پادشاھ ئۆلدى The King is Dead Second Edition

تىزىش:

1) ئويۇن تاختىسنى ئۇستەلنىڭ ئوتتۇرىغا تىزىڭ.
2) ئىككى ئادەم ئويىنغاندا، ھەر بىر تەرەپتىن(ئىنگلىزلار، شوتلاندىيەلىكلەر، ۋېلشلار) ئىككى ئەگەشكۈچى كۈبى ئويۇن قۇتىسىغا قايتۇرىلىدۇ.
3) ئىككى شوتلاندىيەلىك ئەگەشكۈچىنى موراۋىغا، ئىككى ۋېلشلىك ئەگەشكۈچىنى گۋىنېدقا، ئىككى ئىنگلىز ئەگەشكۈچىنى ئېسسېكىسقا قويۇڭ.
4) قالغان ئەگەشكۈچىلەرنى خالتىغا سېلىپ ھەر بىر ئويۇنچىغا ئىككىنى تارقىتىڭ. ھەر بىر رايونغا تۆت ئەگەشكۈچى بولغىچە پاتىزان قويۇڭ. يۇقارقى ئۈچ رايونغا ئىككىدىن قويىسىز.
5) قالغان ئەگەشكۈچىلەر زاپاس رايونغا قويۇلىدۇ.
6) ھەر بىرەيلەنگە بىردىن سۆھبەت پارچىسى بېرىڭ، ھەممە كونترول پارچىلىرىنىمۇ زاپاس رايونغا قويۇڭ، مۇقىمسىزلىق پارچىلىرى فرانسىيەگە قويۇلىدۇ.
7) ھەر بىر ئويۇنچىغا سەككىز ھەرىكەت كارتىسى تارقىتىڭ، ئۇلار: شوتلاندىيە كۈچلىرى، ۋېلش كۈچلىرى، ئىنگلىز كۈچلىرى، سۆھبەت، مانېۋىر، مەغلۇب قىلىش، ۋە ئىككى مەجلىس كارتىلىرى.
8) رايون كارتىلىرىنى ئارىلاشتۇرۇپ ئوڭ ھالەتتە ئويۇن تاختىسىدىكى نومۇر قويۇلغان ئورۇنلارنىڭ يېنىغا تىزىڭ.
9) غەلىبە كارتىسىنىمۇ ئويۇن تاختىسىنىڭ يېنىغا تىزىڭ.
10) يېقىندا بىرەر قەلئەنى زىيارەت قىلىپ باققان ئويىنغۇچى باشلامچى بولىدۇ.

ئەگەر ھەممەيلەن قائىدىگە پىششىق بولسا ياكى قوشۇلسا، ئويۇننىڭ ئىلگىرلىتىلگەن شەكلىنى ئويىنساڭلارمۇ بولىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن، ئويۇن تىزىلغاندا ئويىنغۇچىلارغا شوتلاندىيە كۈچلىرى، ۋېلش كۈچلىرى، ئىنگلىز كۈچلىرى قاتارلىق كارتىلار تارقىتىلمايدۇ، ئاندىن ئالاھىدە ھەرىكەت كارتىلىرى ئارىلاشتۇرۇلۇپ ھەر بىرەيلەنگە ئۈچ كارتا بېرىلىدۇ ۋە مەخپىي تۇتۇلىدۇ. قالغان كارتىلارنىڭ ھەممىسى ئويۇن قۇتىسىغا قايتۇرىلىدۇ. قولىدا جەمئىي سەككىز كارتا بولىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى:

ئويۇن سائەت ئايلىنىش يۆنىلىشى بويىچە ئوينىلىدۇ. ھەر بىرەيلەن ئۆزىنىڭ نۆۋىتىدە بىر ھەرىكەت كارتىسى ئىجرا قىلىشى ياكى ۋاز كېچىشى كېرەك. بۇ جەرياندا ئويۇن كۈچ سىنىشىش بىلەن گىرەلىشىپ داۋام قىلىدۇ.

