



Mchezo wa Bruno Cathala wa wakulima 2 hadi 10 wa umri wa 7 hadi 77777 (kwa kiwango)



UFUPISHO

Wachezaji ni wakulima. Wanakusanya ng'ombe na kuwaweka kwenye makundi tayari kuwa uza katika zizi la ng'ombe. Lakini , ng'ombe wengine wamewamiwa na wanyama , na hakuna yeyote ananyetaka kuwa karibu nazo.

LENGO

Kuwa na wanyama wachache katika zizi lakio la ng'ombe wakati wa mwisho wa mchezo.

Kila pakiti moja linajumuisha kadi 48 za NG'OMBE ya jumla ya wanyama 74. Ufafanuzi wa 1 na . Ng'ombe 15, kutoka nambari 1 hadi 15, bila ya wanyama yeyote/ ng'ombe 13, kutoka nambari 2 hadi 14, na wanyama 1 kila mmoja / ng'ombe 11, kutoka nambari 3 hadi 13, na wanyama 2 kila mmoja / ng'ombe 3 kutoka nambari 7,8 na 9 na wanyama tatu kila mmoja / ng'ombe 6 maalum na nguvu maalum Na wanyama tano!! kadi 1 ya MSHALE inaashiria mwelekeo wa mchezo / kadi 4 za ufafanuzi (pakiti la kijani kibichi I hadi V – pakiti la manjano V hadi VII).

JINSI YA KUCHEZA

Kama kuna wachezaji 3 hadi 5, tumia kadi ya kijani kibichi.

Kama kuna wachezaji 6 hadi 10, tumia pakiti zote. Kwa kila kiwango, changanya kadi vyema.

Kila mkulima hucheza kadi tano za ng'ombe. Zilizo baki huachwa chini zikiangalia chini katikati mwa meza. Mkulima anaye awanyamasha mchezo huweka kadi ya ms hale mbele yake kuelekea kwenye mkono wake wa jirani wa kushoto. Hucheza kadi yake ya kwanza kutoka kwenye mkono wake katikati mwa meza na huchukua kadi mpya kutoka kwenye sitaha. Na hapo kila mkulima kwa kila fursa huongeza ng'ombe na kwa kiwango cha juu au cha chini cha nambari ya zile zilizo chezwa na huchua kadi mpya kutoka kwenye sitaha. *Kwa ufafanuzi wa II, unaweza kuongezea ng'ombe na nambari chini ya 7 au juu ya 11.*

Ng'ombe maalum:Ufafanuzi wa III unaonyesha ng'ombe maalum na wanyama tano kutoka kwenye pakiti la kijani kibichi.

Ng'ombe anayezuia a) Cheza ng'ombe hizi kuzuia upande moja wa laini.

Ng'ombe wa kisarakasi b) Cheza ng'ombe huyu kwenye mwingine na nambari ileile. Kadi hii haiwezi kuchezwa ila mgo'mbe wa haja ni moja wapo waw a kikundu na ako na nambari sawia (7 au 9)

Ng'ombe wa slowpoke c) Ingiza ng'ombe huyu kwenye laini katika mahali nambari hazipo. Kwa mafano , inaweza kuchukua mahala pa 6,9 au 8 katikati mwa 5 na 9.

Famahu! mkulima anaye cheza ng'ombe maalum na na wanyama 5 kutoka kwenye pakiti la kijani kibichi , kama ana haja, badili mwelekeo wa mchezo. Kwa hali hii , huchua kadi ya MSHALE, akielekea kushoto au kulia mahali anapohitaji. Mchezo huendelea kuelekea mahali ms hale Uanonyesha.

Ng'ombe maalum: Kielelezo VI na VII inaonyesha ng'ombe maalum walio na mnyama 5 kutoka paketi ya manjano.

Ng'ombe wa kuzuia d) cheza ng'ombe huyu ili kuzuia mwisho wa laini.

Ndama e) cheza kadi hii mwisho wa laini karibu na ng'ombe asiye kuwa na mnyama wowote (ambaye ni, iliyo na sehemu ya nyuma ya kijani kibichi). Thamani yake ni mja au moja chini ya ng'ombe aliye karibu nayo. Kiwa itaweka karibu na 1, thamani yake ni 0. (Hakuna ng'ombe zaidi huenda wakawekwa karibu na ng'ombe aliye na thamani ya 0!)

