

### GAME PLAY

To start the game, each player throws a single dice. This determines both the player to go first and the numbers to be played. If equal numbers come up, then both players roll again until they roll different numbers. The player throwing the higher number now moves his checkers according to the numbers showing on both dice. After the first roll, the players throw two dice and alternate turns.

The roll of the dice indicates how many points, or pips, the player is to move his checkers. The checkers are always moved forward, to a lower-numbered point. The following rules apply:

1. A checker may be moved only to an open point, one that is not occupied by two or more opposing checkers.
2. The numbers on the two dice constitute separate moves. For example, if a player rolls 5 and 3, he may move one checker five spaces to an open point and another checker three spaces to an open point, or he may move the one checker a total of eight spaces to an open point, but only if the intermediate point (either three or five spaces from the starting point) is also open.
3. A player who rolls doubles plays the numbers shown on the dice twice. A roll of 6 and 6 means that the player has four sixes to use, and he may move any combination of checkers he feels appropriate to complete this requirement.
4. A player must use both numbers of a roll if this is legally possible (or all four numbers of a double). When only one number can be played, the player must play that number. Or if either number can be played but not both, the player must play the larger one. When neither number can be used, the player loses his turn. In the case of doubles, when all four numbers cannot be played, the player must play as many numbers as he can.

### Hitting and Entering

A point occupied by a single checker of either color is called a blot. If an opposing checker lands on a blot, the blot is hit and placed on the bar.

Any time a player has one or more checkers on the bar, his first obligation is to enter those checker(s) into the opposing home board. A checker is entered by moving it to an open point corresponding to one of the numbers on the rolled dice.

For example, if a player rolls 4 and 6, he may enter a checker onto either the opponent's four point or six points, so long as two or more of the opponent's checkers does not occupy the prospective point.

If neither of the points is open, the player loses his turn. If a player is able to enter some but not all of his checkers, he must enter as many as he can and then forfeit the remainder of his turn. After the last of a player's checkers has been entered, any unused numbers on the dice must be played, by moving either the checker that was entered or a different checker.

### Bearing it off

Once a player has moved all of his fifteen checkers into his home board, he may commence bearing off. A player bears off a checker by rolling a number that corresponds to the point on which the checker resides, and then removing that checker from the board. Thus, rolling a 6 permits the player to remove a checker from the six points.

If there is no checker on the point indicated by the roll, the player must make a legal move using a checker on a higher-numbered point. If there are no checkers on higher-numbered points, the player is permitted (and required) to remove a checker from the highest point on which one of his checkers resides. A player is under no obligation to bear off if he can make an otherwise legal move.

A player must have all of his active checkers in his home board in order to bear off. If a checker is hit during the bear-off process, the player must bring that checker back to his home board before continuing to bear off. The first player to bear off all fifteen checkers wins the game.

### End of the game

At the end of the game, if the losing player has borne off at least one checker, he loses only the value showing on the doubling cube (one point, if there have been no doubles). However, if the loser has not borne off any of his checkers, he is gammoned and loses twice the value of the doubling cube. Or, worse, if the loser has not borne off any of his checkers and still has a checker on the bar or in the winner's home board, he is back gammoned and loses three times the value of the doubling cube.



**XALINGO S/A INDÚSTRIA E COMÉRCIO**  
BR 471-Km 129-SANTA CRUZ DO SUL-RS - BRASIL CEP 96835-640  
FONE / FAX: (51) 3719 -9800 / 3719 -1009 CNPJ 95.425.534/0001-76  
SERVIÇO DE INFORMAÇÃO AO CONSUMIDOR - RAMAL 803  
www.xalingo.com.br - e-mail: vendas@xalingo.com.br  
**GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.**  
**GUARDAR PARA EVENTUALES CONSULTAS.**  
**KEEP FOR FURTHER CONSULTATIONS.**

# BACKGAMON CHESS & CHECKERS

Ref. 6028



### Segurança



OCP 0006

CE-BRI/IQB-5923

NM 300/2002

Segurança do Brinquedo

**ATTENTION:** This game should only be given to a child  
after assembled by an adult.



## GAMÃO

O Gamão é um jogo de reis que data vários milhares de anos. Foi jogado por Nero e Calígula. Arqueólogos encontraram um tabuleiro de Gamão na tumba do faraó Tutankamon.

