

## به نام او

# کاری از سایت تفریحی هپی سنتر

## گردآوری توسط سایت تفریحی هپی سنتر

Www.HappyCenter.Rozblog.Com

سلام دوستان در این آموزش میخوایم انواع بازیهای پاسور و کلکها و تقلبهارو آموزش بدیم

من آموزش بازی هارو از سایتهای مختلف جمع آوری کردم

بازی هایی که برای آموزش در این تاپیک قرار بزارم شامل : حکم ، شلم ، ۲۱ ، پوکر ، ۷ یا هفت خبیث ( هفت کثیف ) ، شیطان(جوکر) ، ۱۱ ( چهار برگ ) ، بی دل ، بلف ، ۹۸ & ، ریم و چند تا بازی دیگه هستش ، شایان ذکر من همه اینهارو بلد نیستم یه تعدادی مثل حکم ، هفت خبیث ، بی دل ، شیطان ( جوکر ) ، چهار برگ ، ۹۸ & با به سری کلک و فال بدم .

امیدوارم اطلاعات این تاپیک بدردتون بخوره ، خواهش میکنم در هرچه پر بارتر شدن این تاپیک کمک کنید

ابتدا یک مقدمه و اصلاحات ورق رو قرار میدم بعد میریم سر اصل مطلب و آموزش

### مقدمه

طراحان بازی ورق به صورت هوشمندانه ای، از طراحی تمامی جزئیات بازی، رسیدن به هدف خاصی را دنبال می کرده اند. بی شک شما هم سوالات بسیاری درباره ی دلیل انتخاب خال های بازی، دلیل تفاوت چهره ی چهار پادشاه و... از خود پرسیده اید. تمامی موارد یاد شده مفهوم خاصی را در خود پنهان کرده اند. در این مقاله قصد داریم با مفاهیم پنهان خال های بازی ورق آشنا شویم.

### کاربرد خال های بازی ورق

اگر تمام ۵۲ کارت پاسور به یک شکل می بودند اطلاع بازی کردن با ورق ممکن نبود. بنابراین کارت های بازی را به چهار دسته ی مساوی - که هر کدام ۱۳ کارت خواهند داشت - تقسیم می کنیم.

برای تمایز دادن این ۴ دسته از همدیگر به هر گروه یک نماد را نسبت می دهیم که آن نماد همان خال کارت است. (خاج، خشت، پیک و دل) در داخل هر دسته نیز برای تشخیص ۱۳ کارت آن دسته از هم، آنها را با اعداد ۱ تا ۱۳ عددگذاری می کنیم. عدد شماره ی ۱ را آس می نامیم و عدد شماره ی ۱۱ را با سرباز، عدد شماره ی ۱۲ را با بی بی و عدد شماره ی ۱۳ را با نماد شاه نمایش می دهیم.

قابل ذکر است که خال های بازی ورق در کشورهای مختلف یکسان نیستند. خال های بازی پاسور امروزی متعلق به کشور فرانسه می باشند که بعدها وارد انگلستان شده و به خاطر سادگی در طراحی، از آنجا به تمام جهان راه یافتند .

معنی نمادین خال های فرانسوی بازی ورق

هر خال در بازی ورق نمادی از یک پدیده است. چهار خال بازی ورق و معنای نمادین و سمبولیک آنها را مرور می کنیم:

**خال پیک (Spades)** : پیک که از آن با عنوان "دل سیاه" نیز یاد می شود در بین چهار خال بازی ورق بالاترین ارزش را دارد. پیک به عنوان سمبولی از مرگ شناخته می شود. معادل پیک در ورق آلمانی چمن و در ورق سوئیسی سپر است . رنگ خال پیک سیاه است.

**خال دل (Hearts)** : خال دل پس از پیک برترین ارزش را در بین خال های بازی دارد. دل نمادی است از عشق و مهر. معادل دل در ورق آلمانی همان دل و در ورق سوئیسی رز می باشد. رنگ خال دل قرمز است.

**خال خشت : (Diamonds)** خال خشت که از آن با نام الماس نیز نامبرده می شود سومین رتبه را بین خال های بازی دارد و نمادی از دارایی و ثروتمندی می باشد. معادل خشت در ورق های آلمانی و سوئیسی زنگوله (ناقوس) می باشد. رنگ خال خشت قرمز است.

**خال خاج : (Clubs)** خال خاج - که نام های دیگری نظیر گشنیز و یا شبدر نیز دارد - کمترین مقام را در بین چهار خال بازی دارد. خاج را نمادی از جنگ و نزاع می دانند. قابل ذکر است که Club به معنای گرز است. معادل خاج در ورق های آلمانی و سوئیسی بلوط می باشد. رنگ خال خاج سیاه است.

#### اصطلاحات

با توجه به این که اصطلاحات یک دستی برای رویدادهای ورق بازی در فارسی نداریم ، کار توضیح دادن خیلی مشکل می شود . توجه کنید که به طور متداول ما به خیلی رویداد ها می گوئیم «دست» : به دست دادن ، به دستی که برای بازی کردن در اختیار ماست ، به دستی که در حال بازی کردن است ، به دست ۷ تایی بازی ، مثلاً در حکم ، به دست روی زمین و .... خلاصه این ها همه را دست می گوئیم که اگر بخواهیم به آن ها در این سایت از دست نام ببرم خیلی گیج کننده خواهد شد و مشخص نمی شود منظورم کدام رویداد است . همین طور هم واژه بازی که برای طیف وسیعی از امور به کار می رود . به همین دلیل ناچارم واژه های مشخصی را برای هر کدام از رویدادها به کار ببرم . به این شرح:

**خال : (Suit)** علامت مشخصه کارت ها : گشنیز ، خشت ، پیک و دل

**دور : (Trick)** یک دور بازی که در آن هر بازیکن یک کارت می اندازد . مثلاً در حکم ، دور عبارت است از ۴ برگه که از نفر اول (آغازگر) شروع می شود و با بازی نفر آخر پایان می پذیرد.

**دست : (Game)** یک بازی کامل ، که در آن تمام برگها بازی شده باشند . مثلاً در حکم یک دست شامل ۱۳ دور است که در آن هر تیمی که ۷ دور را ببرد ، بازی را برده .

**ست : (Set)** یک ست کامل از پیش تعیین شده ؛ مثلاً در حکم هر ۷ بازی را که یک تیم ببرد یک ست تمام می شود . از مجموع بازی ها تشکیل می شود و با شماری از ست ها کل بازی ورق به پایان می رسد . مثلاً با ۲ یا ۳ ست .

**آغازگر : (Leader)** بازیکنی که دور را آغاز می کند و باقی بازیکنان طی ترتیب مشخص بعد از او بازی می کنند. معمولاً کسی است که دور پیش با برگ برنده او به پایان رسیده .

**دست دادن (Dealing)** پخش کردن برگ های بازی بین بازیکنان.

**دست دهنده : (Dealer)** کسی که دست می دهد.

**حکم کردن : (Bidding)** عملی که طی آن خال سر ، و یا تریاز تعهد شده مشخص می شود . می تواند به صورت رقابت باشد (یعنی هر کس تعهد بزرگتری کرد حکم کردن را ببرد، مثل شلم) و یا می تواند به صورت نوبتی و تک نفره باشد (مثل حکم).

\*\*\*\*\*

#### بازی ۲۱

خب برای این بازی شما باید هر چی ۲ و ۳ و ۴ و ۵ هست بندازید بیرون با بقیه بازی کنید.

بعد شاه میشه عدد ۴ ، بی بی میشه ۳ و سرباز میشه ۲ . ۵ هم که به کل نداریم . تک هم میشه ۱ . استثنائاً دوتا تک با هم اگه کسی بیاره میشه ۲۱ اما فقط باید دوتا برگ داشته باشه که جفتش بشه تک باشه . هرکیم که کارتهای دستش از ۲۱ بیشتر بشه سوخته ۲۱ هم آخرشه .

