تىزىش:

- ئويۇن تاختىسى ئۇستەلنىڭ ئوتتۇرىغا تىزىلىدۇ، A ۋە B پارچىلىرى دۈم قىلىپ ئارىلاشتۇرىلىدۇ. 29 A پارچىنى ئارىلاشتۇرۇپ، 4 پارچىسى ئويۇن قۇتىسىغا قايتۇرىلىدۇ. لېكىن 2 دىن ئارتۇق زىرائەت پارچىسى ئېلىۋېتىلسە بولمايدۇ. ئاندىن بۇ پارچىلار مەيدانغا خالىغانچە تىزىلىدۇ،
- دورا-دەرمەك خالتىلىرى ئويۇن تاختىسىنىڭ يېنىغا تىزىلىدۇ.
- مۇستەملىك پارچىلىرى ئىسمى بويىچە ئويۇن تاختىسىدىكى ئورنىغا تىزىلىدۇ.
- پۇللارنى ئورنىغا تىزىپ بانكا قۇرۇلىدۇ.
- كىمە، مۇستەملىك، مۇكاپات ھەرىكىتى كارتىلىرى ئويۇن تاختىسىدىكى ئورنىغا تىزىلىدۇ، ئويۇن جەريانىغا ئويۇنچىلار ئەركىن بانكا ۋە كارتا دۆۋىسىدىن پۇل \ كارتا پارچىلىسا بولىدۇ.
- ئېكسپېدىتسىيە كارتىلىرى ئارىلاشتۇرۇلۇپ دۈم قىلىپ ئويۇن تاختىسىدىكى ئورنىغا قويۇلىدۇ.
- ھەر بىر ئويۇنچى بىردىن رەڭ تاللايدۇ، ئاندىن ئۆزىنىڭ ئويۇن تاختىسى ۋە تەرەققىيات تاختىسىنى ھەم سان يېزىلغان پارچىلارنى ئويۇنچىلار ساندىن بىرى ئارتۇق قىلىپ ئالىدۇ (مەسىلەن 3 ئويۇنچى بولسا 4 پارچىنى ئالىدۇ) ئالدىغا قويىدۇ.
- تەرەققىيات تاختىسىغا كۆلرەڭ 5 كۇبنى قويىدۇ، ئويۇننىڭ داۋاملىشىشىغا ئەگىشىپ ھەر بىر ئويۇنچىنىڭ تەرەققىياتى ئىلگىرى سۈرىدۇ، بەزى چاغلاردا مۇكاپاتلىق ھەرىكەت ياكى ئېكسپېدىتسىيە پۇرسىتىگە ئىگە بولىدۇ.
- ھەر بىر ئويۇنچى 4 كېمە ۋە 2 مۇستەمچىگە ئېرىشىدۇ.
- ھەر بىر ئويۇنچى بىردىن ئېكسپېدىتسىيە كارتىسى ئالىدۇ، كىمگە پىل چىقسا شۇ باشلامچى بولىدۇ، ئاندىن بۇ كارتىلار تاشلىنىدۇ.
- باشلامچى بايراق ۋە 5 تەڭگىگە ئېرىشىدۇ، قالغان ئويۇنچىلار 10 تەڭگىگە ئېرىشىدۇ. پۈتون ئويۇن جەرياندا ئويۇنچىلارنىڭ تەڭگىلىرى مەخپىي تۇتىلىدۇ.
- تۆت نۆۋەت پارچىسى ۋە تۆت قول پارچىلىرى ئويۇن تاختىسىنىڭ يېنىغا تىزىلىدۇ. باشلامچى بۇلار ئارقىلىق ئويۇن جەرياندا ئويۇننىڭ قايسى قولنىڭ قايسى نۆۋەتكە كەلگىنىنى خاتىرىلەپ ماڭىدۇ.
- سەككىز بونانزا كارتىلىرى ئارىلاشتۇرۇلۇپ ئارىدىن تۆت پارچىنى تاللاپ دۈم قىلىپ ئويۇن تاختىسىدىكى 25 كاتەكنىڭ 4 بۇرجىكىدىكى ئورۇنغا قويۇلىدۇ.

