazado, el cuerpo se retracta. Mientras mas el juego mas avanza, los movimientos de los peones se ven limitados.

Permutación :

En lugar de efectuar un movimiento, se puede intercambiar dos peones o pilas de peones de su color. Si el jugador decide permutar una pila, tendrá que permutar todos los peones de la pila y no únicamente los dos primeros.

No se puede permutar si el otro jugador lo hizo precedentemente.



Si uno de los jugadores no puede mover ninguno de los peones de su color, deberá pasar su turno hasta que una de sus fichas sea liberada.

FINAL DEL JUEGO

El jugador que obtenga una pila de mínimo 7 peones gana el juego.

PANTAREÏ

(2 jogadores, 8 anos ou mais)



COMPONENTES

9 telhas «pretas» de valores 1,2,3



9 telhas «brancas» de valores 1,2,3



1 telha «neutra»

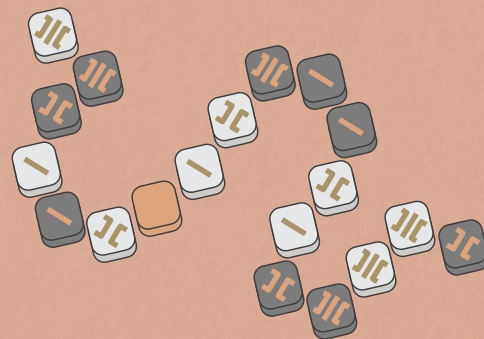


OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a obter uma pilha de pelo menos 7 peões.

DISPOSIÇÃO

Misture as 19 telhas com as faces viradas para baixo e as posicione de maneira aleatória para formar o corpo de uma serpente. Depois, vire as telhas para revelar seus valores.



Um jogador escolhe a sua cor, o outro jogador começa a partida.

REGRAS DO JOGO

Cada jogador joga na sua vez uma telha de sua cor, para a esquerda ou para a direita, colocando em cima das outras telhas (de acordo com seus valores).

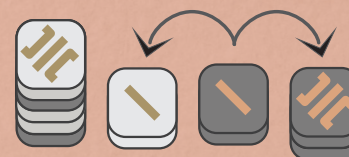
Atenção :

Quando uma telha está no topo de uma pilha, os jogadores podem movimentar uma telha **ou** as duas primeiras telhas do topo de uma pilha (máximo duas telhas de cada vez).



Movimentos :

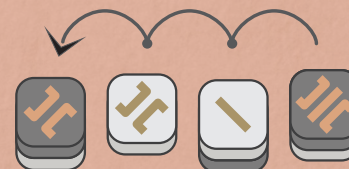
Uma telha de valor 1 se movimenta obrigatoriamente de uma telha para a sua esquerda ou para a sua direita.



Uma telha de valor 2 se movimenta obrigatoriamente de duas telhas para a sua esquerda ou para a sua direita.



Uma telha de valor 3 se movimenta obrigatoriamente de três telhas para a sua esquerda ou para a sua direita.



Segundo os casos, a telha que se moveu será colocada sobre uma telha da mesma cor ou sobre uma telha da cor adversária.

Uma telha não pode passar por cima da cabeça ou da cauda da cobra. Qualquer movimento que conduza a esse resultado é proibido.

Uma telha não pode passar duas vezes sobre a mesma telha no mesmo movimento.

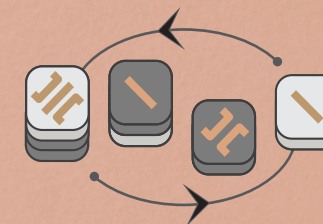
A peça neutra não pode se mover sozinha, mas outra telha pode se mover em cima, para movê-la mais tarde.

A cada vez que uma telha que constitui o corpo inicial da serpente é movida, a serpente diminui.

Troca :

Em vez de efetuar um movimento, os jogadores podem trocar duas telhas ou pilha(s) de telhas da sua mesma cor.

Se o jogador escolhe trocar uma pilha, ele terá que trocar todas as telhas da pilha (e não somente as 2 primeiras).



Um jogador não pode trocar se o seu adversário fez o mesmo na jogada anterior.

Se um jogador não pode mais mover nenhuma de suas telhas, ele passa a sua vez, enquanto essa situação continua.

