كاركاسسون (Carcassonne)

تىزىش:

ئويۇن قۇتىسىدا 84 تۆپراق پارچىسى بار بولۇپ، ئۇلاردا ئوتلاق، يول، دەريا، قەلئە ۋە خانىقا قاتارلىقلار بار. ئۇلارنىڭ دۈمبە تەرىپىدىكى رەڭگىنىڭ ئوخشىماسلىقىغا ئاساسەن 12 دەريا پارچىسى ۋە 1 باشلامچى پارچىسىنى ئايرىپ چىقىڭ.

باشلامچى پارچىسىنى ئۈستەلنىڭ ئوتتۇرىغا قويۇڭ. 12 دەريا پارچىسىنىڭ قائىدىسىنى كەينىدە تونۇشتۇرىمەن، تۈنجى قېتىم ئوينىغىنىڭىزدا دەريا پارچىلىرىنى قوشماي تۇرۇڭ. قالغان پارچىلارنى ياخشى ئارىلاشتۇرۇپ دۈم قىلىپ نەچچە دەستە قىلىپ يانغا قويۇڭ.

ئەمدى نومۇر ھېسابلاش تاختىسىنىمۇ ئۈستەلنىڭ چېتىگە قويۇڭ. بۇ ئويۇنغا 2 دىن 5 كىچە ئويۇنچى قاتناشسا بولىدۇ. ھەر بىر ئويۇنچى بىر خىل رەڭدىكى سەككىز مېپىل ۋە بىردىن پوپنى ئالىدۇ ۋە بىر مېپىلنى نومۇر ھېسابلاش تاختىسىدىكى 0 دېگەن ئورۇنغا قويىدۇ. تۈنجى قېتىم ئوينىغاندا پوپلارنىمۇ ئىشلەتمەڭ، ئۇلارنىڭ قائىدىسىنى كەينىدە دەريا بىلەن بىللە تونۇشتۇرىمەن.

ئويۇننىڭ نىشانى:

كاركاسسون ئويۇندا نېمە ئىش قىلىمىز؟ ئويۇن جەريانىدا ھەر بىر ئويۇنچى ئۆز نۆۋىتىدە بىر تۆپراق پارچىسىنى ئېلىپ مەيدانغا قويىدۇ، قويغان ئورۇن قائىدە بويىچە بىر-بىرى بىلەن ئۇلىنىدىغان بولىشى لازىم، قويۇپ بولغاندىن كېيىن ئۆزىنىڭ بىر مېپىلىسىنى ھازىر ئۇلىغان يەرگە قويۇش ئارقىلىق نومۇرغا ئېرىشىدۇ، ئويۇن ئاخىرلاشقاندا نومۇرى ئەڭ كۆپ ئويۇنچى ئۇتۇپ چىقىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى:

ئويۇن سائەت ئايلىنىش يۆنىلىشى بويىچە داۋاملىشىدۇ. يېشى ئەڭ كىچىك ئويۇنچى باشلامچى بولۇپ ئويۇن باشلايدۇ. تۆۋەندىكى ھەرىكەتلەرنى ئىجرا قىلىپ بولۇپ نۆۋەت ئۇنىڭ سول تەرىپىدىكى ئويۇنچىغا كېلىدۇ، ئويۇن مۇشۇ ھالدا داۋاملىشىدۇ.

- تۆپراق پارچىسىدىن بىرنى قويۇڭ: پارچە دۆۋىسىنىڭ ئەڭ ئۈستىدىكى بىر تۆپراق پارچىسىنى ئېلىپ ئۇنىڭ قىلىپ تۈرى بويىچە مەيداندا مەۋجۇد بولغان بىر تۆپراق پارچىسىغا ئۇلاش قويۇڭ.
- مېپىلىڭىزدىن بىرنى قويۇڭ: ئەگەر خالىسىڭىز، بىر مېپىلىڭىزنى سىز بۇ نۆۋەتتە خەرىتىگە ئۇلىغان تۆپراق پارچىڭىزنىڭ ئۈستىگە قويسىڭىز بولىدۇ، ئەگەر قەلئەنىڭ ئۈستىگە قويسىڭىز ئۇ چەۋەنداز، يولغا قويسىڭىز سودىگەر، خانىقىغا قويسىڭىز پوپ بولۇپ نومۇر ھېسابلىنىدۇ.

- نومۇر ھېسابلاش: ئەگەر بىر رايوننى پۈتتۈرسىڭىز نومۇرغا ئېرىشىسىز ۋە نومۇر تاختىسىدىكى مېپىلنى شۇنچە نومۇر ئىلگىرلىتىسىز.

