

د امانتولۍ د لوبې لارښود



لیکچر

د اسانچاري لپاره

| | |
|-----------------------|---|
| پېژندگلوي | 3 |
| د کړنلارې درس | 3 |
| د درس پلان | 4 |
| د اساسي مفاهيمو تشریح | 5 |
| د لوبې برابرول | 7 |

لوبغاړو ته:

| | |
|----------------|---|
| څنگه لوبه وکړي | 9 |
| قواعد | 9 |

د اسانچاري لپاره پېژندگلوي، د درس کړنلاره او د درس پلان

| د لوبې نوم | Play for Integrity |
|-------------------|--|
| د لوبغاړو سټې کچه | له ۱۲ تر ۱۸ کلونو پورې وړاندیز کېږي |
| د لوبغاړو شمېر | ۲۰ – ۴ |
| وخت | تقریباً ۴۵ دقیقې – یو ساعت |
| مواد | تخته (د کاغذ ۹ دانې A4 ورقې لري)، د پوښتنو او کارونو کارټونه، مارونه، زینې او پلونه، د لوبې دانه یا ګاټي (ډایس) (له چمتو شوي قالب څخه جوړه شوې وي یا یو پلاستيکي ډایس کارول کېدای شي). |

پېژندگلوي

د مارونو او زینو د دې لوبې موخه دا ده چې زده‌کوونکو ته د امانتولۍ بنسټیز مفاهیم وروښيي. دا لوبه له پوښتنو او کارونو څخه جوړه شوې ده، چې زده‌کوونکي په انفرادي توګه پوښتنو ته د ځواب ویلو او په ډلو کې په کارونو کې په سیالي سره د تخته پای ته د رسېدلو لپاره ننگول کېږي. «د لوبغاړي لپاره» په برخه کې ځانګړې لارښوونې موندل کېدای شي. اسان چاری یو ښوونکی یا مسوول لوړ سن لرونکی (بالغ) کس دی. زده‌کوونکي لوبغاړي دي.

د درس کړنلاره

- د اسانچاري په توګه، مهرباني وکړئ له لوبې مخکې بشپړ لارښود او د تعریفونه پاته ولولئ. لارښود او د تعریفونه پاته د دې لپاره جوړ شوي دي چې د هغو اساسي مفاهیمو پوهاوی ډاډه کړي که زده‌کوونکو د هغو پوښتنو په اړه پوښتنه وکړي چې له دوی څخه پوښتل شوي دي. هغه پوښتنې چې د تخته له لوبې سره راځي، ویې گورئ او څنګه چې مناسبه وي، اضافه یې کړئ، سمې یې کړئ او یا یې وباسئ. سپارښتنه کېږي چې لږ تر لږه په لوبه کې د پوښتنو ۲۰ کارټونه کارول کېږي.
- کله مو چې پرېکړه وکړه له زده‌کوونکو سره لوبه وکړئ، مهرباني وکړئ د راتلونکې برخې د لارښوونو په پېرو سره لوبه برابره کړئ.
- له لوبې مخکې، مهرباني وکړئ لوبه کوونکو زده‌کوونکو ته د لوبې موخه تشریح کړئ. لوبه هڅه کوي چې زده‌کوونکي د دې وړ کړي چې په امانتولۍ سره عمل وکړي او فساد وپېژني او ویې ننګوي.
- کله چې لوبه کوي، ستاسو ښکېلتیا به دا وي چې د پوښتنې او کارونو کارټونه ولولئ که هغه زده‌کوونکي چې لوبه کوي د مار، زینې یا کار برخې ته ورسېږي (قواعد د لارښود په ۶ مه پاڼه کې تشریح شوي دي). همدارنګه تاسو به اړ وئ تر څو تایید کړئ چې د یوه زده‌کوونکي مثال چې له امانتولۍ سره عمل کوي د دې لپاره کافي دی چې په تخته کې مخ پر وړاندې لاړ شي کله چې په پله کې وي.

