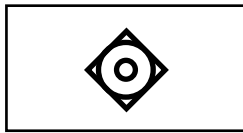
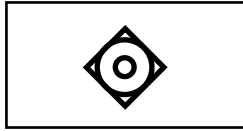


I



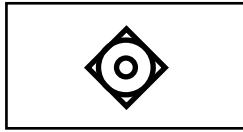
XXIV

II



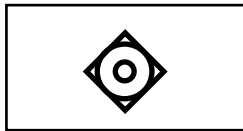
XXIII

III



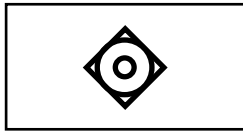
XXII

IV



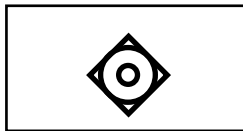
XXI

V

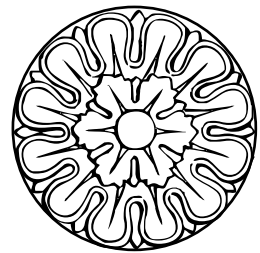
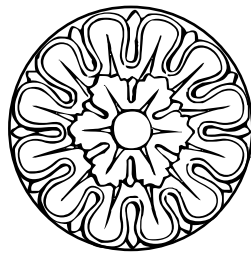
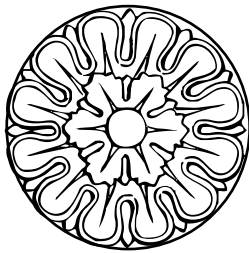


XX

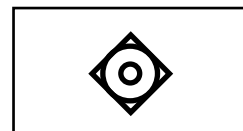
VI



XIX

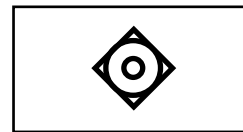


VII



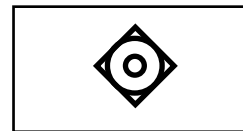
XVIII

VIII



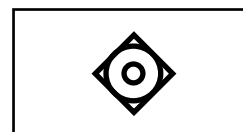
XVII

IX



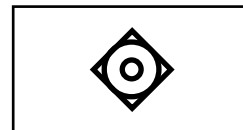
XVI

X



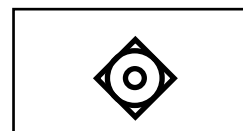
XV

XI



XIV

XII



XIII

### Scopo del gioco:

Portare tutte le proprie pedine fuori dal gioco, ossia uscendo dalla XXIV casella.

### Preparazione del gioco

Ad inizio partita il tavoliere è vuoto ed ogni giocatore ha 12 pedine presso di sé.

### Come si gioca:

**1** il percorso che devono seguire le pedine è il seguente: prima ogni giocatore deve percorrere una metà della linea centrale, poi si inizia dalla casella numero 1 e si prosegue fino alla 24.

**2** i giocatori lanciano i dadi a turno e possono scegliere se sommare il punteggio ed usarlo per muovere o inserire una sola pedina, oppure se tenere i punteggi dei dadi separati e muovere o inserire in gioco due pedine diverse.

**3** in una casella possono esserci più pedine, ma solo di un giocatore.

**4** se una pedina finisce il suo spostamento in una casella occupata da una pedina avversaria la elimina dal gioco e questa dovrà ricominciare il percorso da capo.

**5** se la casella è occupata da più pedine avversarie, non ci potete entrare e dovrete scegliere delle altre mosse da fare. Se proprio non potete fare niente allora dovrete passare il turno.

**6** non potete muovere le pedine per tornare indietro.