O jogo é constituído por um tabuleiro, 15 peças claras, 15 peças escuras e dois dados. O tabuleiro contém 24 triângulos divididos em duas linhas de 12. Os triângulos são chamados de "casas" e a cor não tem nenhum outro significado que o de facilitar a contagem de casas e movimentar as peças.

Coloque o tabuleiro diante de si e repare que cada lado possui as casas de cor inversa ao outro. Veja ainda que o tabuleiro está dividido ao meio por uma linha mais grossa, denominada linha de "barra". Esta linha divide o tabuleiro em duas regiões: a da direita, que é a "seção interna" (sua e do adversário), e a da esquerda, que é a "seção externa". Isto pode ser visto no esquema apresentado no final do folheto.

## PREPARAÇÃO E INÍCIO DA PARTIDA

O esquema que está no final do folheto mostra a disposição inicial das peças no tabuleiro. O jogo sempre inicia com a formação indicada, isto é, o jogador das peças claras inicia com duas peças na casa 1 e cinco peças na casa 12 (no lado do tabuleiro que inicia com a casa escura) e três peças na casa 8 e cinco peças na casa 6 (no lado do tabuleiro que inicia com a casa clara). O jogador das peças escuras coloca as suas peças de modo inverso.

Para decidir quem inicia a partida, cada jogador deve lançar um dado e aquele que tirar o ponto mais alto começa jogando com os pontos obtidos no sorteio.

## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é movimentar todas as suas peças de modo a colocá-las nas casas da sua seção interna, para depois poder retirá-las do tabuleiro. Aquele que retirar todas as suas peças em primeiro lugar, ganha o jogo.

## MOVIMENTAÇÃO

As peças se movimentam o número de casas ditadas pelo resultado do lançamento dos dois dados. Repare pelo esquema que as peças claras se movimentam no sentido horário (da casa 1 até a casa 12 do adversário e depois da casa 12 até a casa 1 na sua região) e as peças escuras no sentido anti-horário.

O número de casas a se movimentar é determinado da seguinte maneira: lançam-se os dados e movimentam-se uma peça primeiro com o resultado de um dado e depois uma outra ou a mesma peça com o resultado de outro dado. Ex. se tirar 6 e 5 nos dados, possibilita o jogador mover uma peça 6 casas e depois a mesma peça 5 casas (ou então 5 casas e depois 6 casas), dando um total de 11 casas, ou ainda mover uma peça 6 casas e uma outra peça 5 casas.

Ao tirar uma dobradinha, ou dado cantado (os dois dados com o mesmo resultado), você poderá mover o dobro de casas do resultado que o dado mostra, isto é, tirar 2 e 2 permite 4 movimentos de duas casas cada um, ou seja, pode-se movimentar um total de 8 casas combinadas de várias maneiras. Assim pode-se movimentar uma peça quatro vezes 2 casas, ou duas peças duas vezes 2 casas, ou três peças uma vez 2 casas e uma outra quarta peça mais duas casas e por fim, quatro peças uma vez 2 casas.

## ONDE PARAR

Cada jogador pode mover qualquer uma de suas peças para qualquer posição que os dados e a direção do movimento permitam, a não ser que a casa onde irão parar já esteja previamente ocupada por duas ou mais peças do adversário.

Ter duas ou mais peças numa mesma casa impede o adversário de se mover para lá, e torna a casa segura. É importante notar que o jogador pode passar por uma casa segura durante a sua movimentação, mas não pode nunca parar numa casa segura do adversário.

Nota importante: Se você deseja mover uma só peça, é importante observar que não só a soma do resultado dos dados deve lhe possibilitar cair numa casa que não esteja segura pelo adversário, mas também que pelo menos o resultado de um dos dados lhe permita o movimento parcial.