ھەرىكەت كارتىسى ئىجرا قىلىشنى تاللىسىڭىز، قولىڭىزدىكى كارتىدىن بىرنى چۈشۈپ ئۇنىڭدىكى ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىشىڭىز كېرەك. ئاندىن، بىر ئەگەشكۈچى چاقىرىشىڭىز كېرەك.

ۋاز كېچىشنى تاللىسىڭىز، بۇ نۆۋەتتە ھېچ ئىش قىلالمايسىز، يېڭى نۆۋەت باشلانغاندا ھەرىكەت قىلىش ياكى ۋاز كېچىشنى تاللىسىڭىز بولىدۇ.

ھەممە ئويىنغۇچىلار ۋاز كەچكەندە كۈچ سىنىشىش باشقۇچىغا كىرىدۇ.

<u>كۆچ سىنىشىش:</u>

ئالدى بىلەن قايسى رايونلارنىڭ ئۆلجا ئېلىنغانلىقى كۆرۈلىدۇ. تاختىنىڭ يانلىرىدىكى نومۇرى ئەڭ تۆۋەن رايون كارتىسى تاللىنىپ (مەسىلەن بىرىنچى قېتىم كۆچ سىنىشىشتا 1- نومۇرلۇق رايونغا، ئىككىنچى قېتىملىقا 2- نومۇرلۇق رايونغا قارىلىدۇ ۋە ھاكازالار) بۇ رايوندا قايسى تەرەپنىڭ ئەگەشكۈچىلىرىنىڭ كۆپلىكى ھېسابلىنىدۇ. ئاندىن مۇشۇ تەرەپنىڭ كونترول پارچىسى بۇ رايونغا قويۇلىدۇ، بۇ مۇشۇ تەرەپنىڭ بۇ رايوننى كونترول قىلغانلىقىنى بىلدۈرىدۇ. ئاخىرىدا بۇ رايوندىكى ھەممە ئەگەشكۈچىلەرنى زاپاس رايونغا قايتۇرۇڭ.

ئەگەردە تەڭ چىقىپ قالسا ياكى ھېچقانداق بىر تەرەپ بۇ رايونغا ئىگىدارچىلىق قىلالمىسا، بۇ رايون مۇقىمسىز رايون بولۇپ مۇقىمسىزلىق پارچىسىدىن بىرى قويۇلىدۇ. ئەگەشكۈچىلەر زاپاس رايونغا قايتۇرۇلىدۇ، ئەگەر ئويۇن تاختىسىدا ئۈچ مۇقىمسىزلىق پارچىسى قويۇلسا ئويۇن دەرھال ئاخىرلىشىپ فىرانسۇسلار ئۇتۇپ چىقىدۇ.

ئاخىرىدا رايون كارتىسىنى ئۆرۈپ ئويۇن داۋاملىشىپ يېڭى قول باشلىنىدۇ.

<u>ھەرىكەت كارتىسىنى ئىشلىشى:</u>

ھەرىكەت ئىجرا قىلغاندا، كونتروللۇقتىكى \ مۇقىمسىز ھالەتتىكى بىر رايوندىكى ئەگەشكۈچىلەرنى يۆتكىگىلى ياكى بۇ رايونغا ئەگەشكۈچى قويغىلى بولمايدۇ. بىر رايوندا كۆچ سىنىشىش ئېلىپ بېرىلىپ بولغاندىن كېيىن بۇ رايوندىكى ساداقەتلىك بېكىتىلىپ بولغان بولىدۇ.

كارتىدىكى ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىپ بولغاندىن كېيىن بۇ كارتىنى ئوڭ قىلىپ ئالدىڭىزغا قويۇپ تاشلانغان كارتا دۆۋىسى قۇرۇڭ. ئۆزىڭىزنىڭ تاشلىغان كارتىلىرىنى كۆرسىڭىز بولىدۇ، لېكىن باشقىلارنىڭ تاشلىغان كارتىلىرىنى كۆرەلمەيسىز.