FIM DA PARTIDA

O primeiro jogador que obtém uma pilha de 7 telhas ganha a partida.

PANTAREİ

(2 zawodników, od 8 lat)



ZAWARTOŚĆ

9 czarnych kafelków łusek z oznaczeniem 1, 2 albo 3



3x 3x 3x

9 białych kafelków łusek z oznaczeniem 1, 2 albo 3



3x 3x 3x

kafelki łuski neutralnej



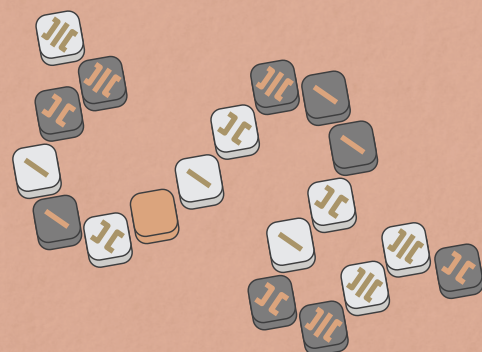
1x

CEL GRY

Być pierwszym graczem, który umieści 7. kafelek łuski na wierzchu stosu.

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze mieszają 19 zakrytych kafelków łusek i układają je w linię przypominającą węży. Następnie odkrywają kafelki.



Każdy gracz wybiera swój kolor (biały albo czarny). Grę rozpoczyna gracz, który wybrał kolor jako drugi.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

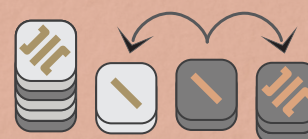
Gracze na zmianę rozgrywają tury. W swojej turze gracz wykonuje ruch, przekładając kafelek łuski w swoim kolorze w lewo albo w prawo i umieszczając go na innym kafelku. Jeśli kafelek łuski znajduje się na wierzchu stosu (stos tworzą co najmniej 2 kafelki), gracz przekłada tylko wierzchni kafelek albo 2 wierzchnie kafelki naraz (nie można przekładać więcej niż 2 kafelków łusek jednocześnie). Kolor kafelka znajdującego się pod wierzchnim kafelkiem nie ma znaczenia.



W obu przypadkach gracz przekłada kafelek (albo kafelki) łuski zgodnie z oznaczeniem (1, 2 albo 3) wierzchniego kafelka. W dowolnym momencie każdy z graczy może przejrzeć stos kafelków, aby sprawdzić, co się w nim znajduje.

Ruchy :

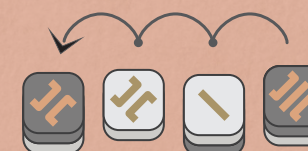
– Kafelek łuski z oznaczeniem 1 można przełożyć tylko na 1. kafelek po jego lewej albo prawej stronie.



– Kafelek łuski z oznaczeniem 2 można przełożyć tylko na 2. kafelek po jego lewej albo prawej stronie.



– Kafelek łuski z oznaczeniem 3 można przełożyć tylko na 3. kafelek po jego lewej albo prawej stronie.



Kafelek łuski można położyć na kafelku dowolnego koloru. Położenie kafelka łuski na stosie z wierzchnim kafelkiem w innym kolorze sprawi, że przeciwnik nie będzie mógł użyć tego stosu.

Waż się nie zapętla, więc ruchy wychodzące poza jego lewy albo prawy koniec są niedozwolone. Każdy ruch, który miałby się tak zakończyć, jest zakazany.

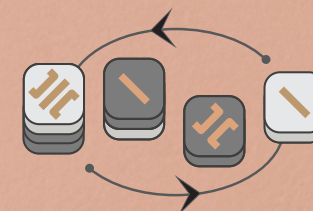
Ścieżka ruchu kafelka w 1 turze nie może się przeciąć.

Kafelek łuski neutralnej nie można przełożyć w pojedynkę, ale można położyć na nim kafelek i w kolejnych turach przekładać oba kafelki naraz.

Zamiana :

Stos kafelków łusek uznaje się za stos w kolorze gracza, którego kafelek łuski znajduje się na wierzchu. W ramach swojego ruchu zamiast przekładać kafelek gracz może zamienić miejscami kafelek albo stos w swoim kolorze z innym kafelkiem albo stosem w swoim kolorze.