OBS.: Nada impede que você coloque mais de 5 peças numa mesma casa. Isto no entanto pode não ser interessante em termos de estratégia...

## CAPTURA DAS PEÇAS

Se um jogador possui somente uma peça em uma determinada casa e o resultado dos dados possibilitar o adversário de se mover para lá, então a sua peça será capturada e deverá ser colocada de lado, fora do tabuleiro.

A re-entrada da peça é feita sempre na seção interna do adversário, e só poderá ser realizada de acordo com o resultado dos dados, e a existência de casas "vagas". Enquanto existir uma peça fora do tabuleiro, o jogador não poderá movimentar nenhuma de suas outras peças.

EX.: Se sua peça estiver fora, e se somente as casas 1 e 5 do adversário estiverem vagas, isto é, uma ou nenhuma peça do adversário nestas casas, a sua peça capturada só poderá voltar ao jogo se sair nos dados os resultados 1 ou 5.

## RETIRADA DAS PEÇAS

Depois de ter movido todas as suas 15 peças para a sua seção interna, você poderá iniciar a retirada das peças do tabuleiro, sempre de acordo com o resultado dos dados. Por exemplo, se você tirar 5 e 2 nos dados, com o 5 você poderá tirar uma peça que esteja na casa 5, ou então mover uma peça da casa 6 para a casa 1. Caso você não possua nenhuma peça nas casas 5 ou 6 você poderá retirar uma peça da casa seguinte.

Com o outro resultado você deve seguir o mesmo procedimento.

OBS.: Não se esqueça que se uma ou mais peças não estiverem na sua seção de entrada, você não poderá retirar as suas peças.

## FINAL DO JOGO

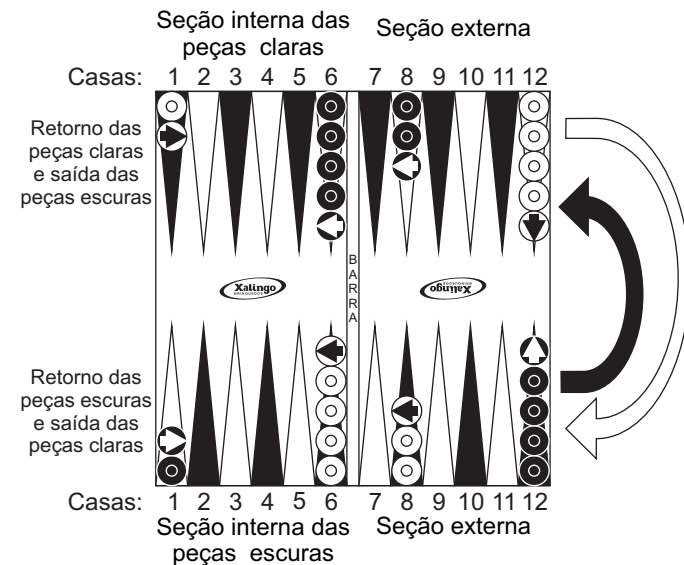
Vence aquele que primeiro retirar todas as suas peças, ganhando assim 1 ponto. Se ao retirar todas as suas peças, o adversário ainda não tiver retirado nenhuma peça, você ganhará 2 pontos, e se além disto ele ainda tiver peças na sua seção interna, então você ganhará por 3 pontos.

## COMPETIÇÃO

Se você apostar por pontos, então você deverá adotar a prática dos profissionais de Gamão, A forma é a seguinte: Se em uma determinada altura do jogo você achar que a sua situação é melhor e que provavelmente irá ganhar o jogo, então nesta hora você poderá "dobrar" o número de pontos apostados. O adversário ou aceita o desafio ou perde a partida, e os pontos apostados. Na seqüência do jogo, se a situação se inverter, será então a vez do adversário novamente "dobrar" (portanto 4 vezes o valor original) a aposta. Caberá a você decidir se aceita ou não o desafio.

Desta maneira, um jogo pode chegar a 16, 18, 32, 64 etc. vezes o valor inicial da aposta inicial em pontos.

OBS.: É proibido o mesmo jogador dobrar e depois de aceito o desafio, dobrar novamente. É necessário sempre a réplica do adversário para depois você dobrar novamente.



