

En début de partie, toutes les touches sont relevées afin de permettre la lecture des chiffres. Les joueurs jouent chacun leur tour.

Le joueur doit rabattre le maximum de touches selon le lancer des deux dés.

Il aura plusieurs solutions pour rabattre ces dernières. On peut combiner différentes touches du moment que leur somme est égale au résultat des deux dés.

Exemple : 2 et 5

Le joueur peut choisir de rabattre une ou plusieurs touches parmi les solutions suivantes :

7 ou 6+1 ou 4+3 ou 5+2 ou 4+2+1

Le joueur rejoue ainsi les deux dés jusqu'à être bloqué (c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre une seule des touches parmi les solutions possibles.)

Son tour est alors terminé. Il comptabilise alors les touches restantes. Par exemple : s'il lui reste 9+6+2 il marque donc 17 points. C'est ensuite au joueur suivant de rejouer, il remonte les touches, joue les dés jusqu'à être bloqué. Et ainsi de suite...

Les joueurs peuvent faire plusieurs parties. Soit on définit le nombre de tour en début de jeu (par exemple chaque joueur jouera 5 parties) ou soit on arrête dès qu'un joueur a dépassé un certaine somme 50 ou 100 suivant le temps désiré.