بىر قولدا بىرلا كارتا ئىشلىتەلەيسىز، بۇ سىزنىڭ ئويۇندا سەككىزلا ھەرىكەت قىلالايدىغىنىڭىزنى بىلدۈرىدۇ.

<u>ئەگەشكۈچىلەرنى چاقىرىش:</u>

بىر ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىپ بولغاندىن كېيىن، بىر پاتىزاننى سىز تەرەپكە چاقىرسىز، يەنى خالىغان رايوندىكى خالىغان ئەگەشكۈچىنى ئالدىڭىزغا قويىسىز. زاپاس رايوندىكى ئەگەشكۈچىلەرنى ئالسىڭىز بولمايدۇ.

ئەگەشكۈچى ئېلىشتىكى مەقسەت ئويۇننىڭ ئاخىرىدا سىزنىڭ قايسى تەرەپكە بەكرەك سادىقلىقىڭىزنى ئىپادىلەش ئۈچۈندۇر.

<u>قىسمەن ھەرىكەتلەر:</u>

بىر ھەرىكەتنى ئىجرا قىلغاندا ئۇنى چوقۇم پۈتۈن تاماملاشتۇرۇشقا تىرىشىشىڭىز كېرەك، بولمىسا تاماملىيالايدىغىنىڭىزغىچە ئىجرا قىلىشىڭىز كېرەك. ئەگەر بۇ ھەرىكەتنى تولۇق ئىجرا قىلالمىسىڭىز ياكى ھېچقايسىسىنى ئىجرا قىلالمىسىڭىزمۇ بۇ بىر ھەرىكەت ئىجرا قىلغان ھېسابلىنىپ ئەگەشكۈچى چاقىرالايسىز.

تەپكە:

ئويۇن ئاخىردا ياكى بىر يېڭى پادىشاھ تەختكە چىقىدۇ، ياكى فىرانسۇسلار ئۇتۇپ چىقىدۇ، ئۇتقۇچى ئىككى خىل شەرتنىڭ بىرى بىلەن بەلگىلىنىدۇ:

1) تاختىدا ئۈچ مۇقىمسىزلىق پارچىسى بولسا ئويۇن دەرھال ئاخىرلىشىپ فىرانسۇسلار تاجاۋۇزلۇق بىلەن ئۇتۇپ چىقىدۇ.
2) سەككىز قېتىم كۆچ سىنىششتا تاجاۋۇزچىكلىق يۈز بەرمىسە، ئويۇن تاج كىيدۇرۇش بىلەن ئاخىرلىشىدۇ.

تاجاۋۇزچىلىق:

فىرانسۇسلار تاجاۋۇز قىلىپ كىرگەندىن كېيىن، ئۇتقۇچى ئەڭ كۆپ يۇرۇش تولۇق ئەگەشكۈچىسى بولغان ئويىنغۇچى بولىدۇ. بىر يۇرۇش ئەگەشكۈچى ھەر بىر تەرەپنىڭ بىردىن ئەگەشكۈچىسىنى بىلدۇرىدۇ. ئەگەر تەڭلىشىپ قالسا ئەڭ ئاخىرى ھەرىكەت كارتىسى ئىشلەتكەن ئويىنغۇچى ئۇتۇپ چىقىدۇ.

تاج كىيدۇرۇش:

غەلىبە كارتىسىنى تاج كىيدۇرۇش تەرىپىگە ئۆرۈپ ئويىنغۇچىلارنىڭ ئالدىغا قويۇڭ. يۇملاق بوش ئورۇنغا ئۈچ تەرەپنىڭ كۆچىگە ئاساسەن كونترول پارچىسىنى تىزىڭ. كونترول قىلغان رايونى ئەڭ كۆپ بولغان تەرەپ بىرىنچى ئورۇنغا تىزىلىدۇ. ئەگەر ئىككى تەرەپ تەڭلىشىپ قالسا، ئاخىرقى قېتىملىق كۆچ سىنىششتا ئۇتۇپ چىققان تەرەپ بىرىنچى بولىدۇ. ئەگەر تاپالمىسىڭىز ئاخىرقى ئۆرۈلگەن رايون كارتىسىغا قاراڭ.