## BACKGAMMON

El Backgammon es un juego de reyes milenario. Fue jugado por Nero y Calígula. Arqueólogos encontraron un tablero de Backgammon en la tumba del faraón Tutankamon.

El juego es constituido por un tablero, 15 piezas claras, 15 piezas oscuras y dos dados. El tablero contiene 24 triángulos divididos en dos líneas de 12. Los triángulos son llamados de "casillas" y el color no tiene ningún otro significado que el conteo de casillas y mover las piezas.

Coloque el tablero adelante de si y repare que cada lado posee las casillas de color opuesto al otro. Vea aún que el tablero está dividido en el medio por una línea más gruesa, denominada línea de "barra". Esta línea divide el tablero en dos regiones: de la derecha, que es la "sección interna" (suya y del adversario), y de la izquierda, que es la "sección externa". Esto puede ser visto en el esquema presentado al final del folleto.

### PREPARACIÓN Y EMPEZO DEL PARTIDO

El esquema que está al final del folleto muestra la disposición inicial de las piezas en el tablero. El juego siempre empieza con la formación indicada, esto es, el jugador de las piezas claras empieza con 2 piezas en la casilla 1 y 5 piezas en la casilla 12 (al lado del tablero que empieza con la casilla oscura) y 3 piezas en la casilla 8 y 5 piezas en la casilla 6 (al lado del tablero que inicia con la casilla clara). El jugador de las piezas oscuras coloca sus piezas de modo opuesto. Para decidir quien inicia el partido, cada jugador debe lanzar un dado y aquel que saque el punto más alto empieza jugando con los puntos obtenidos en el sorteo.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es mover todas sus piezas de modo a colocarlas en las casillas de su sección, para poder retirarlas del tablero. Aquél que retire todas sus piezas en primer lugar, gana el juego.

### MOVIMENTACIÓN

Las piezas deben movimentarse conforme el número obtenido en el lanzamiento de los dados. Repare por el esquema al final del folleto que las piezas claras se mueve en el sentido horario (de la casilla 1 hasta la casilla 12 del adversario y después de la casilla 12 hasta la casilla 1 de su región) y las piezas oscuras en el sentido antihorario).

El número de casillas que deben ser recorridas es determinado de la siguiente manera: se lanzan los dados y se mueve, primero 1 pieza con el resultado de uno de los dados y, después, una otra o la misma pieza con el resultado del otro dado. Ej.: si saca 6 y 5 en los dados, el jugador puede avanzar 6 casillas con una pieza y, después, 5 casillas, usando la misma pieza (o entonces 5 casillas y después 6 casillas), dando, al total, 11 casillas, o aún mover una pieza 6 casillas y una otra pieza 5 casillas, también sumando 11 casillas.

Al sacar un doble, o dado cantado (los 2 dados con el mismo resultado), usted podrá mover el doble de casillas del resultado que el dado muestra, esto es, al sacar 2 y 2, es permitido hacer 4 movimientos de 2 casillas cada uno, o sea, se puede mover un total de 8 casillas (combinadas de varias maneras).

Así, se puede mover 1 pieza cuatro veces 2 casillas, o 2 piezas dos veces 2 casillas, o 3 piezas una vez 2 casillas y 1 otra cuarta pieza más 2 casillas y, por fin, 4 piezas una vez 2 casillas.

### DÓNDE PARAR

Cada jugador puede mover cualquier una de sus piezas para cualquier posición en que los dados y e la dirección del movimiento permitan, a no ser que la casilla donde irá parar la pieza ya esté previamente ocupada por dos o más piezas del adversario.

Tener dos o más piezas en una misma casilla impide al adversario que se mueva para allá, y torna la casilla segura.

Es importante notar que el jugador puede pasar por una casilla segura durante su movimiento, pero no puede nunca parar en una casilla segura del adversario.

**Nota importante:** Si usted desea mover una sola pieza, es importante observar que no sólo la suma del resultado de los dados debe posibilitarle caer en una casilla que esté segura por el adversario, pero también que por lo menos el resultado de uno de los dados le permita el movimiento parcial.