این که بازی چند نفره اجرا میشه ولا من ۲ نفره بازی کردم تا ۱۰ نفره هم دیدم .

نحوه ی بازی اینجوری که یک نفر همیشه بانکدار و این بانکداری به نوبته و میچرخه .

کسی که میشه بانک دار طی قراری که گذاشته میشه یک پولی رو به عنوان بانک میزاره وسط فرض میکنیم ۱۰۰۰ تومان .

بعد شروع میکنه به کارت پخش کردن به این نحو که به نفر دست راستی یک کارت میده و همینطور به بقیه . میتونه هم اول به دست راستیش بده با اون بازی کنه بعد به نفر بعدی .

حالا نفر دست راستی باید شروع کنه شرط بستن روی کارتی که داره آها یادم نبود بانک دار یک کارتم اول به خودش میده . خوب حالا نحوه ی خواندن هم قراردادی به این ترتیب که مثلا طی میشود که کمترین خواندن مثلا از

50 تومن شروع بشه نهایتش کل بانک و یک قرار داد دیگه هم که گذاشته میشه اینه که بانک چند برابر که شد بانک دار میتونه کل پول رو برداره و بانک رو که خالی هم هست تحویل بده به نفر بعدی .

خب بیام فرض کنیم که من بانک دار هستم و به نفر دست راستیم یک کارت دادم قبلمش به خودمم یکی دادم . نفر دست راستیم فرض میکنیم که بهش عدد ۱۰ رو دادم . حالا باید شرط بندی بکنه به این صورت که بگه مثلا ۲۰۰ تومن بعد باید بگه که بازم کارت می خواد یا نه اگه گفت آره یکی دیگه میدم بهش که فرض میکنیم که این یکی ۷ باشه که جمعش میشه ۱۷ . حالا دو راه داره این شخص اونم اینه که یا بگه بازم کارت میخوام که ریسک کنه چون کارت بعدی اگه یک جوری باشه که از ۲۱ بالاتر باشه جمعش طرف به اصطلاح سوخته و باید ۲۰۰ تومانی که شرط بسته رو بذاره توی بانک . حالا ما فرض میکنیم که کارت بیشتری نخواست اینجا بانکدار کارتهای خودشو برمیذاره که فرض میکنیم کارت اولی اومده ۹ یکی دیگه هم بر میداره که اونم ۸ هست جمع اینم میشه ۱۷ و کارت بیشتری بر نمیداره حالا کارتهایونو مقایسه میکنند هر دو ۱۷ هستند اما چون یکی بانکدار طبق قرداد این مواقع عدد بانکدار یکی بالاتره پس میشه ۱۸! و فرد باخته . حالا اگه مال بانکدار از ۲۱ رد شده بود یا کمتر بود فرد برده و ۲۰۰ تومن از بانک برمیذاره و همین مراحل برای نفر بعدی اعمال میشه با این تفاوت که فرض کنیم نفر قبلی سوخته بود و از ۲۱ جمع کارتش بیشتر بود که باید حتما باید بگه به اصطلاح سوز یعنی رد شدم .

بعد بانکدار برگشو هنوز که رو نکرده برای نفر بعدی اگه دید برگش بده میتونه اونو بذاره و یکی دیگه فقط یکی دیگه برداره .

خب بریم سراغ یک سری نکات : اولی رو گفتیم اگه هم بانکدار هم فرد مقابل ۲۱ بیارن بانکدار برنده .

اگه فردی ۳ کارت بگیره بازم کارتی بخواد باید یکی از کارتهای قبلیشو حتما رو کنه که اگه نکنه بانکدار که برگ میده حق داره برگ ۴ رو رو کنه . این قانون برای ۳ برگ به بالا اجرا میشه .

دوم اینکه فرض کنیم بانک ۱۰۰۰ تومن باشه و قرار باشه که ۳۰۰۰ تومن شد بانک دار بانک رو برداره برای اینکار بانکدار باید اطلاع بده و بگه اصطلاحا بانک خیره .

و برگهارو برد بزنه و وقتی که با همه بازی کرد باید بانک رو جمع کنه چی ۱۰۰ تومن توش باشه چی از اون ۳۰۰۰ تومنی که طی شده بود بیشتر باشه . یعنی هم بانک رو خبر داد دور که تموم شد بانک رو بر میداره .

بانک دار بودن الزامی نیست یکی میتونه وقتی نوبتش شد بگه من نمیخوان بانکدار باشم .

یک فرد روی دست دیگری هم میتونه شرط ببندد که اینم اول بازی باید مقید شه که چنین قانونی هم باشه یا نه ؟

مثل سر قرمز یا سیاه توی بازی حکم .

حالا این خواندن روی دست یکی دیگه چه جوریه ؟

فرض بکنیم من و جواد و حسین داریم بازی میکنیم .

حسین بانکداره و به جواد برگ داده اولین برگشم هست که تک میباشه .

خب احتمال اینکه این فرد بتونه بره زیاده . فرض میکنیم که خودش یگه ۴۰۰ تومن من هم میتونم بگم ۳۰۰ تومنم من میخونم . و بعد بازی رو میکنیم و ما میبیریم یا میبازیم در حالت اول اون ۴۰۰ از بانک برمیذاره من ۳۰۰ در حالت دوم اون ۴۰۰ توی بانک میذاره من ۳۰۰ .

کل بانک هم میتونه خونده شه به این صورت کسی که دستش خوبه میگه کل بانک که البته روشنه که باید اندازه کل بانک خودش پول داشته باشه که اگه باخت بتونه بده !

نکته ی بعدی اینکه کسی که بازی میکنه حواسش به برگای رفته باشه بدونه چه برگهایی رفته اینا . این برای وقتی که با دوتا آدم حرفه ای بازی میکنی خیلی مهمه که بدونی چندتا تک مونده یا رفته این حواس جمعی به نحوه ی خوندن خیلی کمک میکنه .

نکته ی بعدی اینکه توی این بازی زیاد تقلب میشه مخصوصا اگه با یک حرفه ای بازی کنی که آخر قمار هم باشه باید واقعا حواست جمع باشه چون داری پول میبری یا میبازی و اصولا این بازی خودش قماره و پول های زیادی به عنوان بانک اینا گذاشته میشه مگه اینکه جو دوستانه باشه و نهایت بانک ۳ یا ۴ هزار تومن بشه .

\*\*\*\*\*

## بازی بی دل

بازی بی دل به صورت ۳ یا ۴ نفره انجام میشه به این صورت که این بازی ۲۶ امتیاز منفی داره.

بی بی پیک ۱۳ امتیاز منفی و هر دل یک امتیاز منفی.

در حالت ۴ نفره مثل بازی حکم ورق ها رو پخش میکنیم.

هرکی خواست جلوی کس دیگه میشینه اینجا چیزی به نام یار وجود نداره و هرکی فقط خودش.

توی ورق پخش کردن هم هرکی خواست انجام میده.

در هر دست بازی ورق های هر دو نفر با هم عوض میشن به این صورت که میگم.

فرض کنید دست اولی که بازی داریم میکنیم.

امیر روروی حمید نشسته و امین رو بروی محمد.

امیر ۳ تا از برگه‌هاشو هر کدوم رو که خواست میده به نفر دست راستش و حمید و محمد و امین هم همین کار رو میکنند.

بازی رو انجام میدند به صورتی که در ذیل خواهم گفت.

دست دوم بازی کار بالا تکرار میشه اما این دفعه امیر ۳ تا برگ میده به دست چپیش و به ترتیب همین طور.

دست سوم امیر میده به نفر روبرویش یعنی حمید و امین هم میده به محمد و همین طور بالعکس یعنی حمید به امیر و.....