د اسانچاري لپاره

د درس پلان

د کارونې زمینه

د دې لوبې موخه دا ده چې په ټولګي کې وکارول شي، په داسې یو چاپېریال کې چې معلولو کسانو د لاسرسۍ وړ وي او هغو کسانو ته هرکلی ووایي چې د محرومۍ له خطر سره مخ دي. که یو ښوونځی داسې یو کلب ولري چې د امانت‌ولۍ د ارزښتونو او فساد ضد اخلاقو په ودې تمرکز کوي، دا لوبه به ځانګړی تړاو ولري. ټاکل شوي زده‌کوونکي (پاس یاد شوي) پوهېږي چې څنګه لوبه په هغه ډول تنظیم کړي، لکه څرنګه چې په «د لوبې د برابرولو» په برخه کې راغلي دي. له همدې امله، سپارښتنه کېږي، د زده‌کوونکو په واسطه لومړۍ لوبه دې یو مشر برابره کړي؛ که ښوونکی وي یا یو مسوول مشر شخص.

له مخدره موادو او جرم سره د

مبارزې لپاره د ملګرو ملتونو دفتر (UNODC)

د لوبې موخه د UNODC د عدالت لپاره زده‌کړې (E4J) پروګرام په واسطه، د فساد راکمولو په موخه د UNODC له موخې سیمې سره مرسته کول دي. دا لوبه د دوامداره پرمختګ له ۱۶ مې موخې (SDG 16)؛ د سولې، عدالت او قوي بنسټونو رامنځته کولو سره هم مرسته کوي. د دوامداره پرمختګ د ۱۶ مې موخې (SDG 16) په اړه زیات معلومات دلته موندلای شئ. https://www.unicef.org/agenda2030/69525_82235.html

دغه لوبه له ځوانو لوستو ښاریانو سره مرسته کوي تر څو وکولای

شي بنسټونو حساب ورکولو ته اړ کړي، مجبور یې کړي چې پرمختګ وکړي او هغه څه اجرا کړي د کوم څه لپاره چې دي. لوبه زده‌کوونکي له مهمو مهارتونو څخه خبروي تر څو داسې ښاریان شي چې په امانت‌ولۍ سره عمل وکړي او د امانت‌ولۍ غوښتنه وکړي او په دې توګه پورتنۍ چاره شونې کوي. په دې مهارتونو کې د خپلو حقونو او مسوولیتونو ترلاسه کولو لپاره معلوماتو ته لاس‌رسی، د فساد له امله رامنځته شوو ستونزو پر وړاندې اقدام راځي، دوی زده کوي چې ستونزې تشخیص او د حل هڅه یې وکړي، او زده کوي چې څه شی فاسده رویه جوړوي او پر ټولنو څه اغېزې لري. په لوبه کې هره پوښتنه د دې لپاره ده چې د امانت‌ولۍ په اړه بحث پیل کړي او تمرین یې دا معنا لري چې تر ټول سم ځواب پیدا کړي.

د دې لوبې د پایلې په توګه به زده‌کوونکي زده کړي:

- زده‌کوونکي به له امانت‌ولۍ سره د عمل کولو په برخه کې خپله پوهه زیاته کړي او د لوبې د پایلې په توګه به یې په عمل کې پلي کړي.
- دوی به په انتقادي توګه د فکر کولو وړتیا ولري تر څو پوښتنو ته ځواب ووایي، همدارنګه تر څو د ګډ کار او همکارۍ په پایله کې د کارونو ټولګي ځواب کړي.

کېدای شي لوبه د نصاب له نورو درسونو سره هم تړاو ولري چې د یو ښه ښاري او ټولنیز مسوولیت سره تړلي دي. د لا سختو پوښتنو او کارونو په رامنځته کولو، او د مارانو او زینو د نسبت په بدلون سره لوبه نوره هم ننگونکې کېږي. د دې کار معنا دا ده چې زده‌کوونکي باید زیاتو پوښتنو ته سم ځواب ووایي ترڅو د لوبې پای ته ورسېږي.

