

راهنمای بازی حکم

حکم ، پرطرفدارترین بازی پاسور نزد ایرانیان است. این بازی که با 52 کارت اصلی بازی ، انجام میشود متکی بر شانس و بخت و مهارت بازیکن است. این بازی را می توان به صورت های 2نفره،3نفره و 4 بازی کرد که محبوب ترین گونه آن 4 نفره است . در گونه 4 نفره حکم(دوبه دو) ، بازیکنان روبرو یار یکدیگرند(هم تیمی هستند) ولی در گونه های 3 و 2 نفره هرکس علیه سایرین بازی می کند.

اساس برد و باخت در هر دور بازی بر گرفتن «هفت دست بازی» استوار شده است و اساس برنده شدن در هر دست بازی کسب هفت امتیاز است که به هر کدام از این امتیازات «دست» هم گفته میشود و گرفتن هرامتیاز را «دست گرفتن» میگویند.

آموزش پایه برگ های پاسور:

همانطور که می دانید برگ های پاسور ۵4 برگ می باشد که با آنها میتوان بازی های مختلفی انجام داد.ولی ما در بازی حکم تنها از 52 برگ اصلی استفاده میکنیم(از جوکر ها استفاده نمی کنیم)

برگ ها شامل ۴ خال هستند،یعنی به ۴ دسته تقسیم میشوند:

خال دل : به شکل قلب و رنگ قرمز هست.

خال خشت : به شکل لوزی و رنگ قرمز هست.

خال خاج(گشنیز) : به شکل برگ و مشکی رنگ هست.

خال پیک : به شکل عدد 5 که پایه هم دارد و به رنگ مشکی هست.

این خال ها در هر بازی بسته به نوع حکم ارزش و اعتبار خاصی دارند.

هر خال شامل ۱۳ برگ میباشد که به ترتیب ۱،۲،۳،۴،۵،۶،۷،۸،۹،۱۰ و K،Q،J است.

برگ آس یا تک (A) در حکم های چهار گانه (خاج، پیک، دل، خشت)، سرس و تک نرس بالاترین اعتبار و اهمیت را دارد.

از شماره های ۱ تا ۱۰ که بصورت عدد نمایان شده است ارزش هر کدام برابر شماره همان کارت است.

سرباز : یک نقاشی مرد میباشد که دارای کلاه قرمز و علامت J بر روی خود است. ارزش سرباز برابر 11 هست.

بی بی: یک نقاشی زن میباشد که دارای علامت Q بر روی خود است. ارزش بی بی برابر 12 هست.

شاه: یک نقاشی مرد میباشد که دارای کلاه زرد و علامت K بر روی خود است. ارزش شاه 13 هست.

بنابراین برگ ها بر حسب ارزش از کم به زیاد اینچنین است : 2 3 4 5 6 7 8 9 10 سرباز بی بی شاه آس (تک).

به طور پیش فرض خال ها بر یکدیگر برتری ندارند جز یک خال که خال حکم نامیده میشود و پایین ترین برگ آن (2) بر بالاترین برگ دیگر خال ها یعنی آس (تک) هم برتری دارد.

خال حکم در آغاز هر دست بازی توسط شخصی که حاکم است تعیین میشود. (تنها تفاوت حاکم با سایر بازیکنان در همین توانایی تعیین حکم و آغاز بازی ست.)

* بازی حکم به صورت 4 نفره طراحی شده، بنابراین قوانین بازی در حالت 4 نفره را توضیح میدهیم:

چگونگی تعیین یار:

در حکم 4 نفره 4 بازیکن 2 به 2 روبروی هم می نشینند و باهم بازی میکنند (بازیکنانی که رو بروی هم هستند هم تیمی و یار هم هستند). تعیین یار به چند روش امکان پذیر است، یا بصورت توافقی بین طرفین یا به صورت برگ آس (تک) که به اینگونه است که یک نفر برگ ها را بُر (bor) زده و پخش می کند و آس اول شخص حاکم و آس دوم یارش تعیین میشه که به اینصورت نیازی به تعیین حاکم دوباره نیست.

چگونگی تعیین حاکم:

برای تعیین حاکم می توان به 2 روش عمل کنیم:

1. یکی از بازیکنان بصورت توافقی برگ ها را بر زده و سپس پخش می کند (جلوی هر بازیکن یک برگ م اندازد تا زمانی که یک تک روشود) و نخستین آس (تک) که جلوی هر بازیکن قرار بگیرد همان بازیکن به عنوان حاکم انتخاب می شود.

