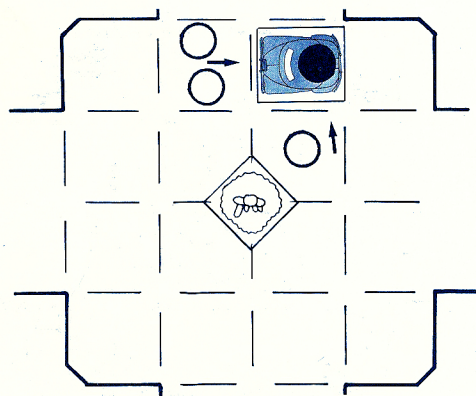


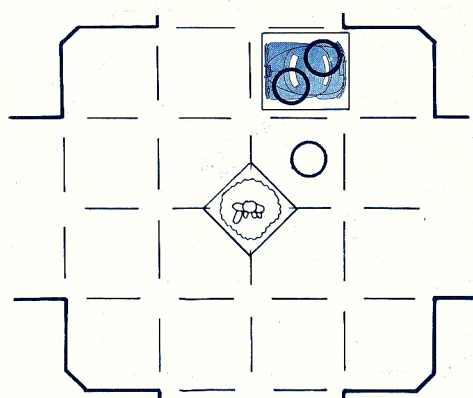
Los peones, contando cada uno un punto, acceden al coche mientras la ficha de posesión permanece en el "negocio".

mientras estén en el coche. El coche, por tanto, supone un considerable ahorro de puntos de movimiento.

— Los peones suben y bajan de los coches en cualquier momento, pero sólo desde una casilla contigua a donde se encuentra el coche, y contando un punto cada vez.



Los tres peones blancos atacan al coche con un peón negro.



El peón negro propietario del coche ha perdido el "combate", desapareciendo del juego y dos de los peones blancos acceden al coche como nuevos propietarios.

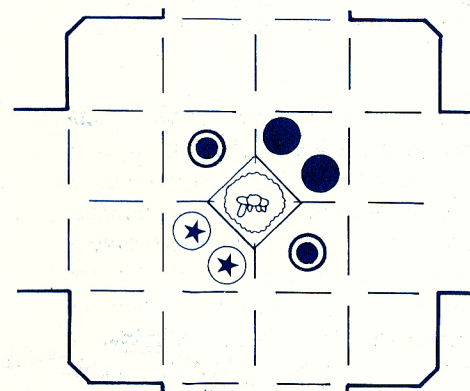
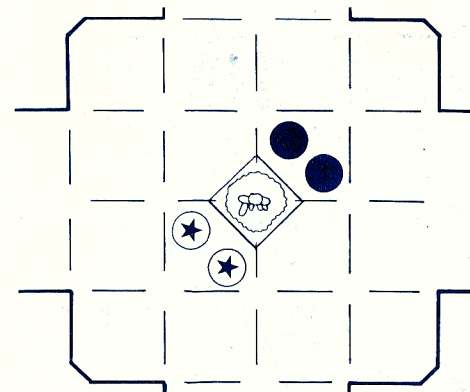
— Un coche que esté sin ninguna ficha encima, se lo puede apropiar otro jugador distinto al propietario, llevando en su turno de movimiento una o varias fichas al coche, con lo que se considera suyo a todos los efectos. Por lo tanto, si por medio de los "combates" descritos anteriormente, se consigue eliminar a todas las fichas que había en un coche, dicho coche se lo puede apropiar otro jugador.

SECUENCIA DE JUGADAS

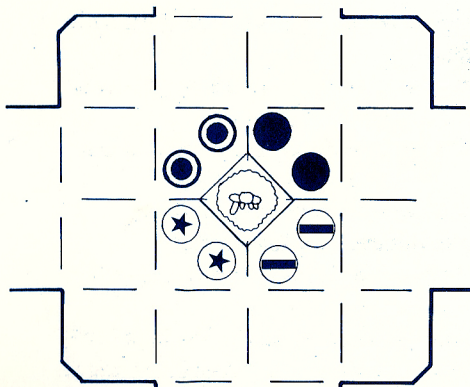
— La secuencia de cada turno, para cada jugador, es:

- 1.º) Organización de apuestas (si tienen "negocio" que lo permita).
- 2.º) Compra-venta de negocios a la banca.
- 3.º) Compra de coches a la banca.
- 4.º) Movimiento de los peones.
- 5.º) Resolución de los combates, si se han entablado.

Como ya se ha indicado, los jugadores pueden venderse e intercambiarse negocios, coches y peones en cualquier momento de la partida.

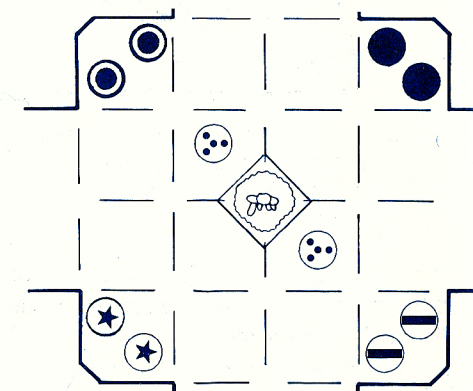


Posición de salida para tres jugadores.

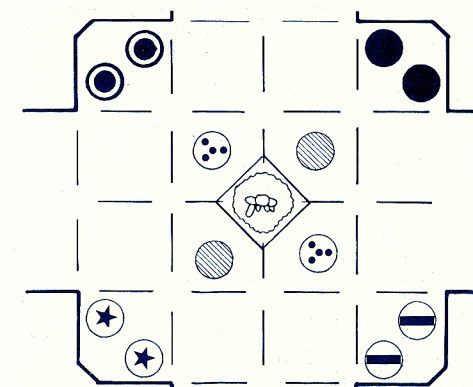


Posición de salida para cuatro jugadores.

Posición de salida para dos jugadores.



Posición de salida para cinco jugadores.



Posición de salida para seis jugadores.