کله چې یو ځل لوبه تنظیم شوه، مهرباني وکړئ هر وخت چې زده‌کوونکو غوښتل په واک کې یې ورکړئ چې لوبه وکړي.

د مفاهیمو تشریح ځینې هغه مفاهیم چې لوبه یې تشریح کړي په لاندې توګه دي:

امانت ولي

مختلف خلک د «امانت ولي» د کليمې له کارولو څخه مختلفې معناګانې اخلي. د ځينو لپاره د امانت ولي معنا د سم کار کول دي کله چې هېڅوک تاسو نه ويني، د نورو لپاره ښايي امانت ولي له ديني اصولو سره تړلي وي. د دې لپاره چې د امانت ولي لا عملي، روښانه او دقيق تعريف وړاندې کړو، کولای شو د روڼتيا له تعريف څخه کار واخلو:

$$I = a [A + C + E] - c$$

امانت ولي د حساب ورکول (A)، لياقت (C) او اخلاقو (E) مجموعه ده له فساد (c) څخه پرته.

حساب ورکول = موږ هغه څه کوو چې وايو يې او موږ بايد نورو ته اجازه ورکړو چې هغه څه وګوري (چېک يې کړي) چې موږ کړي دي.

لياقت = موږ هغه څه (وړتيا) لرو چې يوه دنده واخلو يا يو کار وکړو.

اخلاق = موږ د عامه ګټې لپاره کار کوو او په يوه جامع طريقه د سيستم د قواعدو پيروي کول.

له فساد څخه پرته = موږ په يوه چاپيريال کې ۷ کار کوو چې ټاکلې پروسې، قواعد يا فرهنگي نورمونه لري چې فساد ستونزمنوي (لکه تفتيشونه، قواعد سازمانې يا ټولنيز) او قوانين).

فساد

فساد هغه عمل يا اعمال څرګندوي چې يو شخص يا د اشخاصو يوه ډله يې د ګټې تر لاسه کولو لپاره کوي چې دغه ګټه د بل شخص يا د اشخاصو د ډلې په زيان ده. کېدای شي دغه کړنې (اعمال) په کوچنۍ کچه پېښ شي، د بېلګې په توګه، د وړيا خدمت په مقابل کې د رشوت غوښتل، يا په لوړه کچه وي لکه د عامه چاور د مسوول په واسطه د عامه شتمنيو لوټل. دغه کړنې پېښېدلای شي ځکه په هغو چاپېريالونو کې کېږي چې پهلکي زغمل کېږي يا پټې پاتېږي. زغموونکي چاپېريالونه هغه چاپېريالونه دي چې هلته هره ورځ فساد کېږي او چېرته چې ټولنيزو نورمونو کوچني بدلونونه رامنځته کړي وي چې له دې پرته فساد ګڼل کېدای شي. هغه چاپېريالونه چې هلته فساد پټ وي هغه دي چې ښاريان يا هغه کسان چې فاسد اشخاص بايد حساب ورکړي، هغوی معلوماتو ته محدود لاسرسی لري، په دې توګه دوی نه شي کولای معلومه کړي چې فساد چېرته شوی دی، که په عامه سکتورونو کې وي او که په خصوصي سکتورونو کې.

د اړيکو ډولونه

د اړيکو مختلف ډولونه هغه طريقي دي چې له يوه شخص يا ادارې څخه بل شخص يا ادارې ته د معلوماتو د جريان تشریح کوي. اړينه ده چې پوه شو چې د معلوماتو د جريان مختلفې طريقي، ښايي د خپل مخاطب ښکېلتيا را جلب کړي يا ښايي را جلب يې نه کړي.