دست چهارم کسی با کسی برگ عوض نمیکنه.

دست پنجم دوباره سیکل بالا از اول تکرار میشه.

شروع کننده بازی کسی است که ۲ خاج یا گشنیز رو داره و افراد دیگه هم باید همون خال رو بازی کنند اگه کسی خاج نداره میتونه چیز دیگه ای بازی کنه

بجز دل و بی بی پیک.

برگ اولی که افتاده همیشه نباید منفی باشه.

خب فرض کنیم که امیر ۲ خاج رو میره بعد امین بیبی خاج و حمید شاه و محمد هم ۱ خاج.

در این بین محمد آس رفته و بالاتر از بقیه است برگها رو جمع میکنه. هر چی خواست میندازه روی زمین.

فرض کنیم محمد آس خشت بازی میکنه، نفر بعدی امیر اما خشت نداره! اینجا امیر میتونه یک منفی به محمد بده یعنی به جای خشت دل بازی کنه یا

هرچی دیگه که خواست. توجه داشته باشید که دست اول که بازی شروع میشه همیشه منفی انداخت.

یک قانون دیگه تا کسی دل ننداخته کسی نمی تونه دل بازی کنه به این معنا که مثلا در حال بالا امیر یک دل میندازه حالا از این به بعد کسی اگه خواست

میتونه بازی رو با دل شروع کنه برای توضیح بیشتر فرض بالا رو ادامه میدیم محمد آس خشت انداخت، امیر نداشت دل رد کرد، امین و حمید هم خشت

دارند.

حالا باز محمد باید بازی کنه چون برگش بالاتر از همه بود. اینجا چون یک منفی قبلا داده حالا محمد میتونه با دل بازی رو شروع کنه ( منظورم رو

امیدوارم رسونده باشم)

دست وقتی تموم میشه که همه برگه‌هاشون تموم شده باشه.

بعد شروع میکنیم به شمردن منفی ها.

به عنوان مثال امیر ۲۲ منفی داره، محمد ۱ دونه، امین ۰ تا و حمید ۳ تا ( کلا ۲۶ تاست. ۱۳ تا بی بی پیک ۱۳ تا هم دل )

این اعداد یادداشت میشه کسی که امتیاز کمتری داره امتیازش بیشتره.

برای برنده شدن هم حدی رو معین میکنیم مثلا میگیم که هرکی به ۳۰۰ برسه باخته.

به همین ترتیب بازی میکنیم.

نکته ی مهم! کسی که بتونه همه ی ۲۶ امتیاز منفی رو جمع کنه به افراد دیگه ی بازی ۲۶ تا اضافه میشه به خودش هیچی! این کار واردی میخواد که من

توی بازی با کامپیوتر ۹۰٪ موارد موافقم چون هوش مصنوعی کمی داره!

نکته ی دیگه که این بازی به صورت ۳ نفر هم به همین صورت است با این تفاوت که اونجا کسی نفر روبه رویی نداره که بخواد باهاش برگ معاوضه کنه پس ۲

بار برگها رد و بدل میشه یکبار با دست چپی یکبار با دست راستی و دست سوم با هیچ کس و دست چهارم دوباره دست راستی و.....  
اونجا یک برگ باید بیرون گذاشته بشه که ۹۹.۹۹٪ موارد ( یا حداقل ما اینجوری بازی میکنیم ) یک ۲ هست که باید ۲ خشت باشه یا پیک . ۲ دل رو برای منفی دادن و ۲ خاج رو برای شروع بازی نیاز دارید.

\*\*\*\*\*

### بازی ریم

ریم یه بازی دونفره است و با یک دست پاسور انجام میشه.  
یکی از بازیکنان ورق پخش میکنه : ۱۰ تا به حریف میده و ۱۱ واسه ی خودش بر میداره . بقیه اوراق رو به پشت روی زمین میگذاره . هدف در این بازی اینه که به پاسور ها نظم بده ، یعنی ۳ تا ( به بالا ) ورق رو به ترتیب کنار هم جور کنه مثلا : ۱ ۲ ۳ .. ( از یک خال ) یا اینکه ۳ تا ( به بالا ) ورق مثل هم داشته باشه ( مثلا ۳ تا شاه). بعد از تقسیم ورق ها کسی که ۱۱ تا پاسور داره باید یکی از ورق هاشو بندازه تا مثل طرف مقابل ۱۰ تا ورق داشته باشه ( ورقی رو میندازه که فکر میکنه به دردش نمیخوره) البته ورق رو باید طوری روی زمین بندازه که حریف هم بتونه اون رو ببینه ( تا اگه به دردش می خوره برش داره ) بعد از اون نوبت حریفه اون میتونه برگ افنده روی زمین رو برداره یا یکی از ۳۱ ورقی که به پشت روی زمین وجود داره ( توجه هرگاه از هز جایی برگه ای برداشته میشه باید از توی دست یه پاسور روی زمین بیفته تا دوباره جمع پاسور های توی دسمون به ۱۰ تا برسه). همینطور بازی ادامه پیدا میکنه تا یه نفر پاسور هاش جور بشه. در این موقع پاسور های فرد بازنده باید بازدید بشه و مقدار ورق های جور نشده شمرده بشه . مثلا اگه ۶ تا رو جور کره و ۴ تا جر نشده و اون ۴ تا به این صورت باشه : شاه دل ، تک خشت ، ۵ لو خشت ، سرباز دل ؛ پس ۴۲ امتیاز به فرد برنده داده میشود زیرا تک=۱۴ ، شاه=۱۳ ، ۵لو=۵ ، سرباز=۱۰ و ۱۴+۱۳+۵+۱۰=۴۲. در ابتدای بازی باید حد امتیازات رو برای اتمام بازی شرط کنید.

### بازی شیطان

این بازی هم برای جمعیت های زیاد باحال

یکی از جوکرها را وارد دست می کنیم و بعد برگه ها را بین همه پخش می کنیم . هر کس ورق های مشابهی ( از نظر عدد ) را که دارد ۲ تا ۲ تا جدا می کند و در وسط می اندازد . بعد بازی شروع می شود . نفر اول شروع می کند و یکی از ورق های نفر سمت راست خود را از پشت می کشد اگر ورق جوری با آن داشت هر ۲ را زمین می اندازد و یک ورق دیگر می کشد و همین طور ادامه می دهد و اگر ورق هم خوان ( از نظر عددی ) نداشت نوبت او تمام می شود و نفر سمت راست همین کار را با نفر سمت راست خود می کند و دور تکرار می شود . جوکر با هیچ ورقی پایین انداخته نمی شود و کسی که در آخر جوکر در دستش باقی می ماند بازنده است و با نظر جمع جریمه ای را می دهد .  
اگر احیانا از دست نفر سمت راست خود جوکر را کشیدید سعی کنید لبخند زنید یا چهرتون تغییر نکنه.

\*\*\*\*\*

### بازی بلف

این بازی با جمعیت زیاد و چند دسته ورق خیلی بیشتر حال می ده.

همه ورق ها را بین بازیکنان پخش می کنیم . بعد به نوبت . هر کس یک دسته از ورق های مشابهی ( از نظر عدد ) را که در دست دارد جدا می کند و در وسط می گذارد . یعنی نفر اول شروع می کند و مثلا ۲ یا ۳ یا ۴ ورق را با هم از دستش جدا می کند و می گوید مثلا ۴ تا ۳ لو و به پشت در وسط می گذارد و همین طور نوبت می گذرد و دور می گردد . اگر شما حدس بزنید که ان نفر بلف زده و به دروغ گفته که ۴ ورق یک جور در وسط گذاشته می گوئید بلف زدی و ورق ها را که او وسط گذاشته نگاه می کنید اگر واقعا دروغ گفته بود او باید تمام ورق هایی را که تا به حال جمع شده به عنوان جریمه بردارد و اگر حدش شما اشتباه بود شما به عنوان جریمه باید همه ورق ها را بردارید کسی که زودتر از همه دستش خالی شود برنده است.