2. یک نفر از طرفین بصورت توافقی برگ ها را بر میزند و سپس 5 برگ بصورت اتفاقی از بین برگ ها بیرون میکشد طوری که برگ ها دیده نشود و جلوی هر بازیکن یک برگ قرار میدهد. سپس یک برگ هم در وسط و بصورتی که همه بتوانند آن را ببینند قرار داده و رو میکند (نشان میدهد). پس از رو شدن برگ میانی بازیکنان هم به ترتیب برگ هایشان را رومی کنند.

اگر برگ رو شده (برگ میانی) زیر 7 بود بازیکنی که دارای پایین ترین برگ باشد حاکم می شود (پایین ترین برگ در این روش برگ 2 ست) و اگر برگ میانی بالای 7 بود بازیکنی که دارای بالاترین برگ باشد حاکم می شود. البته چنانچه برگ وسط 7 باشد بصورت اتفاقی برگ دیگری از بین برگ ها میکشیم و رو میکنیم.

در بازی حکم می توانید بسته به سلیقه خودتان یکی از این دو روش را برگزیند. برای این کار F5 را بفشارید و پس از ورود به گزینه های بازی (options) در قسمت king choosing mode برای تعیین حاکم به روش برگ آس ace card و برای تعیین حاکم به روش دوم cards number را برگزینید.

تعیین قوانین بازی پیش از آغاز بازی:

برخی قوانین بازی اختیاری هستند و بازیکنان پیش از آغاز بازی درباره آنها تصمیم می گیرند (جنگ اول به از صلح آخر...!):

دست خوانی: به برگ دهنده اجازه می دهد در هنگام پخش برگ ها 4 برگ پایانی یارش را ببیند!

تک نرس داریم یا نداریم؟!

حکم های سر، نرس، تک نرس کوتی دارند یا نه؟!

برگ وسط یار (تعیین حکم از روی برگ وسط یار داریم یا نداریم؟!

واگذاری دست (قبول کردن دست، پذیرفتن شکست) داریم یا نداریم؟! و اگر داریم به شرط گرفتن رفع کوتی باشه یا نه؟!

اگر بازی 6 - 6 شد بشود 5 - 5 ؟!

برخی از این قوانین در بازی تعریف شده اند و شما می توانید با رفتن به آپشنز (options) بازی آنها را فعال یا غیرفعال کنید. همچنین با اصطلاحات بالا در ادامه "راهنما" آشنا خواهید شد

پخش برگ ها:

به پخش برگ میان بازیکنان اصطلاحاً «دست دادن» یا «برگ دادن» می گویند. در هر دست بازی بازیکنی که سمت چپ حاکم نشسته است برگ می دهد. یعنی به گونه ای دست داده می شود که نخستین برگ ها به حاکم برسد (چرخش دست در بازی حکم پاد ساعت گرد است) و آخرین برگ ها به برگ دهنده برسد. (البته بصورت توافقی بازیکن سمت راست حاکم هم میتواند برگ بدهد). بازیکن برگ دهنده پس از بر زدن، برگ ها را در اختیار یار حاکم قرار میدهد یا بر کف دست گذاشته و جلوی یار حاکم می برد تا اصطلاحاً آن را کوپ بزند (کات کند). منظور از کات کردن برگ ها این است که یار حاکم یکبار برگ ها رو بصورتی که دیده نشود بر زده یا کات می کند با این کار جلوی تقلب برگ دهنده گرفته می شود! البته کات کردن برگ به دست یار حکم اختیاری ست و در بازی های نه چندان جدی یار حاکم با انگشتانش بر دسته برگ می زند و این به این معناست که بُر برگ دهنده را قبول دارد! چنانچه حواس برگ دهنده پرت شود و پیش از برگ دادن برگ های را برای کات کردن به یار حاکم تعارف نکند چنانچه حاکم در تعیین حکم با سختی مواجه شود می تواند به بهانه ی اینکه یارش برگ ها را کات نکرده برگ ها را به روی زمین ریخته و درخواست برگ دهی دوباره کند! (این قوانین در بازی پیاده سازی نشده و کامپیوتر خودش کات کرده و برگ ها را پخش میکند!)