OBS.: Nada impide que usted coloque más de 5 piezas en una misma casilla. Esto, por lo tanto, puede no ser interesante en términos de estrategia...

### CAPTURA DE LAS PIEZAS

Si un jugador posee solamente una pieza en una determinada casilla y el resultado de los dados posibilita al adversario moverse para allá, entonces, su pieza será capturada y deberá ser colocada de lado, en la línea de "barra".

El regreso de la pieza al tablero es hecho siempre en la sección interna del adversario, y sólo podrá ser realizado de acuerdo con el resultado de los dados y la existencia de casillas "libres". Mientras existe una pieza fuera del tablero, el jugador no podrá mover ninguna de sus otras piezas. Ej.: Si su pieza esté fuera, y si, por ejemplo, solamente las casillas 1 y 5 del adversario estén libres, esto es, habiendo una o ninguna pieza del adversario en estas casillas, su pieza capturada sólo podrá volver al juego si sale en uno de los resultados 1 o 5.

### RETIRADA DE LAS PIEZAS

Después de haber movido todas sus 15 piezas para su sección interna, usted podrá iniciar la retirada de sus piezas del tablero, siempre de acuerdo con el resultado de los dados. Por ejemplo, si saca 5 y 2 en los dados, con el 5 usted podrá sacar una pieza que esté en la casilla 5, o entonces mover una pieza de la casilla 6 para casilla 1. Caso usted no posea ninguna pieza en las casillas 5 o 6, podrá retirar una pieza de la casilla siguiente. Con el otro resultado usted debe seguir el mismo procedimiento. No se olvide: si una o más piezas no estén en su sección de entrada, usted no podrá retirar sus piezas.

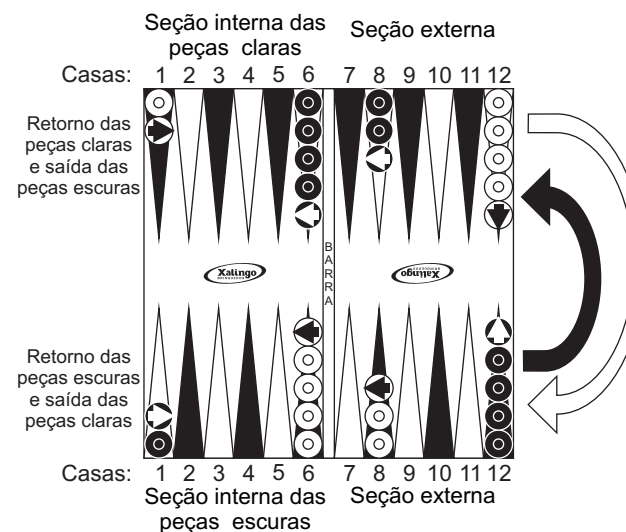
### FINAL DEL JUEGO

Vence aquél que primero retire todas sus piezas, ganando, así 1 punto. Si, al retirar todas sus piezas, el adversario aún no haya retirado ninguna pieza, usted ganará 2 puntos, y si, además de eso, él aún tenga piezas en su sección interna, usted ganará 3 puntos.

### COMPETENCIA

Si usted apuesta por puntos, deberá adoptar la práctica de los profesionales de Backgammon. La forma es la siguiente: si en una determinada altura del juego vea que su situación es mejor y que probablemente irá a ganar el juego, entonces, en esta hora, usted podrá "doblar" el numero de puntos apostados. El adversario tendrá dos opciones: o aceptará el desafío o perderá el partido e los puntos apostados. En la secuencia del juego, si la situación se invierte, será, entonces, la vez del adversario nuevamente "doblar" (por lo tanto, 4 veces el valor original) la apuesta. Cabrà a usted decidir si acepta o no el desafío. De esta manera, un juego puede llegar a 16, 18, 32, 64, etc. veces el valor inicial de la apuesta inicial en puntos.