ھەر بىر قېتىملىق ئويۇن ئىككى دەۋرگە بۆلۈنىدۇ، A دەۋر ۋە B دەۋر. ھەر بىر دەۋر بولسا 4 قولغا بۆلۈنىدۇ. 4-دەۋر ئاخىرلاشقاندىن كېيىن، مەيداندىكى قالغان پارچىلار ئېلىنىپ تاشلىنىپ، B دەۋرنىڭ 25 پارچىسى بىلەن تولۇقلىنىدۇ. بۇ دەۋرمۇ ئاخىرلاشقاندا ئويۇن ئاخىرلىشىپ نومۇر ھېسابلىنىدۇ.

ھەر بىر قول تۆۋەندىكى 3 باسقۇچقا بۆلۈنىدۇ:

1. باھا تالىشىش بەلگىلىرىنى قويۇش.

باشلامچى ئالدى بىلەن بايراق ۋە ئۆزىنىڭ 1- نومۇرلۇق پارچىسىنى دەستلەپ ئويۇن تاختىسىدىكى بازار رايونىنىڭ خالىغان قۇرنىڭ يېنىغا قويىدۇ. ئاندىن كېيىنكى ئويىنغۇچى ئۆزىنىڭ 2- نومۇرلۇق پارچىسىنى 25 پارچىنىڭ بىرىگە قويىدۇ، بۇ پارچە چوقۇم باشلامچى قويغان بايراقنىڭ يېنىدا بولىشى كېرەك. ئارقىدىن كېيىنكى ئويىنغۇچى 3- نومۇرلۇق پارچىسىنى ئالدىنقى ئويىنغۇچى قويغان پارچە بىلەن تۇتىشىدىغان بىر پارچىغا قويىدۇ (شۇ پارچىنى قورشاپ تۇرغان 8 پارچە). بۇ جەريان تاكى ئايلىنىپ بېرىپ باشلامچىغا كەلگەندە توختايدۇ، باشلامچى ئۆزىنىڭ يەنە بىر نۆۋەت كەلگەن نومۇردىكى پارچىسىنى يۇقارقى قائىدە بويىچە بىر پارچە ئۈستىگە قويىدۇ. سان پارچىسى قويۇلغان پارچە ئۈستىگە يەنە سان پارچىسى قويۇلسا بولمايدۇ.

باشلامچى قويغان بايراق ۋە 1- نومۇرلۇق پارچە بازارنىڭ يېنىغا ياكى بازاردىكى قۇرۇق كاتەكلەرنىڭ بىرىگە قويۇلسا بولىدۇ. لېكىن چوقۇم باشقا پارچىلار بىلەن تۇز يانداش بولىشى كېرەك.

ئەگەر نۆۋەتتىكى ئويىنغۇچى نومۇر پارچىسىنى قائىدە بىلەن قويىدىغان ئورۇن تاپالمىسا، بازاردىكى خالىغان پارچە ئۈستىگە قويسا بولىدۇ.

2. باھا تالىشىش.

ھەر بىرەيلەننىڭ بىرلا قېتىم باھا قويۇش پۇرستى بولىدۇ.

ئالدى بىلەن بايراقتىن باشلاپ سان تەرتىۋى بويىچە پارچىلار باھا تالىشىپ سېتىلىدۇ. نومۇر پاچىسى كىمنىڭ بولسا شۇ ئالدى بىلەن 0 تەڭگە باھا چىقىرىدۇ،ئاندىن سول تەرەپتىكى ئويىنغۇچىدىن باشلاپ باھا قويۇش باشلىنىدۇ، بۇ ئويىنغۇچى ئاز دېگەندە 1 تەڭگە باھا قويىدۇ ياكى ۋاز كېچىدۇ. ئاندىن سائەت يۆنىلىشى بويىچە داۋاملىشىپ باھا قويىدۇ ياكى ۋاز كېچىدۇ، باشقىلار باھا قوشقاندا ئەڭ ئاز دېگەندە 1 تەڭگە بولىشى كېرەك. بۇ جەرياندا تۆۋەندىكى 3 خىل مۇمكىنچىلىق بار:

a) ھېچكىم باھا قويمىسا (يەنى باھا قويۇلمىغان پارچىنىڭ باھاسى 0 تەڭگە)، نومۇر پاچىسىنىڭ ئىگىسى بۇ پارچىغا بىكارلىق ئېرىشىدۇ، ئەگەر بۇ پارچە بايراق بولسا، 1 مۇكاپات ھەرىكىتى كارتىسى قوشۇلۇپ بېرىلىدۇ.

