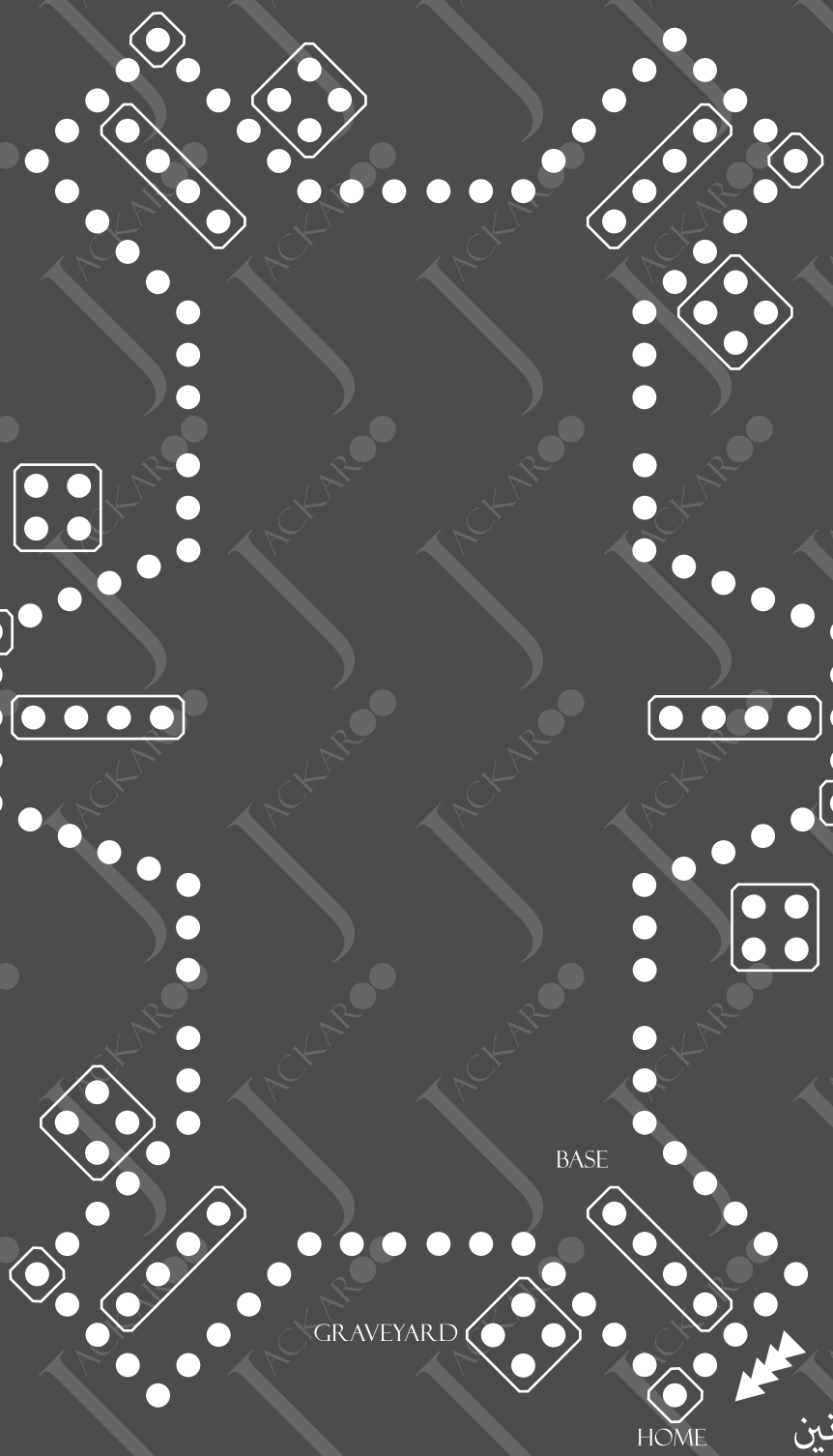


JACKAROO™

قوانين الاوراق
CARD RULES

2	3	4	5	6
MOVES MARBLE TWO STEPS يستخدم للتحريك خانتين	MOVES MARBLE THREE STEPS يستخدم للتحريك 3 خانات	MOVES MARBLE FOUR STEPS BACKWARDS يستخدم للتحريك 4 خانات إلى الوراء	MOVES ANY MARBLE FIVE STEPS يستخدم للتحريك 5 خانات بأي حجر على الحلبة اللعب، سواء كانت دحلته أو دحلة غيره	MOVES MARBLE SIX STEPS يستخدم للتحريك 6 خانات

