

Karaman (1-1 db király- és max. 15-15 db katona-bábu, sötét, ill. világos)

Itt: az Isolában megismert „blokkoló”-bábu, saját színű „katona”-bábu és lépésenként mindig szabadon lehet választani egy (az Isolában megismert, kétfázisú) király-lépés, vagy a már táblán lévő saját katonával történő ütős-lépés között. (Ez utóbbi esetben a király nem mozdul és új katona sem kerül fel a táblára.)

A katona átugorhat egy szomszédos mezőn álló egyetlen ellenséges katonát, ha az mögött üres érkezési mező van) és ezzel azt leüti (azt le kell venni a tábláról). Ütészényszer nincsen, de az ugrássorozat kötelező, azaz: ha lehet folytatni a megkezdett ütést, akkor ugyanabban a lépésben folytatni kell.