b) ساتقۇچى ئويىنغۇچى ۋاز كەچسە، ئەڭ يۇقىرى باھا چىقارغان ئويىنغۇچى پۇلنى ساتقۇچىغا بېرىپ بۇ پارچىغا ئىگە بولىدۇ.

c) ساتقۇچى ئوينىغۇچى سېتىۋالماقچى بولسا، ئەڭ يۇقىرى باھادىن 1 تەڭگە ئېلىۋېتىپ بانكىغا تۆلەيدۇ.

ئارقىدىن 2- نومۇرلۇق پارچىنىڭ ئەگىسى ئوخشاش قائىدە بىلەن پارچە ساتىدۇ. ھەممە پارچىلار قائىدە بويىچە سېتىلىپ بولغاندا بۇ جەريان ئاخىرلىشىدۇ.

دورا دەرمان پارچىسىغا ئېرىشكەندە ئۇنىڭدىكى دورا دەرمانلارغا تەڭ ئېرىشىدۇ.

3. <u>ھەرىكەت ئېلىپ بېرىش.</u>

ھەر بىر ئوينىغۇچى 3 ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىدۇ، بايراقنىڭ ئەگىسى باشلامچى بولۇپ ئالدى بىلەن 1- ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىدۇ. ئاندىن سائەت يۆلىنىشى بويىچە باشقا ئوينىغۇچىلار نۆۋەت بىلەن ئۆزىنىڭ 1- ھەرىكتىنى ئىجرا قىلىدۇ. ھەممەيلەن 1- ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىپ بولغاندىن كېيىن، باشلامچى 2- ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىدۇ، ئاندىن باشقىلار نۆۋەتلىشىپ ئۆزىنىڭ 2- ھەرىكتىنى ئىجرا قىلىدۇ. 3- ھەرىكەتمۇ ئوخشاش تەرتىپتە ئىجرا قىلىنىدۇ.

ھەر بىر ھەرىكەتتىن كېيىن باشلامچى ھەرىكەت نومۇر پارچىسىنى تاختىدىكى ئورنىغا قويىدۇ. 4- قول ئاخىرلاشقاندا بۇ بەلگىلەر قايتۇرىلىۋېلىنىپ ئويۇن ئىككىنجى دەۋرگە كىرىدۇ.

ئىجرا قىلىنىدىغان ھەرىكەتلەر:

1. <u>تەرەققىيات تاختىسىدا ئىلگىرلەش.</u>

تەرەققىيات تاختىسىدىكى كۇبنى تۆۋەنگە ماڭدۇرىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن تەلەپ قىلىنغان كېمە كارتىسى ۋە دورا دەرمانلارنى تۆلىشى كېرەك. بىر ھەرىكەتتە بىرلا قېتىم تەرەققىيات ئېلىپ بارغىلى بولىدۇ. كېرەكلىك دورا دەرمانلار مۇستەملىك رايوندىن ياكى ئۆسۈملۈكلەر پارچىسىدىن كېلىدۇ.

ھەر بىرەيلەن تەرەققىتاي كۇبنى 5، 4، 3، 2- قۇرلارغا سۈرگەندە بىر مۇكاپات ھەرىكتى كارتىسغا ئېرىشىدۇ.

2. <u>دېڭىز ئارمىيەسى قۇرۇش.</u>

بۇ ھەرىكەتنى تاللىغاندا، ئۇ ئامباردىن كۆرسىتىلگەن ساندىكى دېڭىز ئارمىيە كارتىسىنى ئالىدۇ.

3. <u>ھوسول ئېلىش.</u>

بۇ ھەرىكەتنى تاللىغاندا كۆرسىتىلگەن ساندىكى خالىغان دورا دەرمانلارغا ئېرىشىدۇ، بۇ دورا دەرمانلار ئۆزىنىڭ ئېتىزلىقى ياكى مۇستەملىك رايونىغا قويغىلى بولىدىغان بولىشى كېرەك، پاتمىسا ئارتۇق قىسمى ئامبارغا قايتۇرىلىدۇ.