برگ دهنده با آغاز از حاکم به هر بازیکن (و خودش) پنج برگ می دهد. (در بازی های جدی برگ دهنده تنها به حاکم 5 برگ داده و منتظر می ماند تا حاکم حکم را تعیین کند، سپس برگ ها را بین سایر بازیکنان پخش می کند)، پس از تعیین حکم برگ ها را

2 مرتبه و هر مرتبه 4 برگ به هر بازیکن می‌دهیم که در پایان پخش کامل برگ‌ها هر بازیکن باید 13 برگ داشته باشد!

تعیین حکم:

حاکم پس از گرفتن 5 برگ نخست، باتوجه به برگ‌هایی که در دست دارد حکم را تعیین می‌کند.

چنانچه شما حاکم باشید برگ نخست شما نشان داده خواهد شد و شما باید حکم را تعیین کنید:

7 حکم داریم: خاج، خشت، دل، پیک، سرس (saras)، نرس (naras)، تک نرس (taknaras)

در حکم‌های چهارگانه (خاج، خشت، دل، پیک) خال حکم بالاترین اعتبار را دارد و کمترین برگ خال حکم از بالاترین برگ‌های خال‌های دیگر با ارزش‌تر است! مثلاً چنانچه حکم دل باشد برگ 2 دل حتی از برگ‌های تک خشت، تک خاج، تک پیک هم با ارزش‌تر است! بنابراین باید حکمی را انتخاب کرد که تعداد برگ‌های آن خال بیشتر از بقیه باشد. مثلاً در عکس بالا بهترین گزینه برای انتخاب حکم، خال دل می‌باشد. در حکم‌های چهارگانه با توجه به ارزش بالاتر خال حکم چنانچه زمینه بازی خاج بودولی شما خاج نداشتید می‌توانید با انداختن برگی از خال حکم اصطلاحاً بر حریف را کات کنید (ببرید!) و دست را از آن خود کنید!

حکم سرس: در این حکم برگ‌های بالا (بزرگ) مهم هستند و تیمی که در هر دست بالاترین برگ را داشته باشد دست را جمع می‌کند. در این حکم با ارزش‌ترین برگ‌ها به تک، شاه، بی‌بی، سرباز، 10، ... می‌باشد. همچنین در این حکم برش (کات) نداریم! و چنانچه ای شما برگی از زمینه بازی نداشته باشید هر برگی که از خال‌های دیگر بیاندازید ارزش صفر خواهند داشت حتی اگر تک باشند!

حکم نرس: در این حکم برگ های پایین (کوچک) مهم هستند و تیمی که در هر دست پایین ترین برگ را داشته باشد دست را جمع می کند. در این حکم با ارزش ترین برگ ها به ترتیب دو، سه، چهار، ... هستند و بی ارزش ترین برگ تک می باشد! همچنین در این حکم برش (کات) نداریم! و چنانچه ای شما برگی از زمینه بازی نداشته باشید هر برگی که از خال های دیگر بیاندازید ارزش صفر خواهند داشت حتی اگر دو باشند!

حکم تک نرس: در این حکم برگ های پایین (کوچک) مهم هستند و تیمی که در هر دست پایین ترین برگ را داشته باشد دست را جمع می کند. تفاوت این حکم با نرس در ارزش برگ تک می باشد، یعنی در این حکم بالاترین ارزش مربوط به تک می باشد و برگ 2 در جایگاه دوم قرار دارد! در این حکم با ارزش ترین برگ ها به ترتیب یک (تک)، دو، سه، چهار، ... هستند و بی ارزش ترین برگ شاه می باشد! همچنین در این حکم برش (کات) نداریم! و چنانچه ای شما برگی از زمینه بازی نداشته باشید هر برگی که از خال های دیگر بیاندازید ارزش صفر خواهند داشت حتی اگر تک باشند!

(فعلا حکم های سرس، نرس، تک نرس برای بازی تعریف نشده اند)

در بازی های دوستانه و نه چندان مهم در صورتی که حاکم نتواند حکمی را تعیین کند خال برگ وسط یارش را انتخاب می کند (از میان 5 برگی که به یار حاکم داد شده برگ میانی رو می شود) و خال برگ یارش هرچه باشد به عنوان حکم تعیین میشود (همه بازیکن ها می توانند آن برگ را مشاهده کنند!)