يو – اړخيزې اړيکې هغه معلومات دي چې مخاطب ته په داسې طريقه ورکول کېږي چې هغه نه شي کولای ځواب ورکړي، د بېلګې په توګه د ورځپاڼې ليکنه. دوه – اړخيزې اړيکې د معلوماتو ورکول دي چې د مخاطب ځواب او تبصره را جلبوي، د بېلګې په توګه د ټولنې ناستې يا دروازه – په – دروازه کتنې.

دوه – اړخيزې اړيکې په ځانګړې توګه هغه وخت مهمې دي چې د يوې پروژې يا خدمت د برياً لپاره يوه ټولنه يا د اشخاصو ډله اړينه وي. ځينې وختونه دوه – اړخيزې اړيکې له پامه غورځول کېږي تر څو د هغو خلکو پر اړتياوو سترګې پټې شي چې خدمت ورته کېږي. دا کار د هغو خلکو يا ادارو ځانګړنه ده چې ښايي په فاسدي طريقي سره د ګټې تر لاسه کولو په لټه کې وي. د پرمختګ په برخه کې دوه – اړخيزې اړيکې اړينې دي تر څو ډاډمنه کړي بچ پروژې يا خدمات په حقيقت کې ژوند ښه کوي او د ټولنې د وګړو ټولې ډلې لاسرسی ورته لري.

د مفاهیمو تشریح

د جنډر برابري او ټولنیز ګډون

محرومیت او نابرابري ستره بیه له ځانه سري لري. د ټولو خلکو له مساوي برخاخیستنې او د محرومیت له خطر سره مخ وګړو له ګډون پرته، ټولنه د اقتصاد او د حکومتولۍ د کچې، دواړو له مخې خپل بشپړ ځواک ته د رسېدلو کم فرصت لري.

ناسم مدیریت او ضایع کېدل بې وزلي، متضرر او زیانمنونکي ډېر ځپي او مېرمنې هم چې تر ډېره ځنډي ته شوې او له بېوزله پارکيو څخه ګیل کېږي، ډېر زیان ګالي. ټولنیز محرومیت د ملګرو ملتونو د اقتصادي او ټولنیزو چارو برخې داسې تعریف کړی، له سیاسي، اقتصادي او ټولنیزو بهیرونو څخه د افرادو او ډلو غیر اختیاري بې برخې کول دي چې په خپلو ټولنو کې د هغوی د بشپړ ګډون مخ ونیسي.¹

د جنډر برابري د نارانو او ښځو او هلکانو او نجونو د حقوقو، مسوولیتونو او فرصتونو مساویوالي ته وايي.² ټولنیز ګډون په هر هغه څه کې چې کېږي، د څنګ ته شوو (حاشیې ته شوو) وګړو په ګډون د ټولو ډلو د ښکېلتیا او ګډون ډاډمنول دي.

د دوامداره پرمختګ موخې (SDGs)

د دوامداره پرمختګ موخې (SDGs) چې د نړیوالو موخو په توګه هم پېژندل کېږي، د بېوزلې له منځه وړلو، د ځمکې د کړي د خوندې کولو او د دې د ډاډمنولو لپاره چې ټول خلک له سولې او نېکمرغۍ څخه خوند اخلي، د اقدام نړیوال غږ دی. دغه ۱۷ موخې د زرېزې د پرمختګ د موخو پر بریاوو جوړ شوي دي، په داسې حال کې چې نوې برخې لکه د نورو لومړیتوبونو تر منځ د اقلیم بدلون، اقتصادي نابرابري، نوښت (ابداع)، پایداریه لګښت، سوله او عدالت هم پېکې راځي. موخې سره تړلي دي – معمولاً په یوه موخه کې د بریا کیلی به له نورو موخو سره تړلو موضوعات حل ته لاره برابره کړي.