ئاندىن ئويىنغۇچىلار ئىچىدە ئۇتقان تەرەپنىڭ ئەگەشكۈچىلىرى ئەڭ كۆپ بولغىنى بۇ تەرەپكە ئەڭ كۆپ ياردەم قىلغان كىشى سۈپىتىدە پادىشاھ بولۇپ ئۇتۇپ چىقىدۇ. تەڭلىشىپ قالسا، ئىككىنچى كۈچلۈك تەرەپنىڭ ئەڭ كۆپ ئەگەشكۈچىسى بولغان ئويىنغۇچى ئۇتىدۇ. يەنە تەڭلىشىپ قالسا، ئالدى بىلەن ھەممە ھەرىكەت كارتىلىرىنى ئىشلىتىپ بولغىنى ئۇتىدۇ.

تۆت ئويىنغۇچى بولغاندا:

ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنسىلەر ۋە يۈزمۇ-يۈز ئولتۇرسىلەر، ئويۇن جەريانىدا ھەمراھىڭىز بىلەن مۇزاكىرىلىششكە ياكى كاتلىرىڭىزنى كۆرسىتىشكە بولمايدۇ.

ئويۇن ئاساسىي قائىدە بىلەن ئوينىلىدۇ، باشقا قائىدىلىرى ئوخشاش.

تاجاۋۇزچىلىق بىلەن ئاخىرلاشقاندا، ھەمراھىڭىز بىلەن ئۆزىڭىزنىڭ ئەگەشكۈچىلىرىنى قوشۇڭ. ئەڭ كۆپ يۇرۇش ئەگەشكۈچىسى بار گۇرۇپپا ئۇتۇپ چىقىدۇ. تەڭلەشسە ئاخىرقى ھەرىكەت كارتىسى ئىشلەتكىنى ئۇتىدۇ.

تاج كىيدۇرۇلگەندە، ئەگەشكۈچىلەر ھەمراھىڭىزنىڭكى بىلەن قوشۇلمايدۇ. غەلىبە كارتىسىنى قويۇپ، ئۈچ تەرەپنىڭ كۆچى بويىچە دەرىجىگە تىزىڭ. ئۇتقان تەرەپنىڭ ئەڭ كۆپ ئەگەشكۈچىسى بولغان ئويىنغۇچى پادىشاھ بولۇپ ئۇتىدۇ، ئۇنىڭ ھەمراھىمۇ تەڭ ئۇتۇپ ۋەزىر بولىدۇ.

تەڭلىشىپ قالسا ئىككى ئادەملىك قائىدىگە ئوخشاش بىر تەرەپ قىلىنىدۇ، يەنە تەڭلەشسە، ئالدى بىلەن پۈتۈن ھەرىكەت كارتىلىرىنى ئىشلىتىپ بولغان تەرەپ ئۇتىدۇ.

<u>**ھەرىكەت كارتىلىرى:**</u>

شوتلاندىيە كۈچلىرى: زاپاس رايوندىن ئىككى شوتلاندىيە ئەگەشكۈچىسى پارچىسىنى ئېلىپ تاختىدىكى شوتلاندىيە كونترول قىلغان رايون بىلەن چېگرىداش بىر رايونغا قويۇڭ. ئەگەر موراي باشقا تەرەپ تەرىپىدىن كونترول قىلىنمىغان بولسا ياكى مۇقىمسىزلىق يۈز بەرمىسە، بۇ ئىككى پارتىزاننى موراي بىلەن چېگرىداش رايونغا قويسىڭىز بولىدۇ. پارتىزانلار ئوخشاش بىر رايونغا قويۇلىشى كېرەك، ئەگەر زاپاس رايوندىكى پارتىزان كۇبلىرى يېتىشمىسە، يېتىشكىنىچە قويۇڭ.