يول:

يولنىڭ تۇپراق پارچىسىدىن بىرنى قويغان بولسىڭىز، بۇ پارچە مەيداندا مەۋجۇد بولغان بىر يول بىلەن ئۇلىنىشى لازىم. قويۇپ بولغاندىن كېيىن بىر مېپىلىڭىزنى مۇشۇ يولنىڭ بىر بۆلىكىگە قويسىڭىز بولىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن بۇ يولدا باشقىلارنىڭ مېپىلسى بولماسلىقى كېرەك. يول تېخى پۈتمىگەندە، بۇ يولغا نومۇر ھېسابلانمايدۇ. سىزدىن كېينكى ئويۇنچىلار ئەگەر مۇشۇ يولنى داۋاملاشتۇرۇپ يەنە بىر يول پارچىسى ئۇلىسا بولىدۇ، لېكىن ئۇلار بۇ يولغا ئۆزىنىڭ مېپىلسىنى قويالمايدۇ، چۈنكى بۇ يولنى سىز ئاۋۋال ئىگەللىۋالدىڭىز. يوللىنىڭ ئىككىلا ئۇچى بىر يېزىغا، قەلئەگە، قېرمىغا ياكى خانىقىغا تۇتاشقاندا يول پۈتكەن بولىدۇ. ئەمدى بۇ پۈتكەن يولنىڭ قانچە پارچە تۇپراقتىن تەشكىل تاپقىنىنى سانايسىز، باشقا ئويۇنچىلار قۇرغان يول بۆلىكىمۇ سىزگە مەنسۇپ بولىدۇ، بۇ يولنى تەشكىل قىلغان ھەر بىر تۇپراق پارچىسى ئۈچۈن بىر نومۇرغا ئېرىشىسىز ۋە نومۇر تاختىسىدىكى مېپىلىڭىزنى شۇنچە نومۇر ئىلگىرلىتىسىز. ئاخىرىدا بۇ پۈتكەن يولدىكى مېپىلىڭىزنى قايتۇرۇپ ئەكېلىسىز. ئەگەر نومۇر تاختىسىدىكى مېپىلىڭىز 50 نومۇردىن ئېشىپ كەتسە، ئۇنى ياتقۇزۇپ يەنە 0 دىن باشلاپ ئىلگىرلىتىسىز، كەينىدە ئېرىشكەن نومۇرلارغا 50 نى قوشىسىز.

قەلئە:

قەلئە بار پارچىدىن بىرنى قويسىڭىز، يولغا ئوخشاش ئۇ چوقۇم مەۋجۇد بولغان بىر قەلئەگە ئۇلىنىشى لازىم. ئەگەر بۇ قەلئەدە باشقا مېپىل بولمىسا ئۆزىڭىزنىڭكىنى قويسىڭىز بولىدۇ. بىر قەلئە مەيلى قانچە پارچىدىن تەركىب تاپسۇن، پەقەت ھەممە تەرىپى تام بىلەن قورشىلىپ بوش ئورۇن قالمىغاندا ئاندىن پۈتكەن بولىدۇ. بۇ قەلئە پۈتۈپ، قانچە پارچىدىن تۈزۈلگەن بولسا، ھەر بىر پارچىدىن ئىككى نومۇرغا ئېرىشىسىز. قەلئەدىكى ھەر بىر قالقان بەلگىسى ئىككى ئارتۇق نومۇر بېرىدۇ. نومۇر ھېسابلاپ بولغاندىن كېيىن مېپىلىڭىزنى قايتۇرۇپ كېلىشنى ئۇنۇتماڭ.

خانىقا:

خانىقا پارچىسىدىن بىرنى قويسىڭىز، ئۇمۇ ئوخشاشلا مەيداندا مەۋجۇد بولغان بىر پارچىغا ئۇلىنىشى لازىم، كۆپىنچە خانىقا پارچىلىرىنىڭ تۆت ئەتراپى ئوتلاق بولۇپ، ئۇلارنى ئوتلاق بىلەن يانداش قويىشىڭىز لازىم، بەزى خانىقا پارچىلىرىدا يول بار. بىر مېپىلنى خانىقىغا قويسىڭىز بولىدۇ، ئۇ ۋاقتىنچە موناخ بولىدۇ. بىر خانىقىنىڭ سەككىز ئەتراپى تولۇق قورشالغاندا پۈتكەن بولىدۇ، يەنى خانىقا پارچىسىنى مەركەز قىلىپ تۇرۇپ ئەتراپىدا سەككىز تۇپراق پارچىسى بولغاندا. ھەر بىر پارچىدىن 1 نومۇر ئېرىشكىلى بولىدۇ، خانىقا پارچىسىنى قوشقاندا جەمئىي 9 نومۇرغا ئېرىشكىلى بولىدۇ.