OBS.: Es prohibido que el mismo jugador doble y, después de aceptado el desafío, doble nuevamente. Es necesario siempre la réplica del adversario para que después usted doble nuevamente.



Backgammon has been around a long time, with origins dating back possibly 5000 years. Nero and Caligula played it. Archaeologists found a Backgammon board in the thumb of Tutankhamen.

Backgammon is a game for two players, played on a board consisting of twenty-four narrow triangles called points. The triangles alternate in color and are grouped into four quadrants of six triangles each. The quadrants are referred to as a player's home board and outer board. A ridge down the center of the board called the bar separates the home and outer boards from each other.

Check the picture presented at the end of this brochure.

### OBJECT OF THE GAME

The object of the game is for a player to move all of his checkers into his own home board and then bear them off. The first player to bear off all of his checkers wins the game.

## CHECKERS

**GOLD:** The game Checkers has as objective to capture the other player's checkers or make them impossible to move. It is a two-players game. The board is composed by 64 squares (34 light and 32 dark) in an 8x8 grid and each player has 12 checkers to start the game.

The one that capture or immobilize all the adversary's pieces in such a way he can not move is the winner. After 20 successive throwing with the King, without any capture or piece dislocation, the game is declared draw.

### RULES:

- 1 The great dark diagonal must stay to the left of each player.
- 2 The white pieces move first. The two ranks of the center are for the movement of the pieces in the game start. Then each player takes a single turn, a move can not be skipped. The movement must be done diagonally, whether it is capturing the opponent's piece or just "jumping" forward.
- 3 The piece must move forward only, one square at the time. When the piece hits the eighth rank of the board it is promoted to King,
- 4 When it happens the adversary must put on the piece one that has been already "eaten" during the game. The King can move forward and backward as many squares as wanted.
- 5 Two or more pieces together, in the same diagonal, can not be taken. There's no space for "landing" the piece.
- 6 The capture is mandatory, the piece can take the King and vice-versa, because both have the same value and can capture forward as well as backward. The advantage of the King is to walk as many squares as wanted.
- 7 If at the same throw you have a choice of jumps, you may choose among them, regardless of whether they are multiple or not. If during the throw of capture the piece just pass by the last rank of the board, non stopping, it won't be promoted to King.
- 8 At the execution of the taken throw is allowed to pass by the same square more than once.
- 9 At the execution of the taken throw, it is not allowed to take the same piece more than once and the pieces must not be taken before the throw is completed.



**XALINGO S/A INDÚSTRIA E COMÉRCIO**  
BR 471-Km 129-SANTA CRUZ DO SUL-RS - BRASIL CEP 96835-640  
FONE / FAX: (51) 3719 -9800 / 3719 -1009 CNPJ 95.425.534/0001-76  
SERVIÇO DE INFORMAÇÃO AO CONSUMIDOR - RAMAL 803  
www.xalingo.com.br - e-mail: vendas@xalingo.com.br  
**GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.**  
**GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.**  
KEEP THIS FOR FURTHER CONSULTATIONS.

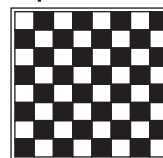
## DAMAS

**Objetivo do jogo:** O jogo de Damas visa imobilizar ou capturar todas as peças do seu adversário. O jogo prevê a participação de duas pessoas. O tabuleiro é composto de 64 casas, 32 claras e 32 escuras, e é acompanhado de 24 pedras sendo elas 12 de cada cor.

Aquele que conseguir eliminar ou bloquear todas as pedras do oponente de maneira que ele não possa mais movimentar-se, será o vencedor. Após 20 lances sucessivos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedras, a partida é declarada empatada.

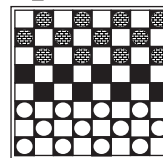
### REGRAS:

1



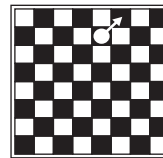
A grande diagonal escura deve ficar a esquerda de cada jogador.

2



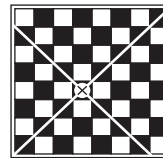
O lance inicial cabe sempre às pedras brancas. As duas fileiras do centro são para a movimentação das pedras no principio do jogo. O movimento é feito diagonalmente, quer esteja avançando ou "comendo" a pedra do oponente.