ۋېلش كۈچلىرى: زاپاس رايوندىن ئىككى ۋېلش ئەگەشكۈچىسى پارچىسىنى ئېلىپ تاختىدىكى ۋېلشلار كونترول قىلغان رايون بىلەن چېگرىداش بىر رايونغا قويۇڭ. ئەگەر گۋىنېد باشقا تەرەپ تەرىپىدىن كونترول قىلىنمىغان بولسا ياكى مۇقىمسىزلىق يۈز بەرمىسە، بۇ ئىككى پارتىزاننى گۋىنېد بىلەن چېگرىداش رايونغا قويسىڭىز بولىدۇ. پارتىزانلار ئوخشاش بىر رايونغا قويۇلىشى كېرەك، ئەگەر زاپاس رايوندىكى پارتىزان كۇبلىرى يېتىشمىسە، يېتىشكىنىچە قويۇڭ.

ئىنگلىز كۈچلىرى: زاپاس رايوندىن ئىككى ئىنگلىز ئەگەشكۈچىسى پارچىسىنى ئېلىپ تاختىدىكى ئىنگلىزلار كونترول قىلغان رايون بىلەن چېگرىداش بىر رايونغا قويۇڭ. ئەگەر ئېسسېك باشقا تەرەپ تەرىپىدىن كونترول قىلىنمىغان بولسا ياكى مۇقىمسىزلىق يۈز بەرمىسە، بۇ ئىككى پارتىزاننى ئېسسېك بىلەن چېگرىداش رايونغا قويسىڭىز بولىدۇ. پارتىزانلار ئوخشاش بىر رايونغا قويۇلىشى كېرەك، ئەگەر زاپاس رايوندىكى پارتىزان كۇبلىرى يېتىشمىسە، يېتىشكىنىچە قويۇڭ.

مەجلىس: زاپاس رايوندىن بىر شوتلاندىيە ئەگەشكۈچى، ۋېلش ئەگەشكۈچى ۋە ئىنگلىز ئەگەشكۈچىلىرىنى ئېلىپ مەيداندىكى خالىغان بىر ياكى بىرقانچە رايونغا قويۇڭ. ئوخشاش رايونغا قويسىڭىز بولىدۇ. ئەگەر زاپاس رايوندىكى ئەگەشكۈچىلەر يەتمىسە بۇ تەرەپنىڭ ئەگەشكۈچىسى قويۇلمايدۇ ياكى تولۇقلانمايدۇ.

سۆھبەت: ئوچۇق ھالەتتىكى ئىككى رايون كارتىسىنىڭ ئورنىنى ئالماشتۇرۇڭ ۋە بىر كارتىغا سۆھبەت پارچىسىنى قويۇڭ. يېپىق ياكى سۆھبەت پارچىسى بولغان رايون كارتىلىرىنىڭ ئورنىنى ئالماشتۇرۇشقا بولمايدۇ. ئەگەر ئالماشتۇرغۇدەك رايون ئىككىگە يەتمىسە، سۆھبەت كارتىسى رول ئوينىيالمايدۇ.

مانۆۋېر: بىر رايوندىكى بىر ئەگەشكۈچىنى باشقا بىر رايوندىكى ئەگەشكۈچى بىلەن ئالماشتۇرۇڭ. ئوخشاش بىر تەرەپنىڭ ئەگەشكۈچىلىرىنى ئۆز ئارا ئالماشتۇرسىڭىزمۇ بولىدۇ، بۇنىڭ ھېچقانداق پايدىسى بولمايدۇ، لېكىن يەنىلا ئەگەشكۈچى چاقىرالايسىز. مۇمكىنچىلىكى بولسىلا چوقۇم ئالماشتۇرۇش ئىجرا قىلىشىڭىز كېرەك، بولمىسا بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ. بىر مانۆۋېر ھەرىكىتىدىن كېيىن يەنە بىر ئويۇنغۇچى مانۆۋېر ھەرىكىتى ئىجرا قىلىپ ئالدىنقى ئويۇنغۇچىنىڭ ھەرىكىتىنى بىكار قىلىشقا ياكى ئەسلىگە كەلتۈرۈپ قويۇشقا بولمايدۇ، ئارىسىدا باشقا بىر ھەرىكەت ئىجرا قىلىنغاندىن كېيىن ئاندىن بولىدۇ.