X+X=7	8	9	10
MOVES ONE MARBLE SEVEN STEPS, OR TWO MARBLES ANY NUMBER OF MOVES THAT SUM UP TO SEVEN TOGETHER يستخدم للمشي ما مجموعه 7 خانات بدحلتين مختلفتين، أو يمكن المشي 7 خانات بدحلة واحدة. مثال: المشي بدحلة 3 خانات و المشي بدحلة أخرى 4 خانات، أو المشي 7 خانات كاملة بنفس الدحلة	MOVES MARBLE EIGHT STEPS يستخدم للتحريك 8 خانات	MOVES MARBLE NINE STEPS يستخدم للتحريك 9 خانات	MOVES MARBLE TEN STEPS OR STOPS THE NEXT PLAYERS CARD يستخدم لمنع اللاعب التالي من اللعب، حيث يقوم اللاعب التالي برمي ورقة بدون اللعب بقيمتها، أو يستخدم للتحريك 10 خانات

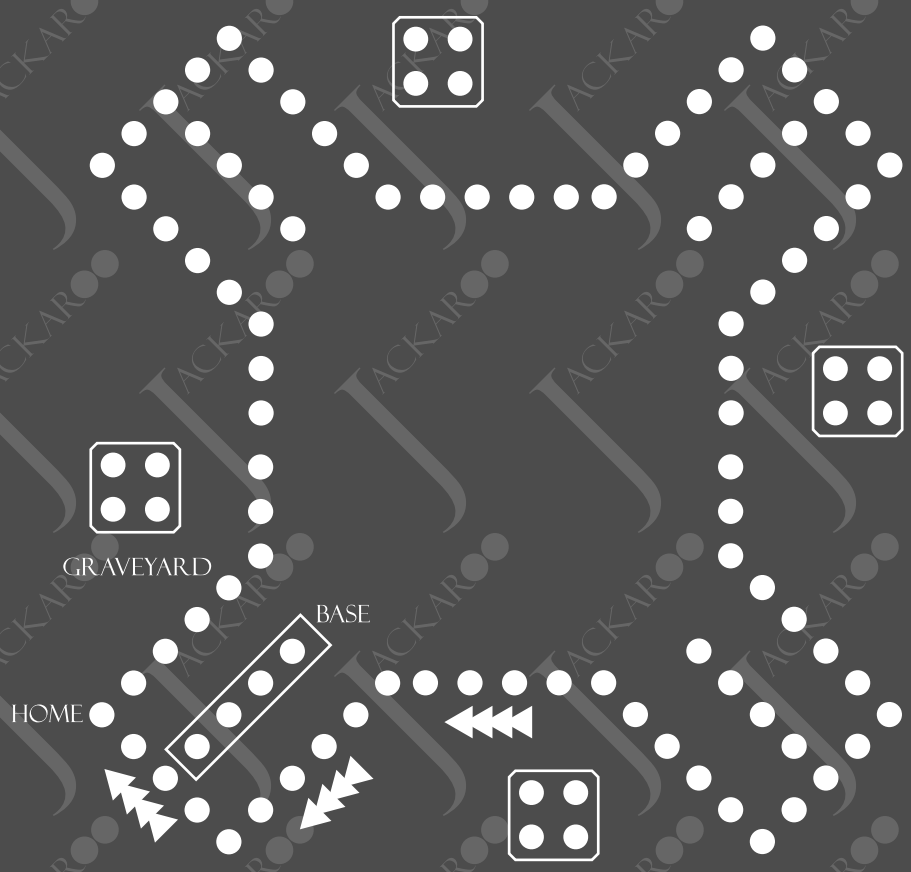
	12	13	1 | 11
FLIPS YOUR MARBLE WITH ANY OTHER MARBLE ON THE BOARD NOTE: CAN NOT BE USED ON MARBLES IN HOME يستخدم لتبديل مكان دحلة رامي البطاقة بأي دحلة أخرى على الحلبة اللعب، إلا الدحلة الموجودة في بيت صاحبها، كما ولا يمكن لرامي البطاقة تبديل الدحلة الخاصة به إذا كان متمركز في بيت صاحبه	MOVES MARBLE TWELVE STEPS يستخدم للتحريك 12 خانة	MOVE ONE MARBLE FROM GRAVEYARD TO HOME OR MOVE MARBLE THERTEEN STEPS KILLING EVERYTHING ON ITS WAY NOTE: CAN NOT KILL USED ON MARBLES IN HOME يستخدم لتنزيل دحلة من المقبرة الى البيت، أو تحريك الدحلة 13 خانة، ولكن عند تحريك الدحلة تقتل الدحلة المتحركة جميع الدحلات الموجودة في طريقها حتى وصولها للخانة 13، حتى لو كان أي دحلة خاصة به في طريقه أيضا	MOVE ONE MARBLE FROM GRAVEYARD TO HOME OR MOVE MARBLE ONE STEP OR MOVE MARBLE ELEVEN STEPS يستخدم لتنزيل دحلة من المقبرة الى البيت، أو التحريك 11 خانة، أو التحريك خانة واحدة