3



A pedra deve andar só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida a DAMA.

4



Quando isto acontece o adversário deverá por sobre esta uma pedra que já tenha sido "comida" durante a partida. A DAMA pode se movimentar para frente ou para trás, quantas casas quiser.

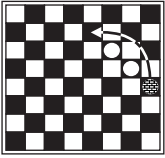


### Segurança



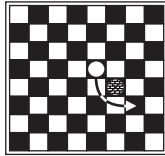
CE-BR/IQB-5923  
NM 300/2002  
Segurança do Brinquedo

5



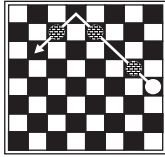
Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser tomadas. Não existe “sopro”.

6



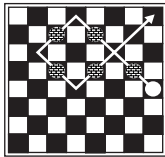
A tomada da peça é obrigatória, a pedra pode tomar a DAMA e vice-versa, pois ambas possuem o mesmo valor e podem tomar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. A vantagem é que a DAMA pode andar quantas casas quiser.

7



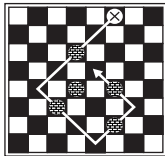
Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de tomar é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças. Se durante o lance de tomada a pedra apenas passar por uma casa de coroação, sem aí parar, não será promovida DAMA.

8



Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

9



Na execução do lance de tomada, não é permitido tomar a mesma peça mais de uma vez e as peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

#### LEGENDA / LEYENDA / LEGEND:



**PEDRA BRANCA / PIEDRA BLANCA / WHITE PIECE**



**DAMA BRANCA / DAMA BLANCA / WHITE CHECKER**



**PEDRA PRETA / PIEDRA NEGRA / BLACK PIECE**



**DAMA PRETA / DAMA NEGRA / BLACK CHECKER**

## DAMAS

Objetivo del juego: El juego de Damas tiene por objetivo inmovilizar o capturar todas las piezas de su adversario. El juego prevé la participación de dos personas. El tablero está compuesto por 64 casillas, 32 claras y 32 oscuras, y está acompañado por 24 peones (nombre de las piezas), siendo cada docena de un color.

Aquel jugador que consiga eliminar o bloquear todas los peones del adversario, de manera que él no pueda más moverse, será el vencedor. Después de 20 lances sucesivos de damas, sin tomada o deslucamiento de peones, el partido es declarado empatado.

### REGLAS

- 1 El gran diagonal oscuro debe quedar a la izquierda de cada jugador.
- 2 El lance inicial cabe siempre a los peones blancos. Las dos filas del centro son para la movimentación de los peones al principio del juego. El movimiento es hecho diagonalmente, sea avanzando, sea comiendo la piedra del adversario.
- 3 La piedra debe andar sólo para adelante, una casilla a cada vez. Cuando el peón llegue a la octava línea del tablero, ella es promovida DAMA.
- 4 Cuando esto ocurra, el adversario deberá poner sobre esta un peón que ya haya sido "comido" durante el partido. La DAMA puede movimentarse para adelante o para atrás, cuantas veces quiera.
- 5 Dos o más piezas juntas, en la misma diagonal, no pueden ser tomadas. No existe "soplo".
- 6 La tomada de la pieza es obligatoria, el peón puede tomar la DAMA y vice versa, pues ambas poseen el mismo valor y pueden tomar tanto para adelante como para atrás, una o más piezas. La ventaja es que la DAMA puede andar cuantas casillas quiera.
- 7 Si, en el mismo lance, se presenta más de un modo de tomar es obligatorio ejecutar el lance que tome el mayor número de piezas. Si, durante el lance de tomada, el peón apenas pasa por una casilla de coronación, sin ahí parar, no será promovida DAMA.
- 8 En la ejecución del lance de tomada es permitido pasar más de una vez por la misma casilla vacía.
- 9 Y, no es permitido tomar la misma pieza más de una vez y las piezas tomadas no pueden ser retiradas del tablero antes de completar el lance de captura.