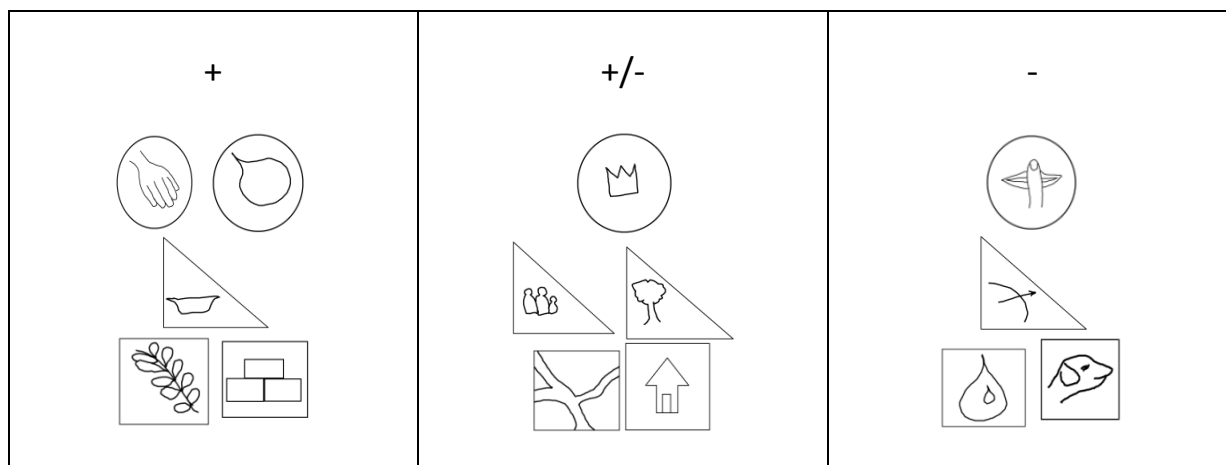


1. tegels uitspelen tegen elkaar enkel met de symbolen.


De kleuren van de symbolen tellen nu niet, enkel de symbolen en wel op de volgende manier:



Iedere speler heeft opnieuw tien tegels om te beginnen en vult die opnieuw aan. Je kan ook nog twee andere tegels vervangen na je beurt.

Normaal spelen de spelers in hun beurt door hun buur uit te dagen door twee tegels te leggen waarvan moet er een positieve (+) of negatieve (-) tegel zijn en een neutrale (+/-).

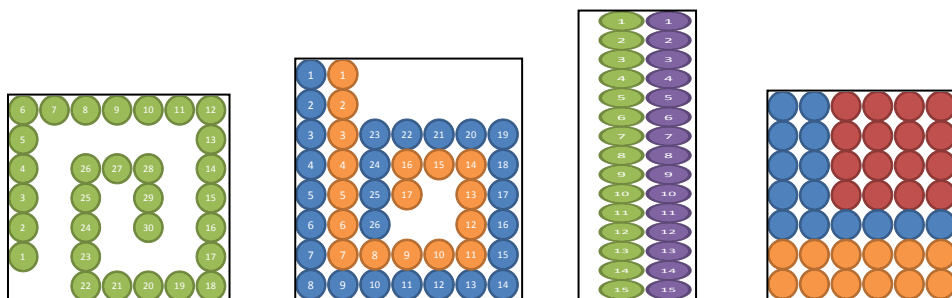
De verdediger legt dan ook een neutrale tegel met een tegel van de andere soort dan de aanvaller gelegd heeft. (Als die positief was dan is het antwoord negatief en omgekeerd.)

De aanvaller kan ook kiezen om twee  te spelen.

Het antwoord is dan 3  of minstens 1  aangevuld met de nodige  om aan drie tegels te geraken. Dan enkel wint de verdediger.

De aanvaller wint als de verdediger geen gepast antwoord kan leggen. De verdediger wint als die twee tegels kan leggen die passen en meer symbolen telt. Als een speler een slag wint mag hij één vooruit op een gepast spelbord.

Een tegel met  gaat altijd boven een tegel met een ander symbool.



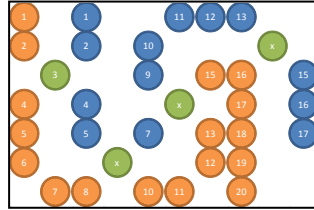
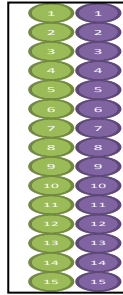
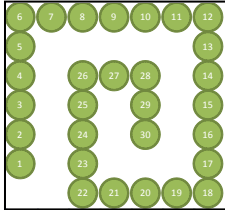
Zie bij vorige spellen hoe een spelbord gebruikt kan worden.

variant



Deze keer is het goed tegen kwaad. De slechte mag gebruiken in een beurt met .
De slechte mag wel met drie stappen voorsprong beginnen. Als je met meer dan twee speelt dan speel je weer in groepen. Bij een oneven aantal krijgt de slechte pion geen voordeel maar is er één speler meer slecht.

Het spelbord is te kiezen uit de volgende:



Zie hoger voor de nodige spelregels met een spelbord.