

1. Piyon Hareketleri: Piyonlar ileri, geri, sağa, sola veya çarpız (herhangi bir yöne) ilerleyebilir. Piyonlar her harekette sadece bir kez yön değiştirebilirler. Piyonlar takım arkadaşlarının üstünden geçebilir fakat rakip piyonların üstünden geçemezler. Defansif piyonlar (numarasız olanlar) orta saha çizgisini geçemezler. (Kural 2)

2. Top Hareketleri: Top, aynı piyonlar gibi hareket eder. Top tüm piyonların (aynı takımdaki veya rakip takımdaki) üstünden geçebilir. Top geçtiği sıra veya kolona tekrar geri ilerleyemez. (top anlamsızca ilerleyemez). (Kural 3)

3. Ofansif Hareketler: Topa sahip olan takım (**Ofansif takım**) zar atar ve bir piyonunu attığı zar kadar ilerletir (ama topa sahip olan piyonu oynatmaz). Aynı takım daha sonra zarı tekrar atar ve topu attığı zar kadar ilerletir:

- Eğer Of-takım topu direkt olarak diğer bir piyona (aynı renkteki) geçirebilirse (pas verebilirse), tekrar zar atar ve topu tekrar oynatır. Of-takım ikinci kez pas verebilse bile Of-takımın turu biter. Daha sonra **Defansif takım** bir zar atar ve bir piyonunu ilerleterek "topu kapma" mücadelesi için topun bulunduğu alana gelmeye çalışır.
- Eğer ofansif takım topu boş bir alana ilerletirse (üstünde piyon olmayan bir alan) tekrar zar atar ve bir piyonunu topun bulunduğu alana getirerek "topu yakalamaya" çalışır. Eğer Of-takım topu yakalarsa D-takım zar atar ve bir piyonunu "topu kapma" mücadelesi için aynı alana getirmeye çalışır. (Kural 4)

4. Topu Kapma Mücadelesi: D-takımı herhangi bir piyonunu, rakip takımın, topun üstünde duran piyonunun bulunduğu alana getirirse, hemen mücadele başlar. Her iki takım da birer zar atar. En yüksek zar atan mücadeleyi kazanır! (eğer beraberlik varsa zarlar tekrar atılır). En büyük zar atan topun hakimiyetini kazanır ve Of-takımı olur. Topu kaybeden takım D-takımı olur. Top kapma mücadelesinde, defansif piyonlar (numarasız olanlar) için atılan zarın değerine +1 eklenir ve Kaleci için +2 eklenir. (Kural 4D)

5. Gol Atmak: Bir takım, Ceza Sahasında bulunan aynı renkteki diğer bir piyona direkt pas verdiğinde, gol atma şansı elde eder! Bu durumda sahanın ortasındaki "Ok" hızlıca döndürülür. Ok, Futbol Topunu gösterirse "GOL", Kırmızı Bayrağı gösterirse "KORNER" ve "1" i gösterirse "KALECİ VURUŞU" olur. (Kural 5)

Eğer top Ceza Sahasında rakibe kaptınırsa (top ceza sahasına doğru oynatılır ve Of-takımı tarafından kapılırsa), o zaman D-takımı, topu tekrar kapmak için topun olduğu alana piyonlarını ilerletir. Eğer Of-takımı topu kazanırsa hemen orada kaleye bir şut çeker. Eğer D-takımı topu kazanırsa o zaman D-takımı, Of-takımı olur ve oyun bu şekilde devam eder.

6. Kick-Off: Eğer gol atılırsa, takımlar tekrar başlangıç pozisyonlarına koyulur. Golu atan takım Kick-Off yaparak oyuna tekrar başlar. (Kural 1)

Birinci yanya, ikinci yanya veya gol sonrası oyuna Kick-Off ile başlamak için, önce top oynatılır ve ardından top kapılmaya çalışılır. Kick-Off'un kuralları Ofansif Hareket Kurallarından farklıdır.

7. Faul: Topu kapma mücadelesi yaparken, eğer takımlardan birisi zar ile "6" ve diğeri de "1" atarsa, "1" atan "6" atana faul yapmış sayılır. Faul yapan piyon sarı kart ile gösterilir ve diğer takım da bir Free Kick kazanır. Eğer bir piyon iki sarı kart alırsa oyundan diskalifiye olur ve saha kenarındaki kendi numarasının bulunduğu bölüme yerleştirilir. Sarı veya Kırmızı kartlar, o oyuncunun numarasına ait saha kenarındaki yerine koyulur. (Kural 9)

D i k k a t ! Küçük parçaları yutabilecekleri için 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.