\*\*\*\*\*

## بازی ۹و۸

بازی تعداد خاصی برای بازی کردن نداره اما تعداد زیر ۵ و بالای ۱۰ دیگه مزه ی بازی رو از بین میبره.

در این بازی کارت های بازی امتیازشون حساب میشه یعنی چی ؟

یعنی تک یعنی ۱ و ۱۰ یعنی ۱۰.

شاه، بی بی و سر باز ها هم یعنی ۰.

این بازی شرطی بازی کردنش کیف داره معمولی مزش از بین میره

پس اول صبر بچه ها رو صدا کنم

خب حالا ۵ نفریم : حمید ,محمد, امین, حامد, نیما ,مینا

یک نفر باید برگ پخش کنه و این برگ پخش کردن به نوبت میچرخه از سمت راست نفر شروع کننده.

امین برگ میده به این صورت که به هر کدوم به نوبت یک دونه میده تا به خودش برسه به خودش هم میده باز یکی میده این کار ادامه پیدا میکنه تا هر نفر ۳ تا

برگ داشته باشند.

خب تا اینجا که نباید مشکلی باشه.

اما بازی شروع میشه اینجا برگها باید رو بشه این رو شدن دیگه دسته بازی کن هاست.

بذارید اول اینو بگم توی این بازی شرط اینجوری بسته میشه که هر کی ۹ بیاره فلان قدر میبره ۸ بیاره فلان قدر و زیر ۸ فلان قدر.

یکم نا مفهوم شد الان توضیح میدم.

شرط میبندیم که هرکی ۹ آورد و برنده شد از هر نفر ۲۰۰ تومن بگیره اگه کسی ۹ نیاورد ۸ آورد از هرکس ۱۰۰ تومن بگیره زیر ۸ هم اگر کسی آورد و برنده

شد 50 تومن.

خب اونجا بودیم که برگها رو میشه .

اما ببینیم چجوری حساب میشه.

برگهای امین ایناست : ۵ , ۶ , بی بی = ۵+۶+۰ برابر با ۱۱ میشه اما توی این بازی بالای ۱۰ معنا نداره پس ۱۰ تاش کم میافته میشه ۱!

برگهای مینا : ۶ + ۸ + ۷ = ۲۲ پس اینجا هم میشه چند ؟! مفهوم رو گرفتید.

برگهای حامد : ۸ + ۹ + ۹ = ۲۶ پس میشه ۶ تا اینجا از همه بیست.

حمید : ۶ + ۸ + شاه = ۴

محمد : ۴ + ۵ + ۱۰ = ۹ ! خب محمد ۹ آورد پس از همه بیشتر محمد برنده میشه و در این موقعیت از همه نفری ۲۰۰ میگیره.

خب فرض کنیم که ۸ برنده میشد نفری ۱۰۰ تومن و اگه ۶ برنده میشد نفری ۵۰ تومن به نفر برنده تعلق میگرفت.

رسوندم معنا رو ؟

خب حالا اگه دو نفر ۹ آوردند چی ؟

اینجا پولی که از بقیه گرفته میشه بین این ۲ نفر تقسیم میشه.

یک نکته ی دیگه میشه قبل از اینکه برگها پخش شه چند نفر با هم شرط ببندند هرکی بیشتر آورد یک پولی رو بین خودشون ببرند یعنی چی ؟

امین میگه من ۵۰۰ شرط میبندم , حامد و مینا هم میگن ما هم بستیم میشه چند روی هم ؟ ۱۵۰۰ تومن.

خب این ۳ نفر علاوه بر اینکه با بقیه مسابقه میدند بین خودشون هم چی ؟ رقابت دارند یعنی بین این ۳ تا هرکی عدد بالاتری آورد ۱۵۰۰ تومن رو میره !

روشن شد ؟

نکته ی دیگه نوبت دست دادن یک نفر موقعی تموم میشه که برگهای بازی دیگه قابل پخش نباشه یعنی چی ؟

بعد از هر دست بازی برگها گذاشته میشه ادامه ی برگها پخش میشه.

52 برگ داریم در مثال بالا ۵ نفر داریم در هر دست ۱۵ برگ کم میشه بعد از دست اول ۳۷ برگ میمونه این ۳۷ تا پخش میشه همینطور که پیش میرم ۷

برگ باقی میمونه که کمه برای ۵ نفر پس با برگهای دیگه مخلوط میشه دوباره میشه ۵۲ برگ میدیم نفر بعدی که نوبتش برگ پخش کنه.

نکته ای که یادم رفت بگم اینه که کسی که دست میده اولین برگ رو به نفر دست راستش میده همینطور به بعد..

یکم خستگی در کنم

خب!

حالا چنتا نکته چنتا قانون اختیاری هست که نیاز به توافق پیش از بازی داره:

اگه یکی ۳ تا برگش همشون ۳ باشه دو برابر پول میگیره.

اگه یکی همه برگاش بی بی یا شاه یا سرباز باشه ۹ محسوب میشه.

دیگه اینکه.....

اگه تعداد زیاد باشه میشه ۲ دست ورق رو با هم قاطی کرد.

دیگه.....

جذابیت بازی به اینه که همه برگهاشون رو یک دفعه رو نکنند اینجوری بازی لوٹ میشه باید یکم برای هم کرکی خوند اینا .

مثلا امین برگهاشو میبینه که جمعش میشه ۸ میگه که ۷ ها برن جا !

یعنی چی ؟ یعنی هرکی عددش ۷ یا زیر ۷ باخته زور نزنه برگهاشو بدازه .

دیگه اینکه..... یادم میاد الان : دی

جذابیت این بازی به همین کرکی خوندن و نگرانی بودنش.

\*\*\*\*\*

## بازی بورس و قدرت ذهن

می‌خواهم در مورد یک بازی ورق توضیحاتی بدهم که به نوعی هم فال است و هم تماشا! مزیتش این است که هم یک بازی زیبای ورق آموزش داده می‌شود و هم می‌توانم به بحث دوست داشتنی قدرت ذهن بپردازم! این بازی چیزی نیست جز بازی بورس! که با اجازه‌تان این بازی صرفاً برای قمارهای دسته جمعی هست که بالای دستش بازی نیامده است! حالا بخواهید در انتها پول را پس بدهید یا ندهید بستگی به خودتان دارد. من یکی که هم چون عیاران تمام سعیم را برای بردن می‌کنم و بعد هر چقدر که بردم در راه صدقه صرف می‌کنم!!!! پس با نیت خیر هم می‌توان قمار کرد. خودشان می‌گویند: الاعمال بالنیات!

