

# آموزش فال پاسور

<http://inapply.ir>

آموزش فال پاسور

اکثرا با ورق های بازی پاسور آشنایی دارید همینطور با برخی شیوه های پاسور. در اینجا به برخی روش ها و تعبیر آنها می پردازیم. این ورق ها ۵۲ عدد هستند و با استفاده از آنها به پیشگویی می پردازیم. این ورق ها به ۴ دسته تقسیم میشوند. برای فال باید همه ۵۲ ورق را باهم مخلوط کرده و بر بزنید.

## فال احساس:

فال احساس برای اطلاع از احساس شخص مقابل نسبت به شما و احساس شما نسبت به آن شخص است. به فال ساده بسیار جالب و تعجب آور! ابتدا ورق ها را خوب بر بزنید به حالتی که پشت ورق ها بینید نه روی ورق را. سپس به تعداد اسم شخص مقابل بچینید. مثلا "مینا" دارای ۴ حرف است بنابراین باید از اول دسته به ترتیب ۴ ورق کنار هم بگذاریم و سپس به ترتیب از اولین ورق شروع به پر کردن همه ۴ دسته می کنیم. سپس دسته ها را از اولین دسته روی هم قرار دهید. حالا شروع به خواندن و تعبیر می کنیم. شما باید ورق های مشابه را پیدا کنید و کنار بگذارید مثلا ۷ و ۷ حالا از هر نوعی بود.

چنانچه کنار هم بودند آنها را از بقیه دسته جدا کرده و کنار بگذارید به این ترتیب همه ورق های مشابه را کنار بگذارید و تعبیر کنید:

- ۱ ، یا همان تگ نشان : دوست داشتن
- ۲ : تردید و آدلی
- ۳ : ازدواج قصد ازدواج داشتن
- ۴ : مشکل داشتن
- ۵ : ناراحتی و غم
- ۶ : تماس و ارتباط تلفنی - نامه-
- ۷ : حکایت از فکر کردن زیاد و به یاد او بودن را دارد
- ۸ : از تپ و قیافه شما خوشش میاد
- ۹ : از رفتار و اخلاق شما خوشش میاد
- ۱۰ : فاصله- دوری

سرباز : اگر برای مرد باشد نشان از غیرت و تعصب دارد اگر برای زن باشد یعنی شخص دیگری هم در زندگی او نقش مهمی دارد.

بی

بی : اگر برای زن باشد نشان از غیرت آن زن را دارد و اگر برای مرد باشد یعنی زنی دیگر را هم دوست دارد ( حتما رقیب نیست ! ممکن است از اعضای خانواده شخص باشد )

شاه: به معنی سلطان دل بودن

سپس از کارت های

باقیمانده يك کارت با نیت احساس اصلي طرف مقابل بکشید و يك کارت با نیت

احساس خود فال گیرنده بکشید و کارت سوم با نیت احساس مشترك بکشید و تعبیر کنید. . .

## فال ورق

کارت ها باید توسط شخصی که فال برایش گرفته می شود مخلوط شده و اصطلاحاً بر زده شود در هنگام بر زدن کارت ها تا حد امکان باید فقط به سوال یا نیت توجه داشت اگر در هنگام بر زدن يك و یا دو کارت بر زمین افتاد در تفسیر خود به معنی انها توجه کنید.

برای تفسیر فال ابتدا به تکرار کارت ها مراجعه کرده و سپس برای پیدا کردن ترکیبات احتمالی که ممکن است بوجود آمده باشد به ترکیب دیگر توجه کنید در نهایت معنی کارت ها را جستجو کرده و در تفسیر نهایی خود انعطاف پذیری معانی را در نظر داشته باشید. فرضاً اگر نیت من در مورد امکان خرید يك ماشین جدید باشد و در فال کارت ها طوری ترکیب شده باشند که نشان دهنده ازدواج باشد در اینجا شاید بتوان ازدواج را به بدست آوردن ماشین تعبیر کرد. با مراجعه به انواع فال ها می توانید فال مورد علاقه خود را پیدا کنید. در صورتی که مربع جارویی را انتخاب می کنید توجه داشته باشید که انتخاب کارت شخصی مهم ترین مرحله این فال است.

## تکرار کارت ها

در هر کدام از انواع فال های ذکر شده اگر کارتی دو بار و یا بیشتر تکرار شده باشد مفهوم بخصوصی دارد که باید در تفسیر خود به آن توجه کنید

دو بار تکرار  
سه بار تکرار  
چهار بار تکرار

اس  
همکاری و گردهم آیی، اگر دل و گشنیز بود  
یعنی ازدواج و اگر خشت و پیک بود یعنی شراکت نا مطلوب  
خبر خوب

افتخار، سر بلندی

شاه  
همکاری شغلی  
حمایت  
جایزه، موفقیت

دام  
غیبت، کنجکاوی، ملاقات با دوست مونث  
خیانت به اعتماد، دیدار  
معاشرت، رسوایی

سرباز  
عدم توافق  
دوستان غیر واقعی، بحث و جدل  
نبرد، جشن

ده  
بهبود شرایط، اگر دل و خشت بود یعنی ازدواج  
بهم خوردن نقشه ها  
موