Great Western Trail

تىزىش: (چوقۇم تەرتىپ بىلەن ئىجرا قىلىڭ)

1. ئويۇن تاختىسى ئۈستەلنىڭ ئوتتۇرىغا قويۇلىدۇ
2. 5 تال بېكەت باشلىقى پارچىسى ئارىلاشتۇرۇلۇپ ئوڭ قىلىنىپ تاختىدىكى 5 ئورۇنغا قويۇلىدۇ
3. 7 بىتەرەپ ئىمارەت پارچىسى تاختىدىكى خاس ئورۇنلىرىغا تىزىلىدۇ، ئەگەر بۇ سىزنىڭ تۇنجى قېتىم ئوينىشىڭىز بولسا بۇ ئىمارەتلەرنى ئۈستىدىكى هەرىپ بويىچە تاختىدىكى خاس ئورنىغا تىزىڭ
4. ئىشقا ئورۇنلىشىش بازىرى پارچىسى بازارنىڭ يۇقىرىدىكى تۇنجى يۇملاق كاتەككە قويۇلىدۇ.
5. ئوخشىمىغا 3 دەرىجىدىكى پارچىلار ئارقىدىكى سانى بويىچە 3 گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ دۆم قىلىپ كەنساس شەهىرى يېنىغا تىزىلىدۇ
6. ئاندىن ئۇلارنىڭ ئىچىدىن 1-نومۇرلۇق پارچىدىن 7 تال ئېلىپ، ئەگەر چېدىر پارچىسى بولسا ئۇلار هىندىئانلار رايونىدىكى -3 دېگەن كاتەكدىن باشلاپ تىزىلىدۇ، ئەگەر ئاپەت پارچىسى بولسا خاس ئورۇندىكى ئەڭ تۆۋەن ئورۇنلۇق كاتەككە تىزىلىدۇ، ئەگەر كاتەكلەر توشۇپ كەتسە شەهەر يېنىدىكى گۇرۇپپىيا دۆۋىسىگە قايتۇرىلىدۇ
7. ئارقىدىن 2-نومۇرلۇق پارچىلار ئوينىغۇچىلار سانىغا ئاساسەن ئۆرۈلۈپ ئىشلامچىلەر بازىرىغا تىزىلىدۇ، تىزىغاندا ئالدى بىلەن ئوينىغۇچىلار سانىغا تەڭ كاتەكتىن باشلاپ ئوڭغا قاراپ تىزىلىدۇ، قۇر توشقاندا بازار پارچىسىنى تۆۋەندىكى يۇملاق كاتەككە يۆتكەپ يېڭى قۇر ئالدىنقى قۇرغا ئوخشاش تىزىلىدۇ
8. كەنساس شەهىرى ئالدىدىكى 6 بوش كاتەككە سانىغا ئاساسەن پارچە تىزىلىدۇ
9. هەممە كالا كارتىلىرى ئارىلاشتۇرۇلۇپ بازار قۇرۇلىدۇ، 2 ئوينىغۇچى بولغاندا بازاردا 7 كالا كارتىسى، 3 ئوينىغۇچىغا 10 كالا كارتىسى، 4 ئوينىغۇچىغا 13 كالا كارتىسى تىزىلىدۇ. كارتىلار رەڭگى بىلەن رەتلىنىدۇ
10. هەممە نىشان كارتىلىرى ئارىلاشتۇرۇلۇپ تاختا يېنىغا 4 تال ئېچىلىپ تىزلىدۇ
11. تەڭگە پۇللار ئويۇن تاختىسى يېنىغا تىزىلىدۇ
12. ئوينىغۇچىلار بىر رەڭنى تاللاپ، شۇ رەڭدىكى ئوينىغۇچى تاختىسى، ئوينىغۇچى سانىغا ئاساسەن تارقىتىلىدىغان ئۆرلىتىش پارچىسىنى ئالدىغا قويىدۇ
13. ئۆزىنىڭ رەڭگىدىكى 10 خاس ئىمارەت پارچىسى ئېلىپ، هەممە ئوينىغۇچىلار بىللە مەسلىهەتلىشىپ ئىمارەتنىڭ ئا ياكى بې تەرىپىنى تاللاشتا بىرلىككە كېلىدۇ، تۇنجى قېتىم ئوينىغانلارغا ئا تەرەپنى تاللاش تەۋسىيە قىلىنىدۇ، ئاخىرىدا هەممە ئوينىغۇچىنىڭ ئىمارەتلىرى چوقۇم ئوخشاش بولىشى كېرەك
14. ئاندىن هەممەيلەن ئۆزىنىڭ رەڭگىگە خاس 14 تال يۇملاق پارچىنى، 1 پويىۇزنى، 1 كۇبنى، 1 پادىچىنى ئالىدۇ ۋە ئۇلارنى ئورنىغا تىزىدۇ
15. ئارقىدىن هەممەيلەن ئۆزىنىڭ رەڭگىدىكى 14 كالا كارتىسىنى ياخشى ئارىلاشتۇرۇپ دۆم قىلىپ ئالدىغا قويۇپ كارتا تەمىنات دۆۋىسى قۇرىدۇ، ئاندىن 4 كارتىنى قولىغا ئالىدۇ
16. دۇمبىسى كۆلرەڭ 4 نىشان كارتىلىرى ئارىلاشتۇرۇلۇپ ئوينىغۇچىلارغا بىردىن تارقىتىلىدۇ، ئۇلار ئوڭ قىلىپ ئالدىغا قويۇلىدۇ
17. ئەڭ ئاخىرىدا باشلامچى تاللىنىپ ئۇنىڭغا 6 تەڭگە، كېيىنكى ئوينىغۇچىلارغا تەرتىپ بىلەن 7، 8، 9 تەڭگە بېرىلىدۇ

18. ئويۇنغۇچىلارنىڭ كارتا دۆۋىسىنىڭ يېنىغا ئىلىشلىتىلىپ بولۇپ تاشلانغا كارتىلار ئوك قىلىنىپ قويۇلىدۇ

ئويۇن تەرتىپى ۋە قائىدىلىرى:

ئۆزىنىڭ نۆۋىتىدە تۆۋەندىكى **3 باسقۇچ تەرتىپ بىلەن** ئورۇندىلىدۇ:

A. **پادىچىنى بىر ئورۇنغا يۆتكەش**

تۇنجى نۆۋەت باشلانغاندا ئويۇنغۇچىلار ئۆزىنىڭ پادىچىسىنى مەيداندىكى خالىغان ئىمارەتكە قويۇپ بىۋاستە ئىجرا قىلىش باسقۇچىنى باشلايدۇ.

ئويۇنغۇچى تاختىسىدىكى قەدەم سانى ئارقىلىق يۆتكىلىدۇ، ھەربىر ئورۇن (ئىمارەت ياكى ئاپەت پارچىسى) 1 قەدەمگە تەڭ، بوش كاتەكلەر ئورۇن ھېسابلانمايدۇ، ھەر نۆۋەتتە ئاز دېگەندە 1 قەدەم يۆتكىلىشى شەرت، چوقۇم يولنىڭ يۆنىلىشىگە ئاساسەن يۆتكىلىشى كېرەك.

پادىچى يۆتكىلىپ توختىغان ئورۇن ھەرىكەت ئىجرا قىلىنىدىغان ئورۇن بولىدۇ، كەنساس شەھىرىگە كەلگەندە ھەرىكەت توختىلىدۇ. بىر ئورۇندا كۆپلىگەن پادىچىلار توختىسا بولىدۇ.

يېشىل ياكى قارا قول بەلگىسى بولغان ھەر قانداق ئورۇندىن ئۆتسە ياكى توختىسا، چوقۇم دەرھال يول ھەققى تۆلىشى كېرەك، پۇل يەتمىگەندە يەتكەن پۇلنى تۆلەپ داۋاملىق يۆتكەلسە بولىدۇ، پۇل يوق بولسا داۋاملىق يۆتكىلىۋېرىدۇ، ھەمدە قەرز ھېسابلانمايدۇ، بۇ قائىدە پەقەت يول ھەققى تۆلەشتە پايدىلىنىلىدۇ، ئويۇننىڭ باشقا قىسمىدا پۇلنى چوقۇم تولۇق تۆلەش كېرەك.

B. **شۇ ئورۇندىكى ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىش**

بىتەرەپ ئاممۇۋى ئىمارەتكە يۆتكەلگەندە شۇ ئىمارەتنىڭ ھەرىكىتىنى ئىجرا قىلسا ياكى بىر قېتىم ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلسا بولىدۇ.

ئىمارەت ھەرىكىتى ئىجرا قىلغاندا: ھەر بىر ۋېرتىكال سىزىق ئارقىلىق بۆلۈنگەن ھەرىكەتنى بىر قېتىمدىن ئىجرا قىلسا ياكى تاللاپ ئىجرا قىلسا بولىدۇ، يانتۇ سىزىق بىلەن بۆلۈنگەن ھەرىكەتلەردىن پەقەت بىرىنىلا ئىجرا قىلالايدۇ، ھەرىكەتلەرنى ئىجرا قىلىش تەرتىۋى ئىختىيارى بولىدۇ.

ئالاھىدە ھەرىكەت: بەزى ئىمارەت كاتەكلىرىنىڭ تېگىدە بىر قۇر "ئالاھىدە ھەرىكەت" بولىدۇ، ئەگەر بۇ ئورۇنغا ئىمارەت قۇرسا، بۇ قۇر ئالاھىدە ھەرىكەت مۇشۇ ئىمارەتنىڭ بىر قىسمى بولۇپ ھېسابلىنىدۇ، ئىمارەتنىڭ ئىگىسى ھەر قېتىم مۇشۇ كاتەككە يۆتكىلىپ كەلگەندە، بۇ ئالاھىدە ھەرىكەتنى قوشۇپ ئىجرا قىلسا بولىدۇ، باشقا ئويۇنغۇچىلار بۇ يەرگە كەلگەندە بۇ ئالاھىدە ھەرىكەتنى ئىجرا قىلالمايدۇ.

ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلغاندا: ئەگەر ئىمارەت ھەرىكىتى ئىجرا قىلىشتىن ۋاز كەچسە، ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلسا بولىدۇ، ئويۇنغۇچىلار تاختىسىدىكى يۇملاق پارچە قويۇلمىغان ياردەمچى ھەرىكەتتىن بىرنى ئىجرا قىلسا بولىدۇ، ئەگەر بىر قۇردا ئىككى يۇملاق ئورۇن بوش بولسا، بۇ ھەرىكەتنىڭ نەتىجىسى 2 ھەسسىلىنىدۇ، لېكىن 2 قېتىم ئىجرا قىلىنمايدۇ.

باشقىلارنىڭ ئىمارىتىگە، ئابەت رايونىغا ياكى چېدىر بار ئورۇنغا يۆتكەلگەندە پەقەت ۋە پەقەت بىر قېتىم ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلىشقا بولىدۇ.

كەنىساس شەھىرىگە بېتىپ بېرىش: چوقۇم بۇ 5 باسقۇچنى ئىجرا قىلىش كېرەك:

1 ، 2، 3 —قەدەملەر تەرتىپ بويىچە خاس نومۇرلۇق پارچىلارنى ئورۇنلاشتۇرۇش

كالا سېتىش: ھەممەيلەنگە قولىدىكى كالا كارتىلىرىنى كۆرسىتىپ تۇرۇپ ئوخشاش بولمىغان رەڭدىكى كالىلارنىڭ كۆپىيىش سانىنى قوشۇپ بۇ قېتىمقى كالا ساتقان كىرىمگە ئېرىشىدۇ. ئوخشاش رەڭلىك كالىلار بىرلا قېتىم ھېسابلىنىدۇ، ئاندىن ئەگەردە گۇۋاھنامە بولسا كالا ساتقان باھاغا قوشسا بولىدۇ، ئاخىردا بۇ كارتىلارنىڭ ھەممىنى ئوك ھالەتتە ئالدىدىكى تاشلاش رايونىغا قويىدۇ.

كالا يۆتكەش: ساتقان كالىلارنى ئەمدى تۆمۈر يول بويىدىكى شەھەرلەردىن بىرىگە سېتىش لازىم. كالا ساتقان ۋە گۇۋاھنامە قوشۇلغاندىن كېيىنكى ئاخىرقى كىرىم كالىنى قايسى شەھەرگە ساتالايدىغىنىنى بەلگىلەيدۇ. ئويۇنغۇچى كالىلارنى كىرىمگە تەڭ ياكى ئۇنىڭدىن تۆۋەن بىر شەھەرگە ئاپىرالايدۇ، لېكىن ھەرگىز بىر قېتىم بېرىپ بولغان شەھەرگە قايتا بارسا بولمايدۇ (كەنساس ۋە سان فرانسىسكودىن باشقا)، شەھەرنى تاللاپ بولغاندىن كېيىن يۇملاق پارچىسىنى شۇ شەھەرگە قويىدۇ، ئاق رامكىلىق پارچە ئاق ۋە قارا رامكىلىق شەھەرگە قويۇلسا بولىدۇ، لېكىن قارا رامكىلىق پارچە پەقەت قارا رامكىلىق شەھەرگىلا قويۇلالايدۇ.

شەھەرلەر ھەرخىل بەلگىلەر بىلەن تۇتاشىپ تۇرىدۇ، ئەگەر ئىككى ياندىش شەھەرگە ئوخشاش ئويۇنغۇچىنىڭ پارچىلىرى قويۇلغاندا بۇ ئىككى ياكى ئۈچ شەھەر ئارىسىدىكى باغلانما دەرھال ئىجرا قىلىنىشى كېرەك، ئەگەر بۇ باغلانمىدا نىشان كارتىسى ئېلىش تەلەپ قىلىنسا دەرھال نىشان كارتىسى ئېلىشى كېرەك ۋە ئوك قىلىپ ئالدىدىكى كارتا تاشلاش دۆۋىسىگە قويىدۇ.

ئاخىردا ئويۇنغۇچىنىڭ پويىزى بىلەن كالا ساتقان شەھىرى ئارىسىدىكى توشۇش ھەققى ھېسابلىنىدۇ، **ئەگەر پويىز كالا ساتقان شەھەردە ياكى ئۇنىڭ ئالدىدا بولسا توشۇش ھەققى تۆلىمەيدۇ**، ئەگەر كەينىدە بولسا ئارىلىقىدىكى ھەر بىر قىزىل كېسىشمە بەلگە ئۈچۈن بىر تەڭگە تۆلەش كېرەك.

يۇقىرىقى ھەممە ھەرىكەتلەر ئىجرا قىلىنىپ بولغاندىن كېيىن پادىچى مەيدانىنىڭ باشلىنىش ئورنىغا ئاپىرىلىدۇ، ئاندىن كەنساس شەھىرىدىكى 3، 2، 1 — نومۇرلۇق كاتەكلەر تولۇقلىنىدۇ.

C. **قولىدىكى كارتىنى تولۇقلاش**

ئويۇنغۇچىلارنىڭ باشلانغۇچ قول كارتا سانى 4 بولىدۇ، ئويۇننىڭ داۋاملىشىشىغا ئەگىشىپ قارا رامكىلىق يۇملاق پارچىلارنى بوشىتىش ئارقىلىق قولىدىكى كارتا سانىنى 6 گە يەتكۈزەلەيدۇ. يۇقىرىقى 2 چوڭ باسقۇچ تولۇق ئىجرا قىلىنىپ بولغاندىن كېيىن، ئويۇنغۇچى قولىدىكى كارتا سانىنى تولۇقلايدۇ ۋە نۆۋەت كېيىنكى ئويۇنغۇچىغا كېلىدۇ.

ھەرىكەتلەر:

دىققەت قىلىدىغان ئىشلار:

ئويۇندا تەلەپلەر قىزىل بەلگە بىلەن، نەتىجە يېشىل بەلگە بىلەن ئىپادىلىنىدۇ. نەتىجىگە ئېرىشكەندە مۇكاپاتتىن ۋاز كېچىشنى تاللىسا بولىدۇ، لېكىن مۇكاپات تەڭگە بولغاندا چوقۇم ئېرىشىشى كېرەك.

بتەرەپ ئاممۋىي ئىمارەت ھەرىكەتلىرى:

A. **ئىمارەت**: 1 ئاق رەڭلىك كالىنى تاشلاپ 2 تەڭگىگە ئېرىشىش | ئىشلەمچى بازىرىدىن ئىشچى ياللاش | ئىشلەمچى بازىرىدىن باھاغا يەنە 2 تەڭگە ئاشۇرۇپ ئىككىنچى ئىشچى ياللاش.

ئىشچى ياللىغاندا بازار پاچىسى بار قۇردىن ياللىسا بولمايدۇ

خىراجەتنى تۆلەپ بولغاندىن كېيىن، بۇ ئىشچىنى ئۆزىنىڭ ئويۇن تاختىسىنىڭ ماس كەلگەن قۇرىنىڭ ئەڭ سول تەرىپىگە قويىشى كېرەك، ئەگەر قويغان كاتەكتە قوشۇمچە مۇكاپات ھەرىكىتى بولسا دەرھال ئىجرا قىلىدۇ.

B. **ئىمارەت**: 1 يېشىل كالىنى تاشلاپ 2 تەڭگىگە ئېرىشىش | 1 ئىشچىغا 2 تەڭگە تۆلەپ ئىمارەت سېلىش.

ئىمارەتنى مەيداندىكى خالىغان بوش ئورۇنغا سالسا بولىدۇ ياكى ئۆزىنىڭ بىر ئىمارىتىنىڭ ئۈستىگە سېلىپ ئۆرلەتسە بولىدۇ.

ئىمارەت سېلىشتىن بۇرۇن دىققەت قىلىدىغان ئىشلار:

a) مۇشۇ ئىمارەتنى سېلىشقا يەتكۈدەك ئىشچىسى بولۇش
b) ئىشچىلارغا تۆلىگۈدەك پۇلى بولىشى كېرەك

نورمالدا ھەر بىر ئىشچى ئۈچۈن 2 تەڭگە ئىش ھەققى تۆلىشى كېرەك، ئىمارەتنى ئۆرلىتىش ئۈچۈن، ئويۇنغۇچىدا كونا ۋە يېڭى ئىمارەتلەردىكى ئىشچىلار سانىنىڭ پەرقلىق سانىدىكى ئىشچى بولىشى كېرەك، ئىش ھەققى تۆلەپ بولغاندىن كېيىن يېڭى ئىمارەتنى كونا ئىمارەتنىڭ ئورنىغا قويۇپ، كونىسىنى ئويۇن قۇتىسىغا قايتۇرىدۇ ۋە نومۇرى ھېسابلانمايدۇ.

C. **ئىمارەت**: گۇۋاھنامە كۈبىنى تۆۋەنگە 1 كاتەك يۆتكەش \ ياكى 1 نىشان كارتىسى ئېلىش | ھەم 1 ئىنژېنېر بىلەن پويىزنى 1 قەدەم ئالدىغا ماڭدۇرۇش.

نىشان كارتىسى ئالغاندا، ئېچىلغان 4 كارتىدىن ياكى نىشان كارتىسى دۆۋىسىنىڭ ئەڭ يۇقىرىدىن 1 كارتا تاللاپ ئېلىپ ئۆزىنىڭ كارتا تاشلار دۆۋىسىگە ئوڭ قىلىپ قويىدۇ.

پويىز ماڭغاندا ئەگەر ئالدىدا باشقا ئويۇنغۇچىنىڭ پويىزى بولسا، ئاتلاپ ئۆتۈپ كېتىدۇ، باشقا پويىز بىلەن بىر ئورۇندا تۇرمايدۇ.

تۆمۈر يولدا نۇرغۇن بېكەتلەر بار، ئەگەر بېكەتكە كىرسە، ئالدى بىلەن بېكەتنى ئۆرلىتىشنى تاللىشى كېرەك، ئەگەر ئۆرلەتسە، ياندىكى باھانى تۆلەپ بىر يۇملاق پارچىنى بۇ بېكەتكە قويىدۇ، قايتىلاپ قويۇشقا بولمايدۇ. ئەگەر يۇملاق پارچە قويغان بېكەتتە بېكەت باشلىقى پارچىسى بولسا، بىر ئىشچىسىنى بۇ بېكەتكە قويۇپ، بۇ بېكەت باشلىقى پارچىسىغا ئېرىشىدۇ. ئەگەر ۋاز كەچسە كېيىن قايتا پۇرسەت بولمايدۇ. ئەۋەتلگەن ئىشچى كاتىكى ئاستىدىكى مۇكاپات ھەرىكەت بوشاپ كېيىن باشقا ئىشچى تەرىپىدىن تولۇقلانسا، بۇ مۇكاپات ھەرىكىتىنى يەنە بىر قېتىم ئىجرا قىلسا بولىدۇ.

تۆمۈر يولنىڭ ئاخىرقى نۇقتىسى 39- نومۇرلۇق كاتەك. پويىز بۇ بېكەتكە كېلىپ توختايدۇ، بېكەتنىڭ ھەرىكەتلىرىنى تۈگىتىپ بولغاندىن كېيىن، پويىز كەينىگە قاراپ ئاز دېگەندە 1 قەدەم ماڭدۇرۇپ بىر ھېچكىمنىڭ پويىزى يوق ئورۇنغا ياكى بېكەتكە ئاپارسا بولىدۇ. ئاندىن دەرھال 3 تەڭگىگە ئېرىشىدۇ، ئەگەر ئاپارغان ئورنى بېكەت بولسا، داۋاملىق ئۆرلەتسە بولىدۇ.

D. **ئىمارەت**: ھىندىئانلار بىلەن سودىلىشىش \ ياكى 2 تەڭگە خەجلەپ پويىزنى ئالدىغا 2 قەدەم ماڭدۇرۇش | ھەم ياردەمچى ھەرىكەت قىلىش.

ھىندىئانلار بىلەن سودا قىلغاندا، مەيداندىكى خالىغان 1 پارچە چېدىرنى ئېلىپ ئۇنىڭ تېگىدىكى تەڭگىگە ئېرىشىدۇ ياكى تۆلەيدۇ.

ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلغاندا، بۇ قۇردىكى يەنە بىر يۇملار كاتەك بوشىغاندا، ھەرىكەت ئىككى قېتىم ئىجرا قىلىنمايدۇ، بەلكى ھەرىكەت نەتىجىسى ئىككى ھەسسىلىنىدۇ. بۇنىڭ ئىچىدە ئەگەر پويۇزنى كەينىگە چېكىندۈرۈش ھەرىكىتى ئىجرا قىلىنغاندا، چېكىنىپ بېكەتكە كىرسە بولىدۇ، لېكىن 2 ھەسسىلەنگەن ئەھۋالدا، چوقۇم 2 قەدەم چېكىنىش كېرەك، 1 قەدەم چېكىنىپ يەنە بىردىن ۋاز كېچىشكە بولمايدۇ، پويۇزنىڭ يۆنىلىشى ئۆزگەرمەيدۇ.

E. __ئىمارەت__: 2- نومۇرلۇق قارا كالىدىن بىرنى تاشلاپ 2 تەڭگىگە ئېرىشىش | بازاردىن كالا سېتىۋېلىش.

ئۆزىنىڭ پادىچىسىنىڭ سانىغا ئاساسەن كالا سېتىۋالسا بولىدۇ، پادىچىلارنى ئەتراپلىق ئورۇنلاشتۇرۇش كېرەك، مەسىلەن: ئەگەر 1 پادىچى بولسا، 6 تەڭگە تۆلەپ 1 تال كۆپىيىش سانى 3 بولغان كالا سېتىۋالسا ياكى 12 تەڭگە تۆلەپ كۆپىيىش سانى 4 بولغان كالا (قوڭۇر رەڭلىك) سېتىۋالسا بولىدۇ \ ئەگەر 2 پادىچى بولسا، 6 تەڭگە خەجلەپ 2 كۆپىش سانى 3 بولغان كالا سېتىۋالسا ياكى 3 تەڭگە خەجلەپ 1 كۆپىيىش سانى 3 بولغان كالا سېتىۋالسا ۋە ياكى 12 تەڭگە تۆلەپ كۆپىيىش سانى 5 بولغان كالا (سۆسۈن رەڭلىك) كالا سېتىۋالسا بولىدۇ.

__مەيلى قانداق تاللاڭ، ھەر بىر پادىچىڭىز بۇ باسقۇچتا پەقەت بىرلا قېتىم ئىشلىتىلىدۇ.__

كالا سېتىۋېلىشقا ئىشلىتىلمىگەن پادىچىنىڭ ھەر بىرى كالا بازىرىغا 2 يېڭى كالا ئەپكېلەلەيدۇ.

__يېڭى سېتىۋالغان كالىلار چوقۇم ئالدى بىلەن كارتا تاشلاش دۆۋىسىگە قويۇلىدۇ.__

F. __ئىمارەت__: ئىككى ئوخشاش رەڭلىك كالىنى سېتىپ 4 تەڭگىگە ئېرىشىش | 7 تەڭگە خەجلەپ 1 تال خەتەر پارچىسى سېتىۋېلىش.

خەتەر پارچىسى سېتىۋالغاندا، پۇلنى تۆلەپ بولۇپ مەيداندىن خالىغان بىر خەتەر پارچىسىنى ئالدىغا قويىدۇ. ئەگەر مەيداندا خەتەر پارچىسى بولمىسا بۇ ھەرىكەتنى ئىجرا قىلالمايدۇ.

G. __ئىمارەت__: ھەر 1 ئىنژېنېر پويۇزنى 1 كاتەك ئالدىغا ماڭدۇرۇش | ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلىش.

شەخسىي ئىمارەتلەر (ئا تەرەپ):

1. ھەر بىر ئورمانلىقتىكى ئىمارەت بىلەن 2 تەڭگىگە ئېرىشىش.
2. ئاق كالىدىن بىرنى سېتىپ 4 تەڭگىگە ئېرىشىش | كالا بازىرىدىن كالا سېتىۋېلىش
3. ئوخشاش رەڭلىك كالىدىن 2 نى سېتىپ 3 تەڭگىگە ئېرىشىش | ئالدىغا 1 قەدەم مېڭىش ۋە يېڭى ئورۇندا ھەرىكەت ئىجرا قىلىش.
4. 5 تەڭگە خەجلەپ 1 خەتەر پارچىسى سېتىۋېلىش | ئالدىغا 2 قەدەم مېڭىش ۋە يېڭى ئورۇندا ھەرىكەت ئىجرا قىلىش.
5. 1 تەڭگىنى ئاز تۆلەپ ئىشلەمچى ياللاش | ھەر بىر ئىنژىنېر بىلەن پويىزنى ئالدىغا 1 قەدەم ماڭدۇرۇش.
6. سېرىق كالىدىن بىرنى 10 تەڭگىگە سېتىش | ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلىش.
7. ھەر بىر گۇرۇپپا يېشىل ۋە كۆك چېدىر بولسا، گۇۋاھنامە كۇبىنى 2 كاتەك تۆۋەنگە سۇرۇش، ھەم 2 تەڭگىگە ئېرىشىش.
8. چېدىر پارچىسى ئېلىش ياكى ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلىش | پويىزنى 2 كاتەك ئالدىغا ماڭدۇرۇش.
9. پويىزنى ئالدىغا 3 قەدەم ماڭدۇرۇش | پويىزنى كەينىگە 1 ياكى كۆپ قەدەم چېكىندۇرۇش، ئاندىن شەھەر سانى پويىزنىڭ چېكىندۇرۇلگەن سانىغا تەڭ ياكى تۆۋەن بولغان شەھەرگە كالا ساتقانغا ئوخشاش يۇملاق پارچە قويۇش. بۇ شەھەردە ئۆزىنىڭ پارچىسى بولسا بولمايدۇ (سان فرانسىسكو ۋە كەنساسدىن باشقا). ئەگەر بېكەتكە بارسا، بېكەتنى ئۆرلەتسە بولىدۇ، كىرا ھەققى تۆلىمەيدۇ.
10. گۇۋاھنەمە كۇبىنى يېشىلگەن ئورۇنغىچە تېگىگە سۇرۇش | ئالدىغا 5 قەدەم مېڭىش.
11. 2 تەڭگە تۆلەپ بىر خەتەر پارچىسى ئېلىش.
12. ھەر بىر قوڭغۇراق بىلەن گۇۋاھنامە كۇبىنى تۆۋەنگە 1 كاتەك سۇرۇش ۋە 1 تەڭگىگە ئېرىشىش.

ب تەرەپ:

1. 1 تال نىشان كارتىسنى تاشلاپ، گۇۋاھنامە كۇبىنى تۆۋەنگە 2 كاتەك سۇرۇش | پويۇزنى كەينىگە 1 قەدەم چېكىندۇرۇپ 3 تەڭگىگە ئېرىشىش.
2. كۆلرەڭ كالىدىن بىرنى سېتىپ پويۇزنى ئالدىغا 1 قەدەم ماڭدۇرۇش | يېشىل كالىدىن بىرنى 3 تەڭگىگە سېتىش.
3. ياردەمچى ھەرىكەت ئىجرا قىلىش | ئالدىغا 1 قەدەم مېڭىش.
4. ھەر بىر پادىچى بىلەن قول كارتىسىدىن بىرنى ئېلىپ بىردىن ۋاز كېچىش | ئالدىغا 3 قەدەم مېڭىش.
5. قارا كالىدىن بىرنى سېتىپ گۇۋاھنامە كۇبىنى تۆۋەنگە 2 كاتەك سۇرۇش | ھەر بىر ئىنژېنېرى بىلەن 1 تەڭگىگە ئېرىشىش.
6. خالىغان رەڭدىكى كالىدىن بىرنى ۋاز كېچىپ 3 تەڭگىگە ئېرىشىش ۋە 1 نىشان كارتىسى ئېلىپ بىۋاستە قولىغا ئېلىش.
7. ئورمانلىقتا 1 ئىمارەت بولسا پويۇزنى ئالدىغا 1 قەدەم ماڭدۇرۇش.
8. ئىككى يانداش ئىمارەتتىن بىرىنىڭ ھەرىكىتىنى كۆچۈرۈش، ئارىلىقتا باشقا ئىمارەت ياكى قۇرۇق ئورۇن بولماسلىقى كېرەك.
9. قائىدىگە ئاساسەن پويۇزنىڭ كەينىدىكى خالىغان بىر بېكەتنى ئۆرلىتىش.
10. 4 تەڭگىگە ئېرىشىش | پويۇزنى ئالدىغا 4 قەدەم ماڭدۇرۇش | ئالدىغا 4 قەدەم مېڭىش.
11. ھەر بىر خەتەر پارچىسى بىلەن پويۇزنى ئالدىغا 1 قەدەم ماڭدۇرۇش.
12. ھەر بىر ئىشچى ئارقىلىق 1 تەڭگىگە ئېرىشىش | 1 دۇكان سېلىش.

نىشان كارتىلىرى:

نىشان كارتىلىرىغا ئېرىشكەندە ئەگەر ئالاھىدە ئەسكەرتىش بولمىسا چوقۇم ئالدى بىلەن كارتا تاشلاش دۆۋىسىگە قويىدۇ. قولىغا چىققاندا ئا ياكى ب باسقۇچىنىڭ ھەرىكەت ئىجرا قىلىشتىن بۇرۇن ياكى كېيىن چۈشسە بولىدۇ.

نىشانلارنى ئورۇنداشتا تەلەپ قىلىنغان مەنبەلەر ھەممىسى ھەمبەھىرلەنمەيدۇ.

ئويۇن ئاخىرلىشىش:

ئەگەر مەلۇم ئويىنغۇچىنىڭ كەنىساس شەھىرىگە كىرىشى بىلەن ئىشلەمچىلەر بازىرىدىكى ئەڭ ئاخىرقى كاتەك توشۇپ بازار پارچىسى تۆۋەنگە سۈرۈلۈپ ئويۇن تاختىسىدىن چىقىپ كەتسە ئويۇن ئاخىرلىشىش باسقۇچى باشلىنىدۇ ۋە بۇ پارچىغا شۇ ئويىنغۇچى ئېرىشىدۇ، بۇ نۆۋەت ئويىنغۇچىنىڭ ئاخىرقى نۆۋىتى بولىدۇ.

ئاندىن باشقا ئويىنغۇچىلار تەرتىپ بويىچە ئاخىرقى نۆۋىتىنى ئىجرا قىلىدۇ، ئاخىردا ئويۇن ئاخىرلىشى نومۇر ھېسابلىنىدۇ.

نومۇر ھېسابلاش:

ھەر 5 تەڭگە 1 نومۇرغا تەڭ \ ئىمارەتلەردىكى نومۇرلار قوشۇلىدۇ \ شەھەرلەردىكى نومۇرلار ھېسابلىنىدۇ \ بېكەتلەردىكى نومۇرلار ھېسابلىنىدۇ \ خەتەر پارچىلىرىدىكى نومۇرلار ھېسابلىنىدۇ \ كاللىلاردىكى نومۇرلار قوشۇلىدۇ \ ئالدىدىكى نىشان كارتىلىرى تەكشۈرۈلۈپ ھېسابلىنىدۇ \ بېكەت باشلىقلىرىدىكى نومۇرلار ھېسابلىنىدۇ \ ئويۇن تاختىسىدىكى ئىشچىلارنىڭ 5 ۋە 6-كاتەكلىرىدىكى نومۇرلار ھېسابلىنىدۇ \ ئەگەر ئاخىرقى قەدەم يۈملاق پارچىسىنى بوشاتقان بولسا 3 نومۇر ھېسابلىنىدۇ \ بازار پارچىسىدىكى 2 نومۇر ھېسابلىنىدۇ \ نومۇرى ئەڭ كۆپ ئويىنغۇچى ئۇتۇپ چىقىدۇ.

تەرجىمە قىلغۇچى: فەررۇخ ۋە زۇلپىيە