د دوامداره پرمختګ ۱۶مه موخه (SDG 16) - سوله، عدالت او ځواکمن بنسټونه

له سولې، ثبات، بشري حقوقو او د قانون د واک پر بنسټ له اغېزناک حکومتولۍ پرته – موږ نه شو کولای چې د دوامداره پرمختګ هیله ولرو. موږ په داسې یوه نړۍ کې ژوند کوو چې په زیاتېدونکې توګه وېشل کېږي. ځینې سیمې د سولې، امنیت او نېکمرغۍ له پایدارو کچو څخه خوند اخلي، خو نورې سیمې په ښکاره توګه د شخړو او تاوتریخوالي بې پایه دورانونو ته لوېږي.

د وسله وال تاوتریخوالي او ناامنی لوړې کچې د یوه هېواد پر پرمختګ وېجاړونکې اغېزه لري، اقتصادي وده اغېزمنوي او زیاتره د اوږد مهاله مطالعو لامل کېږي چې د نسلونه نسلونه دوام کوي. جنسي تاوتریخوالی، جرم، زېښناک (استثمار) او شکنجه هم په هغو ځایونو کې عام وي چېرته چې شخړې وي یا د قانون نه وي حاکم او هېوادونه باید د هغو وګړو د خوندې کولو لپاره اقداماتو وکړي چې تر ټولو زیات له خطر سره مخ دي.

د پرمختګ د دوامداره موخو موخه په پاموړ توګه د تاوتریخوالي د ټولو ډولونو را کمول او له حکومتونو او ټولنو سره کار کول دي تر څو شخړو او نا امنیو ته پای ته رسونکې حللارې ومومي. د قانون د حاکمیت ځواکمنول او د بشري حقوقو ترویجول د دې پروسې کیلی ده، چې د غیر مسوولو وسله والو جریان راکموي او د نړیوالۍ حکومتولۍ په بنسټونو کې د پرمختګ په حال کې هېوادونو ونډه اخیستنه غښتلې کوي.³

¹ <http://www.un.org/esa/socdev/publications/measuring-social-inclusion.pdf>

² <http://www.un.org/womenwatch/osagi/conceptsanddefinitions.htm>

³ <http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html>

د لوبې برابرول د تختې د لوبې برخې

د تختې په بڼه کې به لاندې څېزونه ومومئ

2 یوه گڼه ماران، زینې او پلونه لري او بله گڼه خالي ده. تاسو کولای شئ چې له خالي چمتو شوې بېلگې څخه کار واخلئ او که زده‌کوونکي غواړي، اجازه ورکړئ چې په خپله ماران او زینې رسم کړي.

1 4×9 پرته (لنډسکېپ) ورقې یوه «تخته» جوړوي. ورقې باید چاپ او یو له بل سره ونښلول شي. نارنجي کرنيې او غشي (وکتورونه) هغه ځایونه ښیي چې د کاغذ ټوټې باید په هغو کې یو له بل سره ونښلول شي. که شونې وي، کله چې یو له بل سره ونښلول شي، د مقوا له یوې سترې ټوټې سره هم متورق یا نښلول کېدای شي تر څو لا کلکه سطحه جوړه کړي. د دې کار پایله باید یوه ستره تخته وي چې لوبه پرې کېږي.

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 |
| 72 | 71 | 70 | 69 | 68 | 67 | 66 | 65 | 64 |
| 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 54 | 53 | 52 | 51 | 50 | 49 | 48 | 47 | 46 |
| 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 |
| 36 | 35 | 34 | 33 | 32 | 31 | 30 | 29 | 28 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |



د لوبې برابرول

3 یو ۱۲ مخیز سند چې د پوښتنې کارتونه په کې دي. دغه پاڼې باید چاپ او غوڅې شي.



4 یو ۶ مخیز سند چې د کار کارتونه په کې دي. دغه پاڼې باید چاپ او غوڅې شي.



د پوښتنو او کار کارتونه دواړه سر پر سر په یوه دلی کې کښېږدئ، چې مخونه یې نښته لوري ته وي. هغه کارت چې «د کار کارتونه» او «د پوښتنې کارتونه» پرې لیکل شوي دي، د هرې دلی پر سر کښېږدئ، چې د لیکنې مخ یې پورته خوا ته وي. په دې توګه لوبغاړي پوهېږي چې کله د لوبې په جریان کې مار، زینې یا کار ته رسېږي له کومې دلی څخه کارت پورته کړي.



