

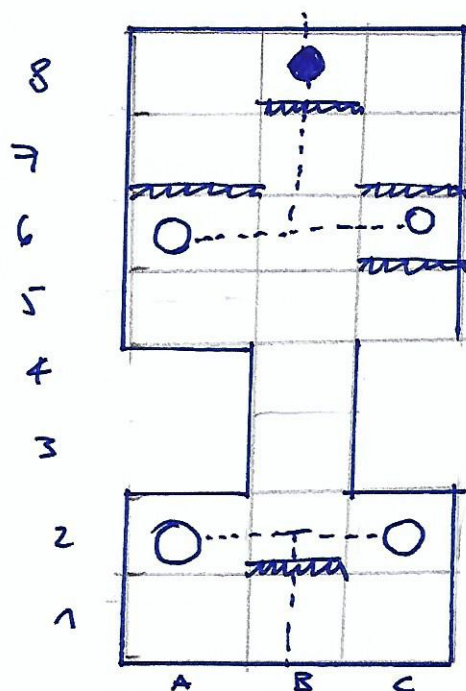
Per quello che riguarda la casella di rientro B/1 è evidente che il giocatore potrà scegliere se con il lancio del dado se andare sul lato destro o sinistro della scacchiera a seconda della casella che gli interessa esempio se in casella A/2 a già presente una sua pedina andrà sull'altro lato dove è presente quella dell'avversario.

Nella strategia di gioco è di vitale importanza posizionare la pedina dell'avversario nella casella C/5.

In primo luogo perchè in quella posizione la pedina diventerà inattiva e se il giocatore riuscirà ad bloccare le pedine avversarie occupando tutte le caselle della linea 5 e 6 potrà far uscire la pedina avversaria dalla casella C/5 per mezzo della pedina in B/8 con esito di outcome vincente.

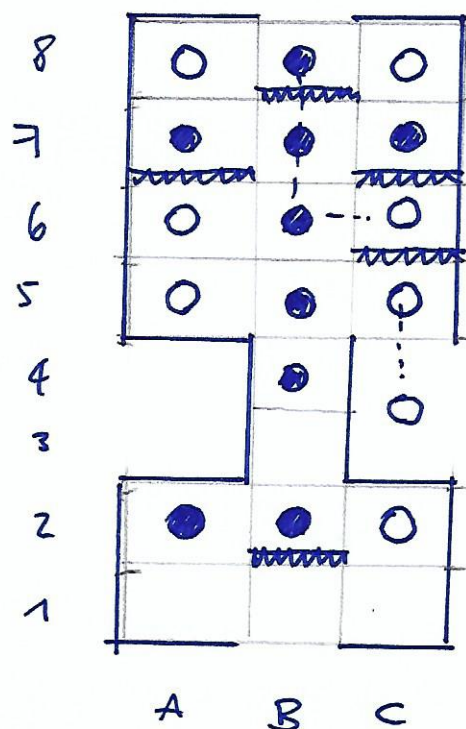
Come dicevamo la casella B/8 da la possibilità nel caso si lanciano 3 dadi tutti con esito positivo di spostarsi con una mossa simile a quella del cavallo sia in avanti che indietro sulle caselle A/2 C/2 A/6 C/6.

Come meglio espresso in figura:



LA PEDINA NERA IN B/8 CON  
OUTCOME 3 (LANCIO DI 3 DADI)  
POTRA' MUOVERE NELLE  
CASELLE INDICATE  
FORMANDO UNA L COME  
NEL GIOCO DEGLI SCACCHI.  
A/2 C/2 A/6 C/6

Nel caso seguente può far uscire l'avversario dal tavolo di gioco e vincere la partita



COME È EVIDENTE LA PEDINA  
NERA IN B/6 CHIUDE LA  
POSIBILITA' DI LANCIO  
AL GIOCATORE BIANCO  
CHE HA TUTTE PEDINE  
PASSIVE PER CUI IL  
NERO VINCE.