4. <u>باج ئېلىش.</u>

بۇ ھەرىكەتتە ئوينىغۇچى بانكىدىن ھەرىكەت كۆرسەتكەن قىممەتتىكى تەڭگىگە ئېرىشىدۇ.

ئەگەر بۇ ھەرىكەتتىن باشقا ھەرىكەتلەرنى ئىجرا قىلغاندا، 8 تەڭگە تۆلەپ بىر مۇكاپات ھەرىكەت

كارتىسى سېتىۋالسا بولىدۇ.

5. ئېكسپېدىتسىيە.

بۇ ھەرىكەتتە ئويۇنچى ئېكسپېدىتسىيە كارتا دۆۋىسىدىن كارتا ئالىدۇ. بۇ ھەرىكەتنىڭ ھەر قۇردا 2 سان بولۇپ، سول تەرەپتىكى سان ئەڭ كۆپ بولغاندا ئالالايدىغان كارتا سانى، ئوڭ تەرەپ ئويۇنچىنىڭ قولىدا تۇتالايدىغان ئەڭ كۆپ كارتا چەكلىمە سانى. ئەگەر ئەڭ كۆپ چەكلىمىدىن ئېشىپ كەتسە، بىر ئېكسپېدىتسىيە كارتىسىنى ئىجرا قىلىشى ياكى تاشلىشى لازىم.

6. مۇستەملىك رايونى قۇرۇش.

ئويۇن جەريانىدا ئويۇنچىلار ھېچقانداق ھەرىكەتتىن بىۋاستە مۇستەمچىگە ئېرىشەلمەيدۇ، پەقەت بەزى پارچىلارلا مۇستەمچى تەمىنلەيدۇ.

بۇ ھەرىكەتنى ئىجرا قىلغاندا بىرلا مۇستەملىك رايونى قۇرغىلى بولىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن مەلۇم ساندىكى مۇستەمچىلەر كېرەك، مەسىلەن: كۇيلونغا 6 مۇستەمچى، كوشىنغا 8 مۇستەمچى ، مادىراسقا 10 مۇستەمچى ، كالكۇتقا 12 مۇستەمچى كېتىدۇ.

ئاندىن بىر تېخى تاللىمىغان مۇستەملىك رايوننى تاللاش كېرەك. ئارقىدىن يېتەرلىك ساندىكى مۇستەمچى چاقىرىش كېرەك. بۇ ئۈچ باسقۇچقا بۆلۈنىدۇ: ئالدى بىلەن تەرەققىيات تاختىسىدا قانچىلىك مۇستەمچى چاقىرالايدىغىنىغا قارىلىدۇ، ئاندىن 2 ئېكسپېدىتسىيە كارتىسى ئېچىلىدۇ، ھەر بىر كارتىنىڭ تېگىدە مەلۇم ساندىكى مۇستەمچىلەر بولىدۇ، ئاخىرىدا بۇ ئىككى باسقۇچتىكى مۇستەمچىلەر سانى قوشۇلۇپ، ئويۇنچى مۇستەملىك قىلماقچى بولغان ئورۇننىڭ تەلەپ قىلغىنىغا يەتسە بۇ رايونغا مۇستەملىك قىلغان بولىدۇ، ئەگەر يەتمىسە قولىدىكى مۇستەمچى كارتىلىرنى ئىشلەتسە بولىدۇ.

مۇۋەپپەقىيەتكە قازانغاندىن كېيىن، مۇشۇ رايوننىڭ پارچىسىنى ئېلىپ ئۆزىنىڭ تاختىسىدىكى خال ئورنىغا قويىدۇ، بەزى مۇستەملىك رايونلىرىنىڭ ئالاھىدىلىكى ئوخشىمايدۇ، بۇ چاغدا ئۆزى خالىغان بىرنى تاللىسا بولىدۇ. ئاندىن مۇشۇ پارچىدا كۆرسىتىلگەن دورا دەرمانلارغا ئېرىشىدۇ ۋە بۇ پارچە ئۈستىگە قويىدۇ.