برای بازی نیاز به دو دست ورق داریم. در این بازی کارت‌های یک دست از ورق‌ها بین بازیکنان پخش (فروخته) می‌شود. بسته به تعداد و موجودی بازیکنان می‌توان برای هر کارت قیمت تعیین کرد. ۵۲ ورق هست و هر کدام یک قیمتی دارد. بعد از تقسیم کارت‌ها مقداری پول جمع می‌شود. این پول‌ها را به سه قسمت تقسیم می‌کنیم. که مقدارشان متفاوت است. بر فرض اگر صد تومان پول جمع شد می‌توان آن‌ها را به پانجاه، سی و بیست قسمتشان کرد. حال از دست دوم ورق سه کارت را به گونه‌ای که هیچ کس نبیند زیر این پول‌ها قرار می‌دهیم! از این بعد کسی حق دیدن هیچ کدام از کارت‌های دست دوم (که سه تایش زیر پول‌ها رفت) را ندارد. یکی از بازیکنان خواننده می‌شود و به ترتیب کارت‌ها را یکی یکی می‌خواند. حال باید حدس زده باشید از بین کارت‌های دست اول که بین بازیکنان پخش شد سه تا کارت هست که برنده آن پول‌هاست. با هر کارتی که جناب خواننده از دست دوم می‌خواند تعداد کارت‌هایی که احتمال برد دارند کمتر می‌شود. یعنی هر کارتی که می‌خواند در واقع نشان‌گر کارت سوخته است و کارت‌هایی که مانده‌اند ارزش بیشتری پیدا می‌کنند. آن قدر این خواندن ادامه پیدا می‌کند تا فقط سه کارت باقی بماند و برنده‌ها اعلام شود. تا این جا فقط روال بازی بیان شد که به تنهایی جالب است ولی باز جالب‌تر هم می‌شود. اما چرا به این بازی بورس گفته می‌شود؟

خوب این بازی به معنای واقعی کلمه بورس است. یعنی در این بازی هر کارت به عنوان یک واحد خرید فروش در بازار بورس ما هست. در طول بازی، بازی‌کنان می‌توانند به خرید و فروش کارت‌ها بپردازند. پر واضح است که هر کارت که خوانده می‌شود و به انتهای بازی نزدیک می‌شویم قیمت کارت‌ها افزوده می‌شود. البته قیمت‌ها می‌تواند تا سقف بیشترین پول که برای کارت‌ها در نظر گرفتیم بالا برود. برای روشن شدن یک مثال می‌زنم. فرض کنید قیمت هر کارت 100 تومان تعیین شود. با فروختن کارت‌ها باید پولی در حدود ۵۲۰۰ تومان جمع شود. فرض کنید که سه تا کارت تعیین شده از دست دوم را با این نرخ‌ها تعیین کرده باشیم: ۲۷۰۰ و ۱۵۰۰ و ۱۰۰۰. در ابتدای بازی شانس برد هر کارت چندان نیست. خوب حالا فرض کنید که از ۴۹ کارت باقی‌مانده که خوانده می‌شود ۲۰ کارت خواننده شده و بیست و نه کارت مانده باشد. در بدترین شرایط می‌توان قیمت کارت‌ها را در این مقطع ۲۰۰ تومان حساب کرد. اما جالب‌ترین لحظه وقتی رخ می‌دهد که حدود ۱۰ کارت باقی مانده. احتمال یک دهم احتمال بالاییست و البته ریسکش هم بالا. از این به بعد چانه‌ها آغاز می‌شود. یک قیمت

ارائه می‌کنی طرف قبول نمی‌کند یک خورده بالاتر که بروی شاید قبول کند. قیمت کارت در شدیدترین حالت ممکن است تا ۲۶۰۰ هم برود یعنی بیشتر از دو کارت پایین تر!! یعنی ریسک بالاست و طرف تنها در صورتی ضرر نمی‌کند که کارت اول را ببرد! از این به بعد به شم تجاری بازیکن بر می‌گردد. که بر فرض در انتها حتی کارت‌هایی که از اول بازی داشته را با قیمت خوب بفروشد یا کارت‌هایی که از دیگران می‌خرد، با قیمت مناسب و در بهترین زمان باشد! در پاره‌ای اوقات فروختن کارت، سود بهتری دارد تا بردن سه کارت آخر!

این را هم بگویم که استراتژی‌های متفاوتی دارد این بازی. برخی هر چه داشته باشند را نگه می‌دارند یعنی نه می‌خرند و نه می‌فروشند تا بلکه شانس بیاورند. برخی سریع و در فرصت مناسب کارت‌ها را می‌فروشند که ضرر نکنند!! برخی همه کار می‌کنند حتی ضرر تا فقط ببرند. مثلاً همه‌ی کارت‌ها را می‌خرند تا ببرند!! بهترین به نظر خود بنده خرید و فروش در نیمه پایانی است، چرا که اگر روحیه ضعیف! نداشته باشید، ضرر نخواهید کرد! در یک کلام ساده‌تر اگر می‌خواهید بدانید که در تجارت و خرید و فروش موفق خواهید بود یا نه توصیه می‌کنم این بازی را انجام بدهید. چرا که من با هر بازاری موفق بازی کردم در این بازی موفق بود و البته خوش شانس. این که می‌گویم خوش شانس برای فهم همگان است. اما قبلاً هم گفتم که شانس چیز مزخرفیست و تمام این عوامل بستگی مستقیم به قدرت ذهن ما دارد. حاضرم شرط ببندم، اگر کسی در این بازی همیشه ناکام باشد، در تجارت هم موفق نخواهد بود. مگر این که معزله‌ای رخ بدهد!

\*\*\*\*\*

## بازی قهوه

این بازی شباهت زیادی به بازی اسپیدز آمریکایی دارد، اما تفاوت آن استفاده از ژوکر است. این بازی از خانواده حکم است شرح مختصر بازی:

در این بازی ژوکر رنگی بالاترین برگ و ژوکر سیاه برگ سر بعد از آن به شمار می‌رود. در این بازی حکم همیشه پیک است. هر فرد در ابتدای بازی تعداد دستی را که می‌تواند بگیرد اعلام می‌کند (حد اقل ۲ دست). سپس بازی می‌کنند. در پایان هر تیمی که کمتر از مجموع تعهد افرادش دست گرفته بود با ضریب ده منفی می‌خورد. کسب کردن دست تعهد شده ۱۰ امتیاز برای هر دست، و برای دست‌های اضافی گرفته شده ۱ امتیاز برای هر دست حساب می‌شود. بازی تا ۵۰۱ یا ۱۰۰۱ ادامه دارد

شرح کامل بازی:

آغاز بازی: دو ژوکر سیاه و رنگی را وارد دست می‌کنیم و ۲ لو خشت و دل را بیرون می‌کشیم تا ۵۲ برگ کامل شود.

الف) دست دادن: بر حسب قرعه یک نفر دست می‌دهد. دست دادن مانند حکم است اما نیاز به تعیین حاکم نیست چون حکم همیشه پیک است.

نکته مهم در دست دادن این بازی این است که نفر پاسور عوض نمی‌شود تا وقتی که تیم او از نظر امتیاز از تیم رقیب پیش بیفتد. در این هنگام دست دادن به نفر سمت راست منتقل می‌شود. و دوباره این شخص وظیفه دست دادن را تا زمانیکه امتیاز تیمش از رقیب بیشتر ود را انجام خواهد داد

ب) تعهد کردن و نحوه شمارش امتیاز: پس از دست دادن، هر فردی اعلام می‌کند که چند دست خواهد برد. این تعداد از ۲ دست کمتر نمی‌تواند باشد. ابتدا

نفر سمت راست پاسور و سپس افراد دیگر از سمت راست اعلام می‌کنند. پس از پایان این مرحله، جمع تعهد هر تیم نوشته می‌شود، مثلاً تیم اول جمعاً ۶

دست و تیم دوم جمعاً ۵ دست خوانده است. در پایان بازی، چنانچه تیمی نتوانسته باشد به اندازه دست‌های تعهد شده دست ببرد، تعهد خود  $\times ۱۰$  را منفی

خواهد خورد. مثلاً تیم اول مورد بحث ما اگر نتواند ۶ دست را بگیرد، ۶۰ امتیاز منفی خواهد خورد. اگر تیمی بتواند همان امتیاز تعهد شده، یا بیشتر از آن را

بگیرد، به تعداد دست‌های تعهد شده، هر دست ۱۰ امتیاز و برای دست‌های اضافی که گرفته، هر دست ۱ امتیاز می‌گیرد. مثلاً اگر همان تیم مورد مثال ما

به جای ۶ دست، ۸ دست ببرد، ۶۲ امتیاز می‌گیرد: ۶۰ امتیاز برای ۶ دست تعهد شده و ۲ امتیاز برای دو دست اضافی