القوانين:

-يكون سير اللعب باتجاه عقارب الساعة؛ إلا عند استخدام الكرت (4) فتكون بعكس عقارب الساعة.
-يكون كل لاعبين متقابلين شركاء في اللعب، وعند وصول دحلات أي من اللاعبين الشركاء إلى النهاية الخاصة به يجب عليه اللعب بدحلات شريكه لمساعدته بالوصول إلى الفوز.
-لا يجوز للاعب أن يحرك الدحلة الخاصة به فوق دحلة أخرى له، ولكنه يستطيع أن يحرك دحلته فوق أي دحلة لشخص آخر واحد.
-البيت الخاص بكل لاعب هو مكان محمي له، لا يمكن لأحد المرور فوقه إذا كان فيه دحلة خاصة بصاحبه، ولا يمكن تبديل الحجر الذي فيه أو قتله، وحتى اللاعب نفسه لا يمكنه تبديل الدحلة الخاصة به بأي دحلة أخرى إذا كانت الدحلة الخاصة به في البيت الخاص به.
-يتم اختيار بادئ اللعبة عن طريق سحب كل لاعب لورقة عشوائيا، والحاصل على الكرت الذي يحمل الرقم الأعلى هو الذي يبدأ باللعب و توزيع الورق على اللاعبين عشوائيا، عند انتهاء الورق يتم جمع الورق المرمي مرة أخرى ، ويقوم اللاعب الذي على يمين اللاعب السابق بتوزيع الورق على اللاعبين، و يسمى موزع الورق قائد الجولة حيث يقوم التوزيع على النحو التالي:
-كل قائد جولة يوزع الورق ثلاث مرات متتالية، حيث يوزع 5 ورقات لكل لاعب في المرة الأولى ويتم اللعب بهم حتى ينهي الجميع أوراقه، ثم يوزع 5 ورقات أخرى لكل لاعب و يتم اللعب بهم، ثم يوزع 6 ورقات ويتم اللعب بهم حتى نهاية عدد الأوراق ال 96، و بعدها يستلم اللاعب التالي (على يمين قائد الجولة) توزيع الورق حيث ينتقل لقب قائد الجولة إليه.(يتم ازالة 8 اوراق في بداية اللعبه)
-عند قتل دحلة، تعود الدحلة المقتولة إلى المقبرة ويجب على صاحبه بداية اللعب به من جديد.
-لا يمكن اللعب إذا لم يكن هناك أي دحلة للاعب على حلبة اللعب، فعندها يحتاج لورقة (تنزيل) لتنزيل دحلة وبداية اللعب.
-إذا كان اللاعب لا يحمل أوراق مناسبة للعب بالدحل الموجود على حلبة اللعب، لا يمكنه اللعب ويجب عليه الأستغناء عن بطاقاته.
-إذا مشى اللاعب بالدحلة الخاصة به حسب ورقة رماها و كان تمركز الدحلة في خانة فيها دحلة أخرى، يتم قتل الدحلة الأخرى حتى لو كان صاحبه هو من يلعب.