Ng'ombe mwembamba: f) Mchezaji ambaye aliongeza kadi hii katika kundi la ng'ombe hachukui kadi ya kubadilisha mwisho wa nafasi yake.

Ng'ombe wa maziwa: g) Mchezaji aliye ongeza kadi hiikatika kundi la ng'ombe anachukua kadi mbili za kubadilisha badala ya 1.

Ng'ombe wazimu: h) Badilisha ng'ombe wa 8 na ng'ombe huyu kisha ongeza ng'ombe wa 8 kwenye mkono wako. Usichukue kadi zaidi kutoka kwa staha. Mahali kuna ng'ombe wazimu katika kundi la ng'ombe, walio na mnyama pekee wanaweza kuongezwa katika kundi.

Famahu! mkulima ambaye anacheza na ng'ombe maalum na mnyama 5 kutoka kwa pakiti ya manjano anaweza, akitaka, kuchagua mchezaji afuataye atakuwa. Mchezo unaendelea kama kawaida na nafasi ya mchezaji.

LETA KUNDI LA NGOMBE KWENYE ZIZI

Mkulima ambaye HAWEZI au HATAKI kuongeza ng'ombe katika laini, anachukua kadi zote katika kundi la ng'ombe na kuziweka zikiangalia chini katika zizi lake kisha anaawanyamasha kundi la ng'ombe jipya. Kila mnyama katika zizi anatoa alama 1 ya aibu mwisho wa mchezo.

MWISHO WA STAHA NA MWISHO WA MCHEZO

Pnde ng'ombe wa mwisho amechukuliwa kutoka kwa staha, mchezo uitaendelea hadi mkulima achukue kundi la mwisho la ng'ombe. Kisha wakulima wanaongeza ng'ombe wote waliobaki katika mikono yao kwenye zizi. Wanaongeza wanyama wote ujumla wao utumikao. Mchezo wa MOW huchezwa mara kadhaa: punde mkulima amekusanya wanyama 100 mwisho wa raundi, mchezo unaisha. Mshindi ni mkulima aliye na wanyama wachache. Mara nyingi, aliye shindwa anaweza kusikika akigaa sauti ya ng'ombe... Kwa aibu na uzuni!

KICHWA KWA KICHWA kwa wakulima 2 (tumia pakiti ya kijani kibichi)

(Maelezo IV) Hii huchezwa na makundi matatu tofauti, yaliyo wewa nje kwa mfano wa nyota. Kadi zinaweza kupangwa kwa hila kwa mchezo mwema. Mkulima wa kwanza huawanyamasha kikundi cha ng'ombe. Na mkulima wa pili huawanyamasha kikundi cha ng'ombe cha pili na mkulima wa kwanza huawanyamasha kikundi cha tatu cha ng'ombe. Mkulima wa kwanza huendelea na kikundi cha kwanza n.k. Kwa hivyo kuna makundi matatu ya ng'ombe kwenye meza ya staha inayomalizika kwa kumaliza. Wakati mkulima HAWEZI au HATAKI kuongeza ng'ombe, huchukua kikundi na kuawanyamasha kikundi kipya cha ng'ombe kwa nafasi yake bila kuathiri nafasi ya zile zingine mbili. Wakati staha iko bure na mmoja wa wakulima huchukua moja kati ya kundi la ng'ombe la tatu, na huishia kwenye chumba cha staha. Hakuna mkulima anayekusanya alama ya makundi mawili ya ng'ombe yaliyo baki. Masharti mengine yoyote yanabakia hivyo.

Asante:Tungepanda kushukuru ng'ombe wote kutoka ulimwenguni kwani, bila hao, mchezo huu haungekuwepo. Hurricane anasitiza kwamba hakuna ng'ombe aliyewimwa au kudhulumwa wakati wa kukuza mchezo huu.

Kutafsiri: Jre, unaoenea au kuandika lugha ambayo haimo kutoka kwenye kijitabu cha masharti? Sawa, usiwe na wasi wasi tafsiri masharti kwa Mow na uyatumie kwa mow@hurricangames.com na tutazichapisha kwenye mtandao wetu!