ج) بازی: بازی توسط فرد سمت راست پاسور آغاز می‌شود و کاملاً مطابق حکم است اما با یک تفاوت در نحوه بازی ژوکرها: ژوکرها را می‌توان در هر زمان که

بخواهیم بازی منیم، بدون توجه به این که آیا خال بازی شده را در دستمان داریم یا نه. مثلاً اگر تک دل بازی شده باشد و ما در دستمان دل هم داشته باشیم،

در صورت صلاح دانستن می‌توانیم با ژوکر بازی کنیم و آن را ببریم. ژوکر رنگی بالاترین برگ و ژوکر سیاه برگ سر بعد از آن است. این دو حتی تک پیک

یعنی بالاترین برگ حکم را هم می‌برند. اما نکته جالب بازی این است که ژوکر رنگی اجازه بازی شدن را ندارد تا وقتی که ژوکر سیاه بازی شده باشد. در واقع

ژوکر رنگی گروگان ژوکر سیاه است و کسی که ژوکر سیاه را داشته باشد می‌تواند با بازی خوب از بازی مناسب ژوکر رنگی جلوگیری کند. نکته دیگر این که

ژوکر سیاه باید حتماً تا دست دهم بازی شود . این کار برای این است که ژوکر رنگی هم اجازه بازی بیابد  
(د) شمارش امتیاز و پایان بازی : بازی تا رسیدن یکی از دو تیم به امتیاز از پیش تعیین شده ، که معمولاً ۵۰۱ یا ۱۰۰۱ است . ادامه می یابد.

\*\*\*\*\*

### فال عشق

آموزش فال عشق...!!!

اگر می خواهید نظر طرف مقابل را نسبت به خود بدانید این فال را امتحان کنید . بنا به درخواست شدید دوستان وبلاگی بخصوص ... (نمی گم کی!!!) تصمیم  
گرفتم روش کار را توضیح دهم .

مواد لازم:

یک عدد دوست دختر یا پسر و یک دست پاسور .

به تعداد حروف اسم طرف ورق ها رو می چینیم ودوبارو روی هر کدوم ورق های مانده را به ترتیب روی ورق های قبلی می چینیم . وقتی کل ورق ها تمام شود  
ردیف اول را برداشته وردیف دوم را زیر آن قرار دهیم و به همین ترتیب پیش می ریم تا ردیف ها تمام شود. کل ورق ها رو بر می گردونیم و شروع به نگاه کردن  
ورق ها می کنیم . دو ورقی که کنار هم قرار گرفته را جدا کرده به همین ترتیب پیش می ریم تا تمام شود و هر کدوم از اعداد معانی زیر را می دهد...

ورق آس : دوستت داره

ورق دو : برای اینکه بیاد جلو دو دل

ورق سه : قصد ازدواج داره

ورق چهار : طرف حسو ده

ورق پنج : برای آینده نگران هست

ورق شش : بزودی می بینیم

ورق هفت : طرف قصد سوء داره

ورق هشت : به فکرت هست

ورق نه : می خواد باهات حرف بزنه

ورق ده : بو سه می خواد

ورق سرباز : طرف غیرتی هست

ورق بی بی : رقیب

ورق شاه : از شخصیتت خوشش می یاد

\*\*\*\*\*

### فال ازدواج

این فالم که دیگه همه بلدن ولی خوب برا اونایی که بلد نیستن میگم ، اول هرچی آس و بابا و بی بی و سرباز جمع کنید از هر چهار تا خال ( پیک و دل و خاج  
و خشت ) بعلاوه ۱۰ خشت اینارو بر میزنید بعد به ترتیب اول ۴ تا برگه از بقل بصورت ردیف میچینید بعد دوباره زیر ۴ تا برگ این کار تکرار میکنید یعنی 4  
برگ دیگه تا تمام برگا تموم بشه توجه داشته باشید ترتیب چیدن از چپ به راست

چیدمانش اینجوری میشه

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |

به ترتیب شماره ها برگ هارو قرا میدید ( برگها به سمت پشت)



تعداد تقسیم کارتها در ابتدای بازی هم ۷ تاست در ضمن بهتره که دو دست ورق را با هم بر بزیم تا ورقها زود تمام نشند و بازی هم سختتر بشه  
اگه نکته ای نامفهومه بگید تا توضیح بدم

## حکم

بی شک محبوب ترین و عام ترین بازی ورق در ایران .

بازی به صورت چهار نفره بازی می شود و خوشبختانه قوانین آن همه جا یکسان است ، به غیر از یک سری تبصره های استثنائی که خیلی کم پیش می آید.

شرح مختصر:

به هر بازیکن ۱۳ برگ داده می شود که یک خال ، به انتخاب شخص حاکم ، به عنوان خال حکم انتخاب می شود و بر همه خال های دیگر برتری دارد . بازیکنان در دو تیم رقیب با هم بازی می کنند و هر تیم که زودتر ۷ برگ را برد برنده آن بازی است . هر کس که ۷ بازی را برد یک روند را برده و هر کس ۲ یا ۳ روند را برد برنده نهایی بازی است .

شرح کامل:

### 1- انتخاب حاکم:

قبل از شروع بازی انتخاب یار و انتخاب حاکم صورت می گیرد. یار ها می توانند توافقی با هم باشند ولی حاکم حتماً باید با قرعه کشی انتخاب شود . به این ترتیب که هر بازیکن یک برگ می کشد . هر کس عدد بزرگتری را برداشت حاکم است و برگ بزرگ بعدی هم یار حاکم است ( اگر یار ها هم با قرعه کشی انتخاب شوند ) . (اگر هم دو نفر برگ هم رده همدیگر را کشیدند می توانند دوباره برگ بکشند.

ترتیب عدد ها ترتیب معمولی است یعنی 2 .... 10,9,8 ,z ,r ,q ,k ,A :

### 2- دست دادن :

نفر سمت راست حاکم مؤظف است دست بدهد . به این ترتیب که ابتدا برگ ها را بر می زند و به پشت در اختیار یار حاکم می گذارد تا او هم یک بر اختیاری بزند (به این کار کپ کردن می گویند) . سپس به ترتیب ابتدا به حاکم ، سپس دیت راست او ، نفر بعدی و سرانجام خودش ۵ برگ می دهد . حاکم با توجه به دست خودش یک خال را به عنوان خال حکم انتخاب می کند و با صدای بلند اعلام می کند . سپس در دو مرحله دیگر فرد دست دهنده ۴ برگ به هر کس می دهد . تا ۱۳ برگ دست هر بازیکن باشد . در این جا مرحله دست دادن تمام می شود .

### 3- بازی کردن:

حاکم بازی را شروع می کند . هر خالی که نفر اول بازی کرد ، بقیه هم باید همان خال را بازی کنند مگر این که از آن خال نداشته باشند که در این صورت می تواند هر برگی که دوست دارد بازی کند. سپس بازیکن سمت راستی باید بازی کند و به همین ترتیب بازی از طریق بازیکن سمت راست می چرخد . هر کسی که خال بزرگ تر را بازی کرده بود تیم او برده است و آن دست را در جلوی خود به پشت می گذارد . سپس کسی که برگ برنده را انداخته باید دست بعدی را شروع کند . هر گاه کسی خال بازی شده را نداشت می تواند به اختیار خود هر برگی را بازی کند . اگر از خال حکم بازی کند ، هر برگ از آن خال ، هر برگ از خال های دیگر را می برد . مثلاً اگر تک پیک بازی شده باشد اما حکم دل باشد و بازیکنی هیچ برگ پیک نداشته باشد می تواند با اعلام دل آن دست را ببرد . چون دل خال حکم است .