RULES:

- GAME PLAY IN CLOCKWISE, ONLY THE (4) CARD IS ANTI-CLOCKWISE.
- EVERY TWO OPPOSITE PLAYERS ARE ONE TEAM, THE FIRST PLAYER FROM THE SAME TEAM TO PUT ALL 4 MARBLES IN THE BASE HAS TO HELP HIS TEAMMATE FINISH BY MOVING HIS MARBLES INTO BASE.
- A PLAYER CAN NOT MOVE HIS MARBLE OVER ANOTHER OF HIS OWN MARBLES, BUT HE CAN MOVE ABOVE ANY OTHER PLAYERS MARBLE AS LONG AS IT DOES NOT EXCEED ONE MARBLE.
- THE HOME OF EACH PLAYER IS HIS SAFE SPOT, NO PLAYER CAN JUMP ABOVE HIM, KILL HIM OR SWAP WITH HIM.
- THE GAME STARTS BY EACH PLAYER TAKING ONE RANDOM CARD, THE PLAYER WITH THE HIGHEST CARD PLAYS FIRST, AND IS CALLED THE MATCH LEADER.
- THE MATCH LEADER STARTS BY DISTRIBUTING THE CARDS TO EACH PLAYER, THE FIRST AND SECOND ROUND 5 CARDS ARE GIVEN TO EACH PLAYER, THE THIRD ROUND 6 CARDS ARE GIVEN TO EACH PLAYER(NOTE: IN SIX PLAYERS 8 RANDOM CARDS ARE REMOVED FROM THE 2 DECKS).
- AFTER THE THIRD ROUND THE NEXT PLAYER ON THE RIGHT OF THE MATCH LEADER BECOMES THE MATCH LEADER AND SO ON.
- WHEN A MARBLE IS KILLED IT IS RETURNED TO THE GRAVEYARD.
-A PLAYER WITH NO MARBLE OUTSIDE THE GRAVEYARD CANNOT PLAY, UNLESS HE HAS A (DROP) CARD.
- IF THE PLAYER HAS CARDS THAT CANNOT BE PLAYED HE HAS TO THROW HIS CARDS AND WAIT TILL THE NEXT ROUND TO PLAY.
- ANY MARBLE THAT LANDS ON ANOTHER MARBLE KILLS IT EVEN IF IT WAS OF THE SAME PLAYERS MARBLE.



DEFINITIONS:

MARBLES: COLORED CRYSTAL MARBLES (4 MARBLES PER PLAYER).

GRAVEYARD: THE STARTING POINT OF ALL MARBLES.