مەغلۇپ قىلىش: بىر رايوندىكى بىر ئەگەشكۈچى بىلەن ياندىش باشقا بىر رايوندىكى ئىككى ئەگەشكۈچىنىڭ ئورنىنى ئالماشتۇرۇڭ. ئوخشاش بىر تەرەپنىڭ ئەگەشكۈچىلىرىنى ئالماشتۇرسىڭىزمۇ بولىدۇ. مۇمكىنچىلىق بولسىلا چوقۇم تولۇق

ئالماشتۇرىشىڭىز كېرەك، ئاز دېگەندە بىرگە — بىر ئالماشتۇرىشىڭىز لازىم، بولمىسا بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ. بىر مەغلۇب قىلىش ھەرىكىتىدىن كېيىن يەنە بىر ئويۇنغۇچى مەلۇب قىلىش ھەرىكىتى ئىجرا قىلىپ ئالدىنقى ئويۇنغۇچىنىڭ ھەرىكىتىنى بىكار قىلىشقا ياكى ئەسلىگە كەلتۈرۈپ قويۇشقا بولمايدۇ. ئارىسىدا باشقا بىر ھەرىكەت ئىجرا قىلىنغاندىن كېيىن ئاندىن بولىدۇ.

<u>ئالاھىدە ھەرىكەتلىك كارتىلىرى:</u>

بۇ كارتىلار ئويۇننىڭ ئىلگىرلىتىلگەن شەكلىنى ئويۇنغاندىلا ئاندىن ئىشلىتىلىدۇ.

ئىشپىيون: باشقا بىر ئويۇنغۇچىنىڭ كارتا تاشلاش دۆۋىسىنىڭ ئەڭ تۆپىدىكى ئوچۇق كارتىنىڭ ھەرىكىتىنى ئىجرا قىلىڭ.

تۇيۇقسىز ھۇجۇم: ئىككى شوتلاندىيە ئەگەشكۈچىسىنى زاپاس رايوندىن ئېلىپ بىر رايونغا قويۇڭ، ئاندىن بۇ رايوندىن بىر ئەگەشكۈچىنى ئېلىۋېتىپ زاپاس رايونغا قويۇڭ. ھازىر قويغان ئىككىسىدىن بىرىنى ئېلىۋەتسىڭىزمۇ بولىدۇ، زاپاس رايوندىكىلەر يەتمىسە، يېتىدىغىنىنى قويۇڭ.

ھەربىي يۆرۈش: بىر رايوندىكى ئىككى ئەگەشكۈچىنى ياندىش يەنە بىر رايونغا يۆتكەڭ. مۇمكىنچىلىق بولسىلا تولۇق يۆتكىشىڭىز لازىم، بولمىسا ئاز دېگەندە بىرىنى يۆتكىشىڭىز لازىم، يەنە بولمىسا بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ.

سۇيقەست: بۇ كارتىنى ئويۇن جەريانىدا ئوينىغىلى بولمايدۇ. ئويۇن ئاخىرلىشىپ ئۇتقۇچى بەلگىلىنىشتىن ئاۋۋال، بۇ كارتىنى ئاشكارىلاڭ، بۇ كارتا سىز تاللىغان خالىغان بىر تەرەپنىڭ بىر ئەگەشكۈچىسى بولۇپ ھېسابلىنالايدۇ. ئەگەر ئويۇن تاج كىيدۈرۈش بىلەن ئاخىرلىشىپ، سىز باشقا بىرى بىلەن تەڭلىشىپ قالغىنىڭىزدا، بۇ كارتا سىزدە بولسا سىز دەرھال ئۇتىسىز. بۇ كارتا باشقا تەڭلىشىپ قېلىش ئەھۋاللىرىدىكى ھېسابلاشلارنىڭ ئالدىدا تۇرىدۇ.