### 4- پایان دست و بازی:

به محض این که جمع برگ های برده تیم به ۷ دست رسید ، بدیهی است که آن تیم این دور بازی را برده . پس یک دست به نفع این تیم می شود . چنانچه حاکم دست قبل از این تیم بوده ، همان فرد حاکم می ماند ، اما اگر حاکم از تیم دیگر بوده ، حاکمی به نفر سمت راست او - که طبیعتاً از تیم برده فعلی است - تعلق می گیرد و به همین ترتیب با هر دست باخت تیم حاکم ، عنوان حاکمی به تیم برنده تعلق می گیرد . هر تیمی که ۷ دست برد ، یک روند بازی را برده . و بسته به توافق اول بازی که چند روند بازی شود ، ۱ یا ۲ یا ۳ دست ، هر تیم که زودتر به تعداد روند تعیین شده رسید برنده نهایی بازی خواهد بود .

تبصره ها و قوانین:

کوت: چنانچه تیم حاکم موفق شود دست را با نتیجه ۷ بر صفر ببرد، به جای یک دست دو دست برای آن ها ثبت می شود.  
پر کوت: اگر حالت بالا برای تیم غیر حاکم آن دست پیش بیاید یعنی ۷ بر صفر تیم حاکم را ببرد به جای یک دست ۳ دست برده برایش ثبت می شود.

بام: اگر تیمی پس از این که ۷ دست را برد، اصرار به ادامه بازی داشت و موفق شد که تمام ۱۳ برگ را ببرد در اصطلاح به آن بام می گویند. در این صورت کل بازی تمام است و تیم بام کننده برنده نهایی بازی خواهد بود. این پیروزی سهمگین ترین نوع برد است

شلم

این بازی از کلمه "slam" انگلیسی و "chelem" فرانسه گرفته شده است و معنی آن جمع آوری تمام برگهای بازی است. هدف این بازی رسیدن به امتیاز توافق شده (معمولاً ۱۲۰۰) زودتر از رقیب است. به نظر می آید این بازی بعد از حکم، محبوبترین بازی در ایران باشد و افراد زیادی این بازی را بلدند.

شرح مختصر بازی: در این بازی هر بازیکن ۱۲ برگ دریافت می کند. بعد شروع به خواندن امتیازی که می توانند بگیرند می کنند. مثلاً ۱۲۵ امتیاز از کل ۱۶۵ امتیاز ممکن. کسی که امتیاز بالاتری را بخواند به عنوان حاکم تعیین می شود. سپس او با همکاری یارش باید تلاش کند تا امتیاز تعهد شده را کسب کند. در اینصورت او به همان تعداد امتیاز که کسب کرده امتیاز دریافت می کند. بازی ادامه خواهد داشت تا وقتی که یک تیم زودتر به امتیاز نهایی برسد. در این بازی بردن هر دست ۵ امتیاز دارد. هر ۵ لو، ۵ امتیاز، هر ۱۰ لو، ۱۰ امتیاز و هر تک (آس) هم ۱۰ امتیاز دارد. به این ترتیب در مجموع کل امتیاز یک بازی ۱۶۵ امتیاز است  $5 \times 13 + 5 \times 4 + 10 \times 4 + 10 \times 4 = 165$ :  
شرح کامل بازی:

الف) دست دادن: یک نفر از بین چهار نفر با قرعه به عنوان اولین پاسور (دست دهنده) انتخاب می شود. در دست های بعد به ترتیب از سمت راست دیگران دست می دهند. به نحوی که بعد از چهار دور بازی هر یک بار دست داده باشند و به همین ترتیب دست دادن می چرخد. نفری که دست می دهد ابتدا ۱۲ برگ به نفر سمت راست، ۱۲ برگ به نفر روبه رو، ۴ برگ به نفر سمت چپ، ۴ برگ به پشت روی زمین و ۱۲ برگ آخر را برای خود دست می دهد. (توجه کنید که همیشه باید دست شامل آخرین برگ در دست خود پاسور باشد) در این جا مرحله دست دادن تمام می شود.

ب) تعهد کردن (اعلان - خواندن): نفر سمت راست پس از مرتب کردن دستش امتیازی را اعلام می کند می تواند بگیرد را اعلام می کند. این امتیاز نمی تواند زیر ۱۰۰ باشد. پس از آن نوبت نفر سمت راست او است. او یا باید امتیازی بالاتر از امتیاز خوانده شده را بخواند یا اعلام "پاس" کند. کسی که پاس دهد دیگر نمی تواند در امتیاز خوانی تا پایان این دور بازی شرکت کند. سپس نوبت نفر سمت راست او می رسد. او هم به همین ترتیب، یا باید بالاتر از آخرین امتیاز خوانده شده بخواند یا پاس دهد. این مرحله آنقدر ادامه می یابد تا ۳ نفر پاس کرده و کسی که آخرین امتیاز را خوانده به عنوان حاکم بازی را آغاز می کند.

ج) آغاز بازی: بعد از مشخص شدن حاکم، او ۴ برگ روی زمین را بر می دارد و به جای آن ۴ برگ به دلخواه خود زمین می گذارد. این کار برای بهبود دست حاکم و کمک به او برای کسب امتیاز تعهد شده صورت می گیرد. پس از این که او ۴ برگ را زمین گذاشت (که این برگها جزء برگهای برده حساب می شوند) حاکم با پائین انداختن برگ حکم، بازی را شروع می کند. (دقت کنید که حتماً برگ اول باید برگگی از خال حکم باشد و این کار در واقع اعلام حکم است). سپس به همان ترتیب حکم، بازیکنان از سمت راست شروع به بازی می کنند. بازی دقیقاً مانند حکم پیش می رود تا برگها تمام شوند.

د) شمارش امتیاز: بعد از پایان بازی نوبت به شمارش امتیازها می رسد. برای این کار برگهای برنده شده را می شماریم، در ازای هر ۴ برگ (یک دست از بازی ۵ (امتیاز) در ازای هر برگ ۵ لو، ۵ امتیاز، در ازای هر برگ ۱۰ لو، ۱۰ امتیاز و در ازای هر برگ تک (آس) هم ۱۰ امتیاز منظور می شود. بعد از شمردن امتیاز یک تیم، با کم کردن آن از ۱۶۵، امتیاز تیم دیگر مشخص می شود. اگر تیم حاکم امتیازی را که تعهد کرده، یا بیشتر

از آن امتیاز را گرفته باشد، همان عدد امتیاز او خواهد بود. اما اگر کمتر از آن امتیاز تعهد شده باشد، منفی آن (امتیاز تعهد شده) را دریافت خواهد کرد. تیم رقیب هم هر اندازه که امتیاز بگیرد برایش منظور خواهد شد.

قانون شلم: اگر تیم حاکم موفق به جمع کردن کلیه برگ‌ها شود، می‌گویند "شلم" کرده است. در چنین حالتی به جای ۱۶۵ امتیاز، ۳۳۰ امتیاز به آنان تعلق می‌گیرد (مشخص است که تیم حاکم هرگز شلم نمی‌شود، زیرا در اول بازی فرد حاکم چهار برگ را به عنوان برده از دست خود خارج می‌کند)

قانون یاسا: اگر امتیاز تیم حاکم از تیم رقیب کمتر شود (یعنی کمتر از ۸۵ امتیاز) در اینجا تیم حاکم یاسا می‌شود و به جای اینکه به تعداد امتیاز تعهد شده منفی بگیرد، کل ۱۶۵ امتیاز را منفی می‌گیرد.

ه) پایان بازی: معمولاً بازی شلم تا امتیاز ۱۲۰۰ بازی می‌شود اما با توافق بازیکنان، در آغاز بازی می‌توان آن را تغییر داد. امتیازهای ۶۶۰ و ۳۳۰ امتیازات معمولی هستند که می‌توانند جایگزین عدد ۱۲۰۰ شوند.