6 د لوبې د ګټې (ډایس) یو عمومي بڼه، چې باید چاپ او سره یو ځای شي. تاسو کولای شئ له یوه یا دوو ګټو (ډایسونو) سره لوبه وکړئ. همدارنګه تاسو که پلاستيکي ګټې ته لاسرسی ولرئ، مهرباني وکړئ له هغې سره لوبه وکړئ.

5 یو سند چې «ماران او زینې» او همدارنګه د «کار» ټوټې په کې وي. دا د دې لپاره دي که وغواړئ د نورو مارانو، نورو زینو او نورو پلونو په زیاتولو سره د لوبې پیچلتیا زیاته کړئ. د دې معنا دا ده چې په هر لوبه کې د لوبې د ننګونې څرنگوالی بدلولای شئ. د نورو مارانو، زینو او پلونو زیاتو به د لوبې پر وخت اغېز وکړي.

7 تاسو به اړ وئ چې کوچني څېزونه ومومئ تر څو پر تخته د هر لوبغاړي ښودنه وکړي (لکه د بوتل سروڼه). همدارنګه، کولای شي هغه کوچني شکلونه چې په بسته کې وي، چاپ او غوڅ یې کړئ.

د لوبغاړو لپاره

د لوبې لپاره

پر ډلو د پرېکړې لپاره، لومړی اسانچاری پرېکړه کوي چې د لوبغاړو د شمېر لپاره خو ډلې مناسبې دي. کله چې پرېکړه وشوه، هرې ډلې ته شمېره ورکول کېږي (د بېلگې په توګه ۱-۵) او شمېرې د کاغذ پر ټوټو وليکئ چې قات شي. د کاغذ ټوټې باید د هرې ډلې یوه شمېره ولري او باید په مساوي تعداد د کاغذ ټوټې وي چې د هرې ډلې شمېره پرې لیکل شوې ده. د کاغذ د ټولو ټوټو شمېر باید د ټولو لوبغاړو له شمېر سره برابر وي. ډاډه شئ چې کاغذ قات شوي دي چې لوبغاړي نه شي کولای پر کاغذ لیکل شوي شمېرې وويني.

لوبغاړي د کاغذونو له ډلې څخه یو کاغذ پورته کوي. هغه لوبغاړي چې د یوې شمېرې کاغذ یې اخیستي وي، سره یو ځای کېږي. همدغه ډلې دي.

دا لوبه په ډلو کې کېږي چې د هرې ډلې غړي به تر څلورو نفرو پورې وي چې په تخته کې به د یوې نخښې په واسطه بنودل کېږي. لږ تر لږه باید په هره ډله کې ۲ لوبغاړي وي. دوی کولای شي د ډلې په توګه پر پوښتنو بحث وکړي او کارونه اجرا کړي.

د ډلو شمېر چې لوبه به کوي د لوبغاړو په شمېر او شته ځای پورې اړه پیدا کولای شي. موږ د هرې لوبې لپاره حد اکثر د ۵ ډلو (يعني ۲۰ لوبغاړو) سپارښتنه کوو.

قواعد

د لوبې موخه د تختې پای (۸۱ مربعې) ته رسېدل دي. یا په یوه ټاکلي وخت کې، په تخته کې تر ټولو لوړې شمېرې ته رسېدل دي.

هر لوبغاړی خپل څېز/ یا شکل د «پیل» په مربع کې اېږدي.

د لوبې د پیل لپاره، د لوړې شمېرې ډله ګټی (ډایس) رغړوي. ډلې له مخکېنۍ ډلې ورسته په نوبت ګټی رغړوي.

هره ډله خپله نښه یا څېز په هغه شمېر مربع ګانو لېږدوي چې ټاس یې نښي.

که یو ټیم په هغه مربع کې راځي چې هلته د زینې لاندینې برخه وي یا د مار سر وي، دوی باید د پوښتنو د کارتونو له ډلې څخه یوې پوښتنې ته ځواب ووايي. اسانچاری یا د مخالف ټیم یو غړی پوښتنه پوښتي. سم ځواب د کارت په پای کې وي.

د دې لپاره چې پرېکړه وشي کوم لوبغاړی لومړي ځي، له هرې ډلې څخه یو لوبغاړی ګټی (ډایس) رغړوي. د لوړې شمېرې ډله لومړی ځي. هغه ډله چې دویمه لوړه شمېره ولري دویم ځي، او همداسې نور.

د لوبغاړو لپاره

قواعد

ډله کولای شي د ځواب له ورکولو څخه مخکې پر پوښتنه حد اکثر د ۲۰ ثانیو لپاره بحث وکړي. اسانچاری یا د مخالف ټیم یو غړی باید وخت قید کړي. ممکنه پایلې په لاندې توګه تشریح کېدای شي:

| ځای | ځواب | پایلې |
|------------------------------|------|---|
| درزینې په لاندینۍ برخه کې | سم | نښه یا څیز د زینې د سر مربع ته ځي. |
| | ناسم | نښه یا څیز په همغه مربع کې پاتېږي، پوښتنه له نورو لوبغاړو پوښتل کېږي. |
| د مار په سر کې | سم | نښه یا څیز په همغه مربع کې پاتېږي. |
| | ناسم | نښه یا څیز د مار د پای مربع ته ځي، پوښتنه له نورو پوښتل کېږي. |

د کار کارتونه

د کار کارتونه د لوبې اضافي برخه ده. دا کارتونه لوبې ته مختلف فعالیتونه ور زیاتوي. که د تاسو د ډلې یو غړی د «کار» په ټوټه کې راځي، هغوی باید د «کار یو کارت» را پورته کړي او ډلو ته کار وروپېژني. ستاسو په ډلو کې، تاسو په هغو کارونو کې سیالي کوئ چې کارتونه یې ښيي.

که تاسو د یوې ډلې غړی وی چې کار گټي نو تاسو هر یو کولای شئ چې خپل څېز یا نښې ته په تخته کې درې مربعي حرکت ورکړئ (یادونه: که په دې حرکت کې تاسو د زینې پای یا د مار سر ته ورسېږئ، معنا یې دا نه ده چې تاسو به د انفرادي لوبغاړي په توګه یوې پوښتنې ته ځواب وایئ).

که پوښتنه له ۲۰ ثانیو وروسته د ډلې په واسطه په سمه توګه ځواب نه شوه یا بې ځوابه پرېښودل شوه، بیا پوښتنه له نورو ډلو څخه پوښتل کېدای شي. د نورو ډلو لوبغاړي نه شي کولای پر خپلو ځوابونو بحث وکړي، خو انفرادي لوبغاړي کولای شي لاسونه پورته کړي که دوی فکر کوي چې ځواب یې زده دی. که د دوی ځواب سم وي، د دوی د ډلې نښه یا څیز ۳ مربعي وړاندې ځي. که یې ځواب ناسم وي، ۲ مربعي شا ته ځي.

که یوه ډله پله ته رسېږي، دوی د یوه وخت په څرګندولو سره چې هلته یې له امانتولۍ سره کوم کار کړی وي، تر هغه ځایه ځي چېرته چې پل پای ته رسېږي. اسانچاری یا نورو لوبغاړي به د لاسونو په پورته کولو سره قضاوت کوي چې ایا تجربه له امانتولۍ سره عمل کول څرګندوي او که نه.

د یو لوبغاړي نوبت هغه وخت پای ته رسېږي کله چې هغه کار بشپړ کړي چې د گټې د رغولو له امله اړین دی.