در این بازی شما می توانید در آپشنز بازی گرفتن حکم از روی برگ میانی یار (middle card) را فعال یا غیرفعال کنید:

چنانچه بخواهید از روی وسط یارتان حکم کنید، در هنگام تعیین حکم تنها کافیسست بر روی کارت میانی یارتان کلیک کنید:

قبول کردن دست! (واگذاری دست، پذیرفن شکست):

پیش از آغاز بازیکنان هر تیم می توانند به برگ ها نگاه کرده و پس از مشورت دست را واگذار کنند و شکست را بپذیرند! البته در بازی های رسمی تیم پذیرنده شکست تنها در صورتی که بتواند یک دست جمع کند (رفع کوتی را بگیرد) میتواند شکست را پذیرفته و برگ ها رو کند. همچنین در بیشتر بازی ها تیم حاکم نمی تواند به هیچ وجه دست را قبول کند و باید حتما باید بازی کند! در این بازی این قانون تنها برای تیم شما (چه حاکم باشید یا نباشید) آن هم بدون رفع کوتی فعال شده و میتوانید در آپشنز بازی این قانون را فعال یا غیر فعال کنید:

اگر این امکان فعال باشد پیش از آغاز دست تایمری نشان خواهد شد و شما میتوانید پیش از پایان تایمر بر روی دکمه شکست کلیک کنید و دست را واگذار کنید. (پس از واگذاری یک امتیاز به تیم حریف اضافه خواهد شد):

آغاز بازی:

آغاز بازی با حاکم هست. برگگی که در آغاز هر دست روی زمین قرار می گیرد خال زمینه میگویند و سایرین باید همان خال را بازی کنند! در عکس زیر حاکم (بازیکن سمت راست) دل بازی کرده و زمینه بازی دل هست و شما چون شما برگ خال دل دارید باید حتما دل بازی کنید. همچنین بالاترین برگ این دست تک هست بنابراین تیم حریف دست را جمع می کند و آغارگر دست بعدی هم بازیکن صاحب تک یعنی بازیکن سمت راست می باشد :

بریدن (برش، کات کردن) و رد دادن:

اگر شخصی از خال زمینه برگگی در دست نداشت می تواند از هر خالی که دوست داشت بازی کند ولی برگگی که خالش با خال زمینه یکی نباشد هیچ ارزشی در آن دست ندارد! مگر اینکه برگ شما یکی از برگ های حکم بازی (یکی از حکمهای

خاج، پیک، دل، خشت) باشد. در عکس زیر زمینه بازی دل ست و ولی بازیکن چهارم برگه از خال دل ندارد! می تواند هر کدام از برگ هایی که در دست دارد را بازی کند. ولی اگر پیک یا خشت بازی کند اصطلاحاً "رد داده" و برگش ارزش صفر خواهد داشت و بازیکن سوم که شاه انداخته دست را جمع می کند!!! ولی چون حکم خاج هست می تواند با برگه از خاج ببرد! (مثلاً 3 خاج!) و چون ارزش حکم بالاتر از همه خال هاست نفر چهارم دست را جمع خواهد کرد!

البته برش بالا دست هم داریم! و حریفی که او هم از زمینه بازی ندارد می تواند با برگ حکمی بالاتر از حکم شما ببرد! در عکس زیر نفر اول (بازیکن پایینی) 10 پیک بازی کرده و زمینه پیک است، نفر دوم 7 خشت انداخته و رد داده ، نفر سوم با 8 خاج بریده و نفر چهارم هم با سرباز خاج بریده! و دست را جمع می کند.

* نکته : پس از اینکه هر چهار نفر برگ های خود را بازی کردند با ارزش ترین برگ با توجه به برگ زمینه تعیین می شود و یک امتیاز نصیب تیمی می شود که یکی از بازیکنانش با ارزش ترین برگ را بازی کرده است. پس از کسب امتیاز ، برگ هایی که رو و بازی شدن از صحنه بازی کنار می رود و شخصی که در نوبت پیش باعث کسب امتیاز برای تیمش شده است باید برگه را بازی کند.