جدول بازی:

برای نگهداری و ثبت امتیازها یک جدول سه ستونی مانند شکل زیر کشیده می‌شود. هر یک از ستون‌های چپ و راست متعلق به یک تیم است و در ستون وسط امتیاز تعهد شده در هر بازی را می‌نویسیم. همچنین بعد از اینکه هر چهار بازیکن دست دادند و دوباره نوبت دست دادن به نفر اول رسید، یک خط افقی در ستون وسط می‌کشیم تا مشخص شود که دست دادن دست بعد با چه کسی است مثالی از بازی:

الف، ب، ج و د نام چهار بازیکن ما می‌باشد که به ترتیب در سمت راست یکدیگر نشسته‌اند. پس الف و ج در یک تیم و ب و د نیز در یک تیم هستند:

دور اول: جدول امتیازات را می‌کشیم. دست دادن هم از بازیکن الف شروع می‌شود. ابتدا ب که در سمت راست الف نشسته باید شروع به خواندن بکند. اگر می‌خواند ۱۱۰، ج می‌خواند ۱۱۵، د پاس می‌دهد. الف می‌خواند ۱۲۵، ب می‌خواند ۱۳۰، ج پاس می‌دهد. (اینک فقط الف و ب مانده اند). الف می‌خواند ۱۳۵ و ب پاس می‌دهد.

بازی انجام می‌شود و تیم ب برد ۳۵ امتیاز دریافت می‌کند و در نتیجه امتیاز تیم الف و ج ۱۳۰ می‌شود ( $165-35=130$ ) در این حالت امتیاز تیم ب و د همان ۳۵ امتیاز ثبت می‌شود، اما تیم الف و ج به دلیل اینکه نتوانسته‌اند تعهدشان را انجام دهند ۱۳۵ امتیاز منفی می‌خورند. پس جدول دور ۱ نوشته می‌شود:

دور دوم: حالا نوبت ب است که دست بدهد. پس از دست دادن ج باید اعلان کند او مستقیماً پاس می‌دهد. د می‌خواند ۱۲۵، الف پاس می‌دهد. ب هم پاس می‌دهد. پس د با ۱۲۵ امتیاز تعهد شده حاکم می‌شود. تیم ب و د موفق می‌شود ۱۵۰ امتیاز بگیرد. پس تعهد خود را انجام داده است. پس تیم ب و د ۱۵۰ امتیاز و تیم الف و ج ۱۵ امتیاز گرفته است. در جدول دور دوم می‌نویسیم: امتیاز ب و د ( $150+35=185$ ): جمع امتیازات را می‌نویسیم. و امتیاز تیم الف و ج  $-120 = -135+15$ :

دور سوم: ج دست می‌دهد. د می‌خواند ۱۰۰، الف می‌خواند ۱۲۰، ب می‌خواند ۱۲۵، ج پاس می‌دهد. د می‌خواند ۱۳۰، الف می‌خواند ۱۳۵، ب می‌خواند ۱۴۰، د پاس می‌دهد. الف می‌خواند ۱۵۰ و ب هم پاس می‌دهد. پس الف با ۱۵۰ امتیاز حاکم می‌شود. بازی انجام می‌شود و تیم الف و ج موفق به جمع کردن همه برگ‌ها و در نتیجه شلم کردن می‌شود. پس ۳۳۰ امتیاز می‌گیرد و تیم ب و د هیچ امتیازی نمی‌گیرد. دور سوم در جدول ثبت می‌شود: الف و ج:  $-135 = 330 + 135$  و تیم ب و د هم همان امتیاز قبلی:  $185 = 185 + 0$

دور چهارم: د دست می‌دهد. الف می‌خواند ۱۳۰، ب و ج پاس می‌دهند. د می‌خواند ۱۳۵ و الف هم پاس می‌دهد. بازی انجام می‌شود و تیم ب و د ۱۳۵ امتیاز می‌گیرند (و الف و ج ۳۰ امتیاز). پس امتیازات در جدول ثبت می‌شود: الف و ج:  $30 + 195 = 225$  و تیم ب و د:  $185 + 135 = 320$  در زیر امتیاز تعهد شده ستون وسط یک خط می‌کشیم، به این معنی که یک دور کامل همه دست داده‌اند و دست دادن دوباره به نفر الف رسیده. این کار را در هر چهار دست یکبار تکرار می‌کنیم تا پاسور اشتباه نشود. بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد تا یک تیم زودتر به امتیاز ۱۲۰۰ یا بالاتر برسد.

بازی دو نفره:

سیستم بازی به همان شکل است. اما برای پر کردن جای خالی دو نفر بازیکن دیگر از زمین کمک می‌گیریم، به شکل زیر:

الف) دست دادن : یک نفر به حکم قرعه دست می‌دهد . (دست دادن به ترتیب بین دو نفر تقسیم می‌شود و هر بازیکن یک دست را دست می‌دهد . بعد از هر دو بازی یک خط کشیده می‌شود که نشانه نوبت دست دادن بازیکن اول است ) . دست دادن به این ترتیب است که فرد پاسور ابتدا ۱۲ برگ به نفر مقابل و بعد ۱۲ برگ به خودش می‌دهد . سپس به ترتیب یک دسته ۴ برگی جلوی نفر مقابل ، یک دسته ۴ برگی جلوی خودش ، دوباره یک دسته ۴ برگی جلوی نفر مقابل ، یک دسته ۴ برگی جلوی خودش ، یک دسته ۴ برگی جلوی نفر مقابل ، سپس یک دسته ۴ برگی در وسط ، و در آخر آخرین ۴ برگ را به صورت یک دسته جلوی خودش می‌گذارد . دقت کنید که حفظ ترتیب در دست دادن کاملاً مهم است .

ب) تعهد کردن(اعلان - خواندن): کاملاً شبیه به حالت چهار نفره ؛ ابتدا نفر مقابل اعلام امتیاز مورد نظر خود را می‌کند، اگر فرد پاسور موافق باشد پاس می‌دهد وگرنه امتیازی بالاتر اعلام می‌کند(امتیازها فقط مضرب ۵ می‌توانند باشند، یعنی ۵ تا، ۵ تا ) . این قدر امتیاز خواندن طول می‌کشد تا یک نفر پاس دهد.

ج) آغاز بازی: بعد از مشخص شدن حاکم، او ۴ برگ روی زمین را بر می‌دارد و به جای آن ۴ برگ به دلخواه خود زمین می‌گذارد. این کار برای بهبود دست حاکم و کمک به او برای کسب امتیاز تعهد شده صورت می‌گیرد. پس از این که او ۴ برگ را زمین گذاشت (که این برگ‌ها جزء برگ‌های برده حساب می‌شوند) حاکم با پائین انداختن برگ حکم بازی را شروع می‌کند.(دقت کنید که حتماً برگ اول باید برگی از خال حکم باشد و این کار واقع اعلام حکم است.) پس از بازی نفر دیگر، سه برگ اول سه دسته جلوی هر کس رو می‌شوند. ابتدا حاکم از همان خال بازی شده یکی از این سه برگ مقابل را بازی می‌کند، نفر مقابل هم از همان خال از سه برگ جلوی خود بازی می‌کند. اگر از خال بازی شده، برگی روی زمین نباشد، بازیکن می‌تواند هر برگ دلخواه را بازی کند.

بعد هر کس که این دور را برده، در هر بعد از دست خود بازی می‌کند و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد . تا وقتی که همه برگ‌ها بازی شوند . طبیعتاً در اواخر بازی یک یا دو دسته از گهای جلوی فرد تمام می‌شوند. در این حالت هیچ مشکلی پیش نمی‌آید و فرد باید با برگ روی همان یک یا دو دسته باقی‌مانده بازی کند. شمارش امتیازها هم مانند همان بازی چهارنفره است. در واقع زمین نقش یار هر کس را دارد ، تنها با این محدودیت که در هر بار فقط سه برگ برای بازی در اختیار می‌گذارد.