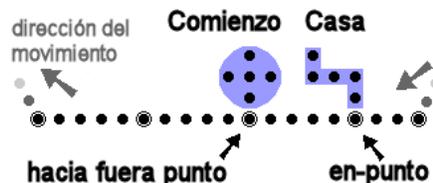


Clavijas y Comodines – Reglas de Arizona

As	Traiga una clavija de comienzo vienen hacia fuera o mueven una clavija adelante 1 agujero
2, 3, 4, 5, 6	Mueva una clavija adelante 2, 3, 4, 5, 6 agujeros
7	Cualquier clavija del movimiento uno remite 7 agujeros o parta 7 entre dos clavijas - (ejemplo) mueva una clavija adelante 5 y otros 2 delanteros
8	Mueva una clavija al revés 8 agujeros
9	Cualquier clavija del movimiento uno remite 9 agujeros o parta 9 entre dos clavijas, uno que se mueve remita y el otro al revés - (ejemplo) mueva una clavija adelante 2 y otros 7 posteriores
10	Mueva una clavija adelante 10 agujeros
Sota, Reina, Rey	Traiga una clavija de clavija del comienzo o del movimiento uno adelante 10 agujeros
Comodin	Traiga una clavija de comienzo y colóquela en cualquier agujero en la pista principal



- Una clavija no puede pasar sobre u otra clavija del mismo color.
- Una clavija puede pasar una clavija de un diverso color.
- Si una clavija aterriza exactamente en la clavija de un opositor, la clavija del opositor se envía al comienzo.
- Si una clavija aterriza exactamente en la clavija de un socio, la clavija del socio se envía a su en-punto.
- Es ilegal aterrizar en la clavija de un socio si ese socio tiene ya una clavija en su en-punto.
- Las clavijas no pueden moverse al revés en, o dentro de su pista (segura) casera.