تیمی که هفت دست بگیرد (جمع کند) برنده یک دست بازی خواهد شد و اگر برنده آن دست تیم حاکم باشد حاکم همچنان حاکم می ماند ولی چنانچه تیم مقابل حاکم پیروز میدان بود شخص حاکم برگ دهنده میشود و شخص سمت راستش حاکم جدید خواهد بود. در نهایت تیمی برنده ست که هفت دست را ببرد.

چند نکته:

* چرخش بازی و حاکم به سمت راست و خلاف پاد ساعت گرد است.

*لازم کردن: انداختن برگی از حکم در آغاز یک دور را اصطلاحاً لازم کردن می گویند

دست خالی کردن: چنانچه بازیکنی از خالی تنها یک برگ داشته باشد و آن برگ را بازی کند تا بتواند در دست بعدی آن خال را ببرد به این کار دست خالی کردن می گویند

کوتی - حاکم کوتی :

اگر در یک دست بازی تیمی هیچ امتیازی کسب نکند (7 به صفر ببازد) اصطلاحاً میگویند « کوت » شده است. و تیم برنده بجای 1 دست 2 دست می گیرد! چنانچه تیم حاکم باشد. اگر تیمی که «کوت» شده است تیم حاکم باشد اصطلاحاً می گویند « حاکم کوت » شده است و برای تیم حاکم مایه شرمساریست! و بجای 1 دست 3 دست برای تیم «کوت» کننده منظور خواهد شد (انگار 3 دست پیروز شدند).

بام:

اگر تیمی پس از گرفتن 7 امتیاز و کوت کردن حریف اصرار به ادامه بازی داشت و توانست 13 امتیاز را جمع کند اصطلاحاً به آن « 13 پر» یا « بام» میگویند که سنگینترین شکست در بازی حکم است و تیمی که بتواند هر 13 امتیاز را در یک دست بازی جمع آوری کند برنده نهایی بازی خواهد بود (7-0) (فعلاً امکان بام برای این ورژن از بازی تعریف نشده)

options بازی :

عکس دلخواه پشت برگ ها: برای انتخاب عکس دلخواه تان در قسمت **card back** گزینه ی پایین لیست یعنی **custom** ر انتخاب کرده، سپس مسیر عکس دلخواه تان را تعیین کنید!

سطح بازی بازیکنان کامپیوتر: برای تعیین سطح هر یک از بازیکنان کافی ست اسلایدی که زیر نام هر بازیکن قرار داده شده را کم یا زیاد کنید. بازیکنان در سه سطح آماتور، نیمه حرفه ای. حرفه ای (از چپ به راست) دسته بندی شدند (چپ: آماتور)

*البته هوش بازی هنوز جای کار دارد و ورژن های بعدی هوش بازیکنان بیشتر خواهد شد

full screen: تمام صفحه بودن بازی

sound : پخش یا عدم پخش صداها

auto save: ذخیره خودکار بازی ،

چنانچه این مکان را غیر فعال کردید میتوانید با فشردن **F3** در زمانی که نوبت بازی شماست، بازی را ذخیره کنید (در هنگام ذخیره عکس یک فلاپی در پایین صفحه سمت راست دیده می شود). برای بازیابی آخرین ذخیره کافی ست **F4** را بفشارید.

startup action: تعیین می کند چه عملی در هنگام باز شدن انجام شود: بازی جدید یا ادامه آخرین ذخیره

middle card: فعال یا غیر فعال بودن تعیین حکم از روی برگ وسط یار

losing hand: فعل یا غیرفعال بودن امکان واگذاری دست (پذیرفتن دست)

hand reading: دست خوانی - چنانچه فعال باشد در هنگامی که حاکم نفر سمت راست شماسست و شما برگ می دهید برای چند ثانیه 4 برگ پایانی یار شما نمایش داده می شود.

6-6 <= 5-5 : در صورت فعال بودن هنگامی که نتیجه بازی 6-6 بشود نتیجه خودکار به 5-5 بر میگردد

king choosing mode: روش تعیین حاکم - برگ آس یا شماره برگ ها

deal speed: سرعت برگ دادن - چنانچه سرعت در حالت سریعترین باشد برگ دادن از حالت گرافیکی خارج شده و پس از تعیین حکم بازی آغاز خواهد شد! این امکان برای کامپیوترهای قدیمی با قابلیت پردازش پایین در نظر گرفته شده

play speed: سرعت بازی کردن

سایت فرهنگی تفریحی نگارستان

www.negarstan.com