ياردەم: زاپاس رايوندا قايسى تەرەپنىڭ ئەگەشكۈچىلىرى ئەڭ كۆپ بولسا، شۇ تەرەپنىڭ ئىككى ئەگەشكۈچىسىنى خالىغان بىر رايونغا قويۇڭ. زاپاس رايوندا ئىككى تەرەپ تەڭ بولسا ئۆزىڭىز بىرىنى تاللاڭ.

تەسىر كۈچى: بىر رايوندىكى بىر ئىنگلىزلارنىڭ ئەگەشكۈچىسى بىلەن باشقا بىر رايوندىكى ئىككى ئىنگلىز ئەمەس ئەگەشكۈچىنىڭ ئورنىنى ئالماشتۇرۇڭ. ئالماشتۇرغىنىڭىز ئوخشاش بىر تەرەپنىڭ بولسىمۇ بولىدۇ. مۇمكىنچىلىقا بولسا تولۇق ئىجرا قىلىش لازىم، بولمىسا بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ.

توقۇنۇش: بىر رايوندىكى بىر ۋېلش ئەگەشكۈچىسى بىلەن باشقا بىر رايوندىكى بىر ۋېلش ئەمەس ئەگەشكۈچىنىڭ ئورنىنى ئالماشتۇرۇڭ، ئەگەر تولۇق ئىجرا قىلالمىسىڭىز بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ.

پەرمان: بىر رايوندىكى ئىككى شوتلاندىيە ئەگەشكۈچىلىرى بىلەن ياندىش يەنە بىر رايوندىكى ئىككى شوتلاتدىيە ئەمەس ئەگەشكۈچىلىرى بىلەن ئورنىنى ئالماشتۇرۇڭ. ئالماشتۇرغىنىڭىز ئوخشاش بىر تەرەپنىڭ بولسىمۇ بولىدۇ. مۇمكىنچىلىق بولسىلا تولۇق ئىجرا قىلىش لازىم، بولمىسا: بىر شوتلادىيە ئەگەشكۈچىسىگە ئىككى شوتلاندىيە ئەمەس ئەگەشكۈچىسىنىڭ ئورنىنى ئالماشتۇرۇڭ، ياكى ئىككى شوتلاندىيە ئەگەشكۈچىسىگە بىر ئەمەسنى. بۇمۇ بولمىسا بىرگە بىر. ھېچقايسىسى بولمىسا بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ.

قارشىلىق: زاپاس رايوندىن ئىككى شوتلاندىيە ئەمەس ئەگەشكۈچىلەرنى خالىغان شوتلاندىيە كونترول قىلىۋاتقان رايون بىلەن چېگرىداش رايونغا قويۇڭ. ئەگەر موراي باشقا تەرەپ تەرىپىدىن كونترول قىلىنمىغان بولسا ياكى مۇقىمسىز ھالەتتە بولمىسا، بۇ ئىككى ئەگەشكۈچىنى موراي بىلەن چېگرىداش رايوننىڭ بىرىگە قويىسىڭىز بولىدۇ. ئىككەيلەين ئوخشاش تەرەپنىڭ بولسىمۇ بولىدۇ.