Gracz może zamienić miejscami pojedynczy kafelek ze stosem kafelków, jeśli oba są w jego kolorze. Musi wtedy przesunąć cały stos. Gracz może zamieniać miejscami wyłącznie kafelki łusek i stosy kafelków łusek w swoim kolorze – nie może tego robić z kafelkami i stosami przeciwnika.



Gracz nie może dokonać zamiany miejsc, jeśli jego przeciwnik zrobił to w swojej ostatniej turze.

Jeśli któryś z graczy nie może przełożyć kafelka ani dokonać zamiany miejsc, nie wykonuje w swojej turze żadnego ruchu.

KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który stworzy stos 7 kafelków łusek, wygrywa rozgrywkę.

PANTAREĚ

(2 hráči, od 8 let)



HERNÍ MATERIÁL

9 černých destiček s 1, 2 nebo 3 symboly



3× 3× 3×

9 bílých destiček s 1, 2 nebo 3 symboly



3× 3× 3×

1 neutrální destička



1×

PŘÍPRAVA HRY

Hráči zamíchají všech 19 destiček symboly dolů a poskládají je do tvaru plazícího se hada. Až poté destičky otočí symboly nahoru.



Hráč A si vybere barvu a následně zahájí hru hráč B druhou barvou.

CÍL HRY

Vyhrává ten, kdo jako první umístí na vršek některé hromádky 7. destičku.

PRŮBĚH HRY

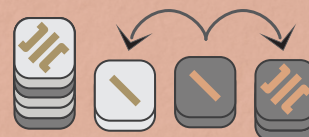
Hráč ve svém tahu přesune destičku ve své barvě doleva nebo doprava, čímž zakryje jiné destičky. Jakmile se destička ocitne na vršku hromádky (alespoň 2 jiných destiček), může hráč přesunout buď pouze vrchní destičku, nebo 2 vrchní destičky společně (není dovoleno přesunout více než 2 destičky za tah). V případě přesunu 2 destiček nehraje barva spodní destičky roli.

V obou případech se destičky přesunou do vzdálenosti dané počtem symbolů (1, 2 nebo 3) na vrchní přesouvané destičce. Hráči se mohou kdykoli podívat na jakoukoli hromádku, aby zjistili, jaké destičky se tam nachází.



Pohyby

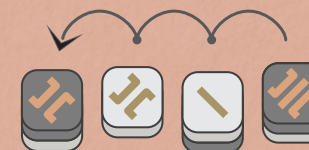
Destička s 1 symbolem musí být přesunuta na sousední destičku vpravo nebo vlevo.



Destička se 2 symboly musí být přesunuta o 2 destičky vpravo nebo vlevo.



Destička se 3 symboly musí být přesunuta o 3 destičky vpravo nebo vlevo.



Destička se tedy může přesunout na destičku vlastní nebo cizí barvy. Pokud umístíte svou destičku na destičku soupeře, zabráníte mu tím s danou destičkou hrát.

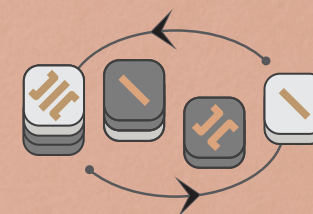
Destička se nemůže přesunout před „hlavu“ či „ocas“ hada. Jakýkoli pohyb, který by měl toto za následek, se považuje za neplatný.

Destička nemůže během jednoho pohybu přejít dvakrát přes stejnou destičku.

Neutrální destičku nelze posunovat, ale můžete na ni položit svou destičku a přesunout obě ve svém následujícím tahu.

Prohození

Místo pohybu můžete prohodit destičku nebo hromádku destiček, pokud jsou kontrolovány vaší barvou (o kontrole hromádky rozhoduje barva vrchní destičky). Je třeba přesouvat celé hromádky. Nemůžete proházovat destičky nebo hromádky destiček ovládané soupeřem.



Prohazování je zakázáno, jestliže soupeř ve svém předchozím tahu sám prohazoval.

Pokud některý z hráčů není schopen provést pohyb či prohození, jeho tahy se přeskakují do té doby, dokud nebude moci znovu hrát.

KONEC HRY

Vítězí hráč, který jako první umístí na vršek hromádky sedmou destičku.