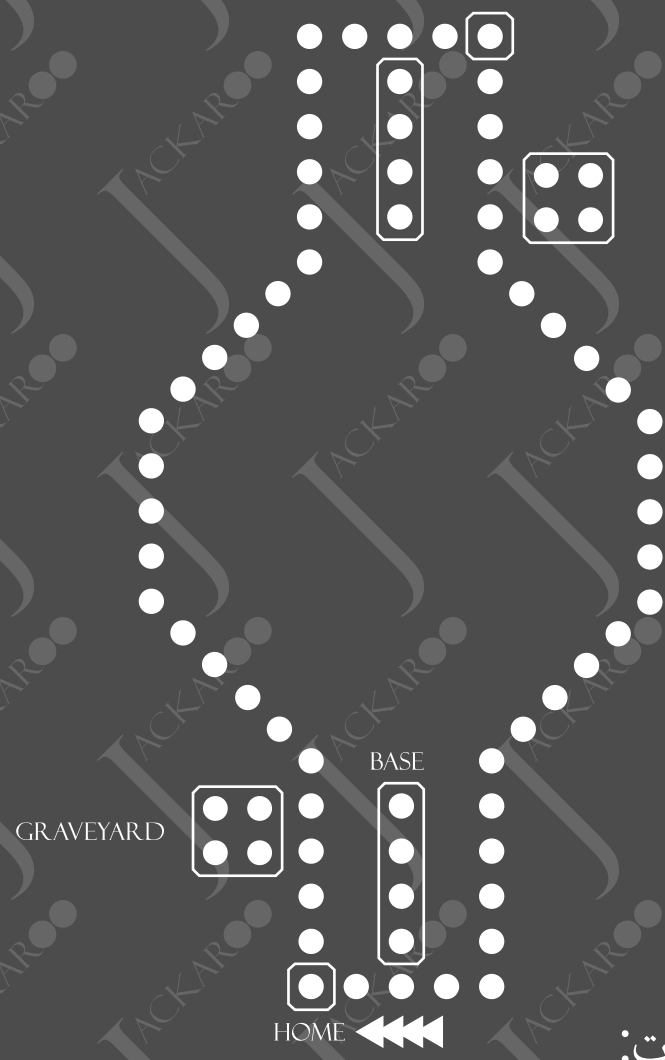
HOME: DROP ZONE FOR MARBLE FROM GRAVEYARD(EACH PLAYER HAS A ONE HOME).

BASE: FINISHING POINT, WHERE EACH PLAYER HAS TO INSERT ALL 4 MARBLES TO WIN.

CARDS: USED TO MOVE THE MARBLES ACCORDING TO EACH CARD RULES.

RULES:

- GAME PLAY IN CLOCKWISE, ONLY THE (4) CARD IS ANTI-CLOCKWISE.
- EVERY TWO OPPOSITE PLAYERS ARE ONE TEAM, THE FIRST PLAYER FROM THE SAME TEAM TO PUT ALL 4 MARBLES IN THE BASE HAS TO HELP HIS TEAMMATE FINISH BY MOVING HIS MARBLES INTO BASE.
- A PLAYER CAN NOT MOVE HIS MARBLE OVER ANOTHER OF HIS OWN MARBLES, BUT HE CAN MOVE ABOVE ANY OTHER PLAYERS MARBLE AS LONG AS IT DOES NOT EXCEED ONE MARBLE.
- THE HOME OF EACH PLAYER IS HIS SAFE SPOT, NO PLAYER CAN JUMP ABOVE HIM, KILL HIM OR SWAP WITH HIM.
- THE GAME STARTS BY EACH PLAYER TAKING ONE RANDOM CARD, THE PLAYER WITH THE HIGHEST CARD PLAYS FIRST, AND IS CALLED THE MATCH LEADER.
- THE MATCH LEADER STARTS BY DISTRIBUTING THE CARDS TO EACH PLAYER, THE FIRST AND SECOND ROUND 4 CARDS ARE GIVEN TO EACH PLAYER, THE THIRD ROUND 5 CARDS ARE GIVEN TO EACH PLAYER.
- AFTER THE THIRD ROUND THE NEXT PLAYER ON THE RIGHT OF THE MATCH LEADER BECOMES THE MATCH LEADER AND SO ON.
- WHEN A MARBLE IS KILLED IT IS RETURNED TO THE GRAVEYARD.
-A PLAYER WITH NO MARBLE OUTSIDE THE GRAVEYARD CANNOT PLAY, UNLESS HE HAS A (DROP) CARD.
- IF THE PLAYER HAS CARDS THAT CANNOT BE PLAYED HE HAS TO THROW HIS CARDS AND WAIT TILL THE NEXT ROUND TO PLAY.
- ANY MARBLE THAT LANDS ON ANOTHER MARBLE KILLS IT EVEN IF IT WAS OF THE SAME PLAYERS MARBLE.