ئويۇن مۇشۇنداق داۋاملىشىپ ھەممە تۇپراق پارچىلىرى ئىشلىتىلىپ بولغاندا ئاخىرلىشىدۇ، ئەگەر ئويۇن جەريانىدا تۇپراق پارچىسىنى قائىدە بىلەن قويغىلى بولمىسا، ئۇنى ئويۇن قۇتىسىغا قايتۇرۇپ، يېڭى بىر پارچە ئېلىڭ.

بىر رايوندا كۆپ ئوينىغۇچىنىڭ مېپىلسى بولۇپ قالغاندا:

بۇ ئەھۋال يۇقارقى قائىدىگە چۈشمەيدىغۇ، بۇ مۇمكىنمۇ؟ ئەلۋەتتە مۇمكىن ۋە دائىم يۈز بېرىپ تۇرىدۇ. مەسىلەن سىز بىر يول ياكى شەھەر پارچىسىنى قويدىڭىز، كەيندىن باشقا ئوينىغۇچى ئۇنىڭغا يېقى لېكىن ئۇلانمىغان جايغا قائىدىگە ئۇيغۇن ھالدا باشقا يول ياكى قەلئە پارچىسىنى قويدى. ئويۇن داۋاملىشىپ بىر ۋاقىتقا كەلگەندە بىرىڭلار قويغان يول ياكى قەلئە پارچىسى ئىككىڭلارنىڭ مېپىلسى بار يولنى ياكى قەلئەنى پۈتتۈرۈپ قويدى. بۇنداق ئەھۋالدا بىر يولدا ياكى بىر قەلئەدە بىر قانچە ئوينىغۇچىنىڭ مېپىلسى تۇرۇپ قالىدۇ. بۇ چاغدا، مۇشۇ پۈتكەن رايوندا كىمنىڭ مېپىلسى كۆپ بولسا شۇ ھەممە نومۇرغا ئېرىشىدۇ، ئەگەر تەڭ بولسا، ھەممەيلەن نومۇرغا ئېرىشىدۇ.

ئويۇن ئاخىرلاشقاندا:

ئەمدى تۇپراق پارچىلىرى قالمىدى، ھەممىسىنى ئىشلىتىپ بولدۇڭلار، بۇ ئويۇننىڭ ئاخىرلاشقانلىقىنى بىلدۈرىدۇ. كىمنىڭ ئۇتۇپ چىققانلىقىنى بىلىش ئۈچۈن ئاخىرقى نومۇر ھېسابلىنىدۇ.

ھەر بىر پۈتمىگەن يول بىر نومۇرغا تەڭ، ھەر بىر پۈتمىگەن قەلئە بىر نومۇرغا، بىر قالقان بىر نومۇرغا تەڭ، ھەر بىر پۈتمىگەن خانىقىنى قورشىغان تۇپراق پارچىسى بىر نومۇرغا تەڭ، خانىقا ئۆزىمۇ بىر نومۇرغا تەڭ. ھەر بىر ئوتلاقتا پۈتكەن بىر قەلئە 3 نومۇرغا تەڭ (ئوتلاقنىڭ نومۇر ھېسابلىشى كەيىندە). ئەلۋەتتە، بۇ جايلاردا سىزنىڭ مېپىلىڭىز بولۇشى كېرەك، ئىگىسىز پۈتمىگەن رايونغا نومۇر ھېسابلانمايدۇ.

قوشۇمچە قائىدىلەر:

ئوتلاق:

ئوتلاقنىڭ قائىدىسىنى كاركاسسوننى بىر نەچچە قېتىم تولۇق ئويناپ بولۇپ ئاندىن ئويۇنغا قوشىشىڭلارنى تەۋسىيە قىلىمەن.

بىر پارچىنى ئاساسي قائىدە بويىچە قويۇپ بولغاندا، پارچىدىكى يېشىللىق ئوتلاق بولىدۇ. بۇ ئوتلاققا بىر مېپىلىڭىزنى ياتقۇزۇپ قويسىڭىز دېھقان بولىدۇ. ئۇلار ئويۇن ئاخىرلاشقىچە ئورنىدا ياتىدۇ. ئەلۋەتتە بۇ ئوتلاقتا باشقا مېپىل بولماسلىقى كېرەك. بىر ئوتلاق يول ۋە قەلئە ئارقىلىق ئايرىلىدۇ. ئوتلاقنىڭ نومۇرىنى ھېسابلاش باشقىلارغا قارىغاندا سەل مۇرەككەپ، ۋە پەقەت ئويۇن ئاخىرلاشقاندا ئاندىن نومۇرى ھېسابلىنىدۇ ھەم ئۇنىڭغىچە قايتۇرۇپ كېلىنمەيدۇ. ئەمەلىيەتتە ئوتلاق بىۋاستە نومۇر ھاسىل قىلمايدۇ، ئويۇن ئاخىرلاشقاندا، ئوتلاقنىڭ دائىرىسىدە پۈتكەن بىر قەلئە 3 نومۇرغا تەڭ بولىدۇ. ئوتلاق باشقىلار بىلەن ئۇلىشىپ قالىدىغان ئەھۋال ئاساسي قائىدىدىكىگە ئوخشاش بىر تەرەپ قىلىنىدۇ.

دىققەت: مەن تەرجىمە قىلغان ئويۇن نۇسخىسى 2016- يىلدىكى نەشرى، كېيىنكى يېڭى نەشرلەردە تۈۋەندىكى ئىككى قوشۇمچە مەزمۇننىڭ بار-يوقلىقىغا كاپالەتلىك قىلالمايمەن، يېڭى نەشرلىرىدە تۈۋەندىكى مەزمۇنلار بولماسلىقى مۇمكىن.

دەريا:

دەريا پارچىسى 12 پارچە بولۇپ، ئۇلارنىڭ دۈمبىسى باشلامچى پارچىسى بىلەن ئوخشاش قارامتۇل رەڭدە بولىدۇ. دەريانى ئىشلەتكەندە باشلامچى پارچىسى ئىشلىتىلمەيدۇ. ئالدى بىلەن 12 دەريا پارچىسىدىن "بۇلاق" پارچىسىنى ۋە "كۆل" پارچىسىنى ئايرىپ ئېلىڭ. قالغانلىرىنى ياخشى ئارىلاشتۇرۇڭ ۋە دۈم قىلىپ قويۇڭ. "كۆل" پارچىسىنى بۇ دۆۋىنىڭ ئەڭ ئاستىغا قويۇڭ. "بۇلاق" پارچىسىنى ئۈستەل ئوتتۇرىغا قويۇپ، قالغان 11 پارچىنى نۆۋەتلىشىپ بىردىن ئېلىپ قائىدە بويىچە قويۇڭلار. دەريانى تىزغاندا، ئوخشاش يۆنىلىشتە ئىككى قېتىم ئايلاندۇرماڭلار. ئەڭ ئاخىرى "كۆل" پارچىسىنى تىزىپ بولۇپ، ئويۇننى ئاساسىي قائىدە بويىچە باشلىساڭلار بولىدۇ.

پوپ:

ئوينىغۇچىلارنىڭ رەڭگىگە ئاساسەن بىرىگە بىردىن پوپ مېپىلى بېرىلىدۇ. ئويۇن جەريانىدا بىر گۈللۈك ياكى خانىقا پارچىسىنى قويغىنىڭىزدا، بىر مېپلنى ياكى پوپنى ئۇلارنىڭ ئۈستىگە قويالايسىلەر. پوپ گۈللۈك ياكى خانىقىغا قويۇلالايدۇ، لېكىن مېپىلنى گۈللۈككە قويغىلى بولمايدۇ. سىز ئىگەللىگەن گۈللۈك ياكى خانىقىنىڭ ئەتراپى سەككىز پارچە بىلەن قورشۇلۇپ پۈتسە 9 نومۇرغا ئېرىشىسىز.

ئەگەر ئاساسىي قائىدىدىكى 2- ھەرىكەتنى (مېپىل قويۇش) ئىجرا قىلمىسىڭىز، يەنى بىر پارچىنى قويۇپ بولۇپ ئۇنىڭغا مېپىلىڭىزنى قويمىسىڭىز، مەيداندىكى پوپنى قايتۇرۇپ كېلىشۋالسىڭىز بولىدۇ (مەجبۇرىي ئەمەس). ئەگەر قايتۇرىۋالسىڭىز، تېخى پۈتمىگەن بىر گۈللۈك ياكى خانىقا بولسىمۇ، ئويۇن ئاخىرلاشقاندىكى نومۇر ھېسابلاشقا ئوخشاش نومۇر ھېسابلىنىدۇ. ئويۇن ئاخىرلاشقاندا، پوپ موناخقا ئوخشاش نومۇر ھېسابلىنىدۇ.

تەرجىمە قىلغۇچى: فەررۇخ ۋە زۇلپىيە.