ئەگەر مۇستەملىك قىلىشتا مەغلۇپ بولسا، ئامباردىن بىر مۇستەمچى كارتىسىغا ئىگە بولىدۇ. ئېچىلغان ئىككى ئېكسپېدىتسىيە كارتىلىرى تاشلىنىدۇ.

بىر قول ئاخىرلاشقاندا:

ھەر بىر قول ئاخىرلاشقاندا (ھەممەيلەن 3 ھەرىكەتنى ئىجرا قىلىپ بولغاندا)، ئويۇنچىلار قوشۇمچە ھەرىكەت كارتىسىنى ئىشلىتىپ قوشۇمچە ھەرىكەت ئىجرا قىلسا بولىدۇ، سانى قولىدىكى قوشۇمچە ھەرىكەت كارتىسىنىڭ سانىغا باغلىق. باشلامچىدىن باشلىنىپ ھەر بىر ئويۇنچى نۆۋەت بىلەن كارتا ئىشلەتسە بولىدۇ (ئەگەر بولسا).

بۇنىڭدا :

1. ئۆزىنىڭ نۆۋىتىدە بىر قوشۇمچە ھەرىكەت كارتىسىنى ئىشلىتىپ 6 خىل ئاساسىي ھەرىكەتنىڭ بىرىنى ئىجرا قىلىدۇ.
2. بۇ قولدا قوشۇمچە ھەرىكەت ئىجرا قىلىشتىن ۋاز كېچىش.
3. مەيلى قانداق ئەھۋال بولسۇن، ھەر بىر قول ئاخىرلاشقاندا قولدا بىرلا قوشۇمچە ھەرىكەت كارتىسى بولىدۇ، ئارتۇق بولغىنى تاشلىنىدۇ.

<u>ئويۇن ئاخىرلىشىش:</u>

پۈتۈن ئويۇن B دەۋرىنىڭ 4- قولى ئاخىرلاشقاندا ئاخىرلىشىدۇ. ئارقىدىن ئويۇنچىلار نومۇرلىرىنى ھېسابلايدۇ، نومۇرى ئەڭ يۇقىرىسى ئۇتۇپ چىقىدۇ، تەڭلەشسە پۇلى ئەڭ جىقى ئۇتىدۇ.

<u>نومۇر ھېسابلىغاندا:</u>

تەرەققىيات تاختىسىدىكى كۇبلار بار قۇردىكى نومۇرلار قوشۇلىدۇ \ مۇستەملىك رايونلاردىكى نومۇرلار قوشۇلىدۇ:

1\2\3\4 = 1\3\6\10 نومۇر.

ئېكسپېدىتسىيە كارتىسىدىكى بەلگىلەر سانىلىپ نومۇر قوشۇلىدۇ:

1\2\3\4\5 = 1\3\6\10\15 نومۇر

ئەڭ پۇلدار ئويۇنچىغا 3 نومۇر قوشۇلىدۇ \ نومۇرى يېزىلغان ھەر بىر ئېتىزلىققا 1 نومۇر ھېسابلىنىدۇ \ باج پارچىسىغا 5 نومۇر قوشۇلىدۇ \ ۋەزىپە پارچىسىغا 2 ياكى 3 نومۇر قوشۇلىدۇ.

<u>ئېكسپېدىتسىيە كارتىلىرى:</u>

ئويۇنچى نۆۋەتىدىكى ھەرىكەت ئىجرا قىلىشتىن بۇرۇن، ئىجرا قىلىۋاتقاندا ياكى كېيىن بىر ئېكسپېدىتسىيە كارتىسىنى ئىشلەتسە بولىدۇ، تەپسىلاتى ئويۇننىڭ قائىدە قوللانمىسىدا كۆرسىتىلگەندەك بولىدۇ.

ھەر بىر كارتا ۋە پارچىنىڭ تونۇشتۇرۇلۇشى قائىدە قوللانمىسىدا بولغاچقا بۇ يەردە تەرجىمە قىلىنمىدى.

تەرجىمە قىلغۇچى: فەررۇخ ۋە زۇلپىيە