التعريفات:

الدحل: حجر زجاجي ملون (لكل لاعب 4 دحلات من نفس اللون).

المقبرة (GRAVEYARD): المكان الذي توضع فيه الدحل قبل بداية اللعب.

البيت (HOME): مكان بداية اللعب (لكل لاعب بيت خاص به).

النهاية (BASE): نقطة الفوز لكل لاعب مكون من 4 خانات، حيث يجب وضع جميع الدحلات في الخانات الاربعة للنهاية حتى يتحقق الفوز.

البطاقات: الاوراق التي تستخدم لتحريك الدحلات حسب قوانين كل ورقة.

القوانين:

-يكون سير اللعب باتجاه عقارب الساعة؛ إلا عند استخدام الكرت (4) فتكون بعكس عقارب الساعة.

-لا يجوز للاعب أن يحرك الدحلة الخاصة به فوق دحلة أخرى له، ولكنه يستطيع أن يحرك دحلته فوق أي دحلة للشخص الآخر.

-البيت الخاص بكل لاعب هو مكان محمي له، لا يمكن لأحد المرور فوقه إذا كان فيه دحلة خاصة بصاحبه، ولا يمكن تبديل الحجر الذي فيه أو قتله، وحتى اللاعب نفسه لا يمكنه تبديل الدحلة الخاصة به بأي دحلة أخرى إذا كانت الدحلة الخاصة به في البيت الخاص به.

-يتم اختيار بادئ اللعبة عن طريق سحب كل لاعب لورقة عشوائيا، والحاصل على الكرت الذي يحمل الرقم الأعلى هو الذي يبدأ باللعب و توزيع الورق على اللاعبين عشوائيا، عند انتهاء الورق يتم جمع الورق المرمي مرة أخرى ، ويقوم اللاعب الاخر بتوزيع الورق على اللاعبين، و يسمى موزع الورق قائد الجولة حيث يقوم التوزيع على النحو التالي:

-كل قائد جولة يوزع الورق خمس مرات متتالية، حيث يوزع 5 ورقات لكل لاعب في المرة الأولى ويتم اللعب بهم حتى ينهي الطرفين أوراقهما، و تكرر هذه العملية ثلاث مرات متتالية، ثم يوزع 6 ورقات حتى نهاية عدد الأوراق ال 52، وبعدها يستلم اللاعب الاخر توزيع الورق حيث ينتقل لقب قائد الجولة إليه.

-عند قتل دحلة، تعود الدحلة المقتولة إلى المقبرة ويجب على صاحبه بداية اللعب به من جديد.

-لا يمكن اللعب إذا لم يكن هناك أي دحلة للاعب على حلبة اللعب، فعندها يحتاج لورقة (تنزيل) لتنزيل دحلة وبداية اللعب.

-إذا كان اللاعب لا يحمل أوراق مناسبة للعب بالدحل الموجود على حلبة اللعب، لا يمكنه اللعب ويجب عليه الأستغناء عن بطاقاته.

-إذا مشى اللاعب بالدحلة الخاصة به حسب ورقة رماها و كان تمركز الدحلة في خانة فيها دحلة أخرى، يتم قتل الدحلة الأخرى حتى لو كان صاحبه هو من يلعب.

RULES:

- GAME PLAY IN CLOCKWISE, ONLY THE (4) CARD IS ANTI-CLOCKWISE.
- A PLAYER CAN NOT MOVE HIS MARBLE OVER ANOTHER OF HIS OWN MARBLES, BUT HE CAN MOVE ABOVE ANY OTHER PLAYERS MARBLE AS LONG AS IT DOES NOT EXCEED ONE MARBLE.
- THE HOME OF EACH PLAYER IS HIS SAFE SPOT, NO PLAYER CAN JUMP ABOVE HIM, KILL HIM OR SWAP WITH HIM.
- THE GAME STARTS BY EACH PLAYER TAKING ONE RANDOM CARD, THE PLAYER WITH THE HIGHEST CARD PLAYS FIRST, AND IS CALLED THE MATCH LEADER.
- THE MATCH LEADER STARTS BY DISTRIBUTING THE CARDS TO EACH PLAYER, THE FIRST, SECOND,THIRD AND FOURTH ROUND 5 CARDS ARE GIVEN TO EACH PLAYER, THE FIFTH ROUND 6 CARDS ARE GIVEN TO EACH PLAYER.
- AFTER THE FIFTH ROUND THE NEXT PLAYER ON THE RIGHT OF THE MATCH LEADER BECOMES THE MATCH LEADER AND SO ON.
- WHEN A MARBLE IS KILLED IT IS RETURNED TO THE GRAVEYARD.
-A PLAYER WITH NO MARBLE OUTSIDE THE GRAVEYARD CANNOT PLAY, UNLESS HE HAS A (DROP) CARD.
- IF THE PLAYER HAS CARDS THAT CANNOT BE PLAYED HE HAS TO THROW HIS CARDS AND WAIT TILL THE NEXT ROUND TO PLAY.
- ANY MARBLE THAT LANDS ON ANOTHER MARBLE KILLS IT EVEN IF IT WAS OF THE SAME PLAYERS MARBLE.

القوانين:

-يكون سير اللعب باتجاه عقارب الساعة؛ إلا عند استخدام الكرت (4) فتكون بعكس عقارب الساعة.

-يكون كل لاعبين متقابلين شركاء في اللعب، وعند وصول دحلات أي من اللاعبين الشركاء إلى النهاية الخاصة به يجب عليه اللعب بدحلات شريكه لمساعدته بالوصول إلى الفوز.

-لا يجوز للاعب أن يحرك الدحلة الخاصة به فوق دحلة أخرى له، ولكنه يستطيع أن يحرك دحلته فوق أي دحلة لشخص آخر واحد.

-البيت الخاص بكل لاعب هو مكان محمي له، لا يمكن لأحد المرور فوقه إذا كان فيه دحلة خاصة بصاحبه، ولا يمكن تبديل الحجر الذي فيه أو قتله، وحتى اللاعب نفسه لا يمكنه تبديل الدحلة الخاصة به بأي دحلة أخرى إذا كانت الدحلة الخاصة به في البيت الخاص به.

-يتم اختيار بادئ اللعبة عن طريق سحب كل لاعب لورقة عشوائيا، والحاصل على الكرت الذي يحمل الرقم الأعلى هو الذي يبدأ باللعب و توزيع الورق على اللاعبين عشوائيا، عند انتهاء الورق يتم جمع الورق المرمي مرة أخرى ، ويقوم اللاعب الذي على يمين اللاعب السابق بتوزيع الورق على اللاعبين، و يسمى موزع الورق قائد الجولة حيث يقوم التوزيع على النحو التالي:

-كل قائد جولة يوزع الورق ثلاث مرات متتالية، حيث يوزع 4 ورقات لكل لاعب في المرة الأولى ويتم اللعب بهم حتى ينهي الجميع أوراقه، ثم يوزع 4 ورقات أخرى لكل لاعب و يتم اللعب بهم، ثم يوزع 5 ورقات ويتم اللعب بهم حتى نهاية عدد الأوراق ال 52، و بعدها يستلم اللاعب التالي (على يمين قائد الجولة) توزيع الورق حيث ينتقل لقب قائد الجولة إليه.

-عند قتل دحلة، تعود الدحلة المقتولة إلى المقبرة ويجب على صاحبه بداية اللعب به من جديد.

-لا يمكن اللعب إذا لم يكن هناك أي دحلة للاعب على حلبة اللعب، فعندها يحتاج لورقة (تنزيل) لتنزيل دحلة وبداية اللعب.

-إذا كان اللاعب لا يحمل أوراق مناسبة للعب بالدحل الموجود على حلبة اللعب، لا يمكنه اللعب ويجب عليه الأستغناء عن بطاقاته.

-إذا مشى اللاعب بالدحلة الخاصة به حسب ورقة رماها و كان تمركز الدحلة في خانة فيها دحلة أخرى، يتم قتل الدحلة الأخرى حتى لو كان صاحبه هو من يلعب.