بېسىقتۇرۇش: ۋىلىش كونترول قىلىۋاتقان رايون بىلەن چېگرىداش بىر رايوندىن بىر ۋىلىش ئەگەشكۈچىسىنى ئېلىپ زاپاس رايونغا قايتۇرۇپ، زاپاس رايوندىن ئىككى ئەگەشكۈچىنى بۇ رايونغا قويۇڭ. ئەگەر گۋىينېدنى باشقا بىر تەرەپ كونترول قىلمىغان بولسا ياكى مۇقىمسىز ھالەتتە بولمىسا، بۇ ئىككىسىنى گۋىينېد بىلەن چېگرىداش رايوننىڭ بىرىگە قويىسىڭىزمۇ بولىدۇ. بۇ ئىككىسى ئوخشاش بىر تەرەپنىڭ ياكى ئارىلاش ۋە ياكى ۋىلىشنىڭ بولسىمۇ بولىدۇ. ئەگەر ماس كېلىدىغان رايونلاردا ۋىلىشنىڭ ئەگەشكۈچىسى پەقەتلا بولمىسا، يەنىلا ئىككى ئەگەشكۈچى قويىسىز، بۇمۇ بولمىسا، بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ.

باستۇرۇش: ئېنگلىزلار كونترول قىلىۋاتقان رايون بىلەن چېگرىداش بىر رايوندىن بىر ئېنگلىز ئەگەشكۈچىسى بىلەن بىر خالىغان ئەگەشكۈچىنى ئېلىپ زاپاس رايونغا قايتۇرۇپ، زاپاس رايوندىن بىر ئەگەشكۈچىنى بۇ رايونغا قويۇڭ. ئەگەر ئېسسېكنى باشقا بىر تەرەپ كونترول قىلمىغان بولسا ياكى مۇقىمسىز ھالەتتە بولمىسا، بۇ ئەگەشكۈچىنى ئېسسېك بىلەن چېگرىداش رايوننىڭ بىرىگە قويىسىڭىزمۇ بولىدۇ. بۇ ئەگەشكۈچى ئېنگلىز بولسىمۇ بولىدۇ. ئەگەر ماس كېلىدىغان رايونلاردا ئېنگلىزلارنىڭ ئەگەشكۈچىسى پەقەتلا بولمىسا، بۇ رايوندىن بىر ئەگەشكۈچىنى زاپاس رايونغا قويۇپ يېڭى بىر ئەگەشكۈچى قويىسىز، بۇمۇ بولمىسا، زاپاس رايوندىن بىر ئەگەشكۈچىنى بۇ رايونغا قويۇڭ، يەنە بولمىسا، بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ.

يېغىلىش: شوتلاندىيە كونترول قىلىۋاتقان رايون بىلەن چېگرىداش بىر رايوندىن بىر شوتلاندىيە ئەگەشكۈچىسىنى ئېلىپ زاپاس رايونغا قايتۇرۇپ، زاپاس رايوندىن ئىككى ئەگەشكۈچىنى بۇ رايونغا قويۇڭ. ئەگەر مورايىنى باشقا بىر تەرەپ كونترول قىلمىغان بولسا ياكى مۇقىمسىز ھالەتتە بولمىسا، بۇ ئىككىسىنى موراي بىلەن چېگرىداش رايوننىڭ بىرىگە قويىسىڭىزمۇ بولىدۇ. بۇ ئىككىسى ئوخشاش بىر تەرەپنىڭ ياكى ئارىلاش ۋە ياكى شوتلاندىيەنىڭ بولسىمۇ بولىدۇ. ئەگەر ماس كېلىدىغان رايونلاردا شوتلاندىيەنىڭ ئەگەشكۈچىسى پەقەتلا بولمىسا، يەنىلا ئىككى ئەگەشكۈچى قويىسىز، بۇمۇ بولمىسا، بۇ كارتا رول ئوينىيالمايدۇ.

خىيانەت (تەشۋىقات مۇكاپات كارتىسى): ئۆزىڭىزنىڭ ئالدىدىكى بىر ئەگەشكۈچىنى خالىغان بىر رايوندىكى بىر ئەگەشكۈچى بىلەن ئالماشتۇرۇڭ.

تەرجىمە قىلغۇچى: فەررۇخ ۋە زۇلپىيە