1) 68 casillas "externas" para todos los jugadores

2) 8 casillas internas para cada equipo, la torre es la inmediatamente anterior a la casilla de salida

3) 8 seguros universales y 4 seguros parciales (casillas de salida de cada equipo)

4) Se lanzan dos dados numerados del 1 al 6 por cada turno

5) Las fichas salen con un 5. Bien sea en un dado o en los dos

6) Máximo dos fichas por casilla

6) Si ya hay dos fichas "mias" en la salida se supone que no podría salir. Pero si muevo alguna de ellas de la salida con uno de mis dados y en otro todavía tengo 5; sí podría sacar una ficha de la cárcel

7) Es obligatorio sacar una ficha de la cárcel cuando un 5 lo permita

8) Captura de ficha enemiga al salir de cárcel, solo cuando hay dos fichas y alguna de ellas es enemiga

9) Si dos fichas se encuentran en una casilla, tenemos estas posibilidades:

Son del mismo color/equipo, y por ende, forman un bloqueo siempre.

Son de diferente color/equipo pero se encuentran en un seguro o en una salida y entonces forman un bloqueo.

Son de diferente equipo y no se encuentran en ninguna casilla especial, por lo que la que la ficha que llega en segundo lugar a la casilla captura a la primera ficha y la envía a su respectiva cárcel.

10) Cuando hay bloqueo, CUALQUIER ficha no se puede mover más allá

11) Se salta el turno si no es posible mover

12) Después de capturar una ficha se puede mover 20 casillas

13) Después de que una ficha gane, una ficha de ese equipo puede mover 10, si es posible

14) Se repite lanzamiento con dados pares

15) Con tres lanzamientos pares consecutivos, la última ficha que ese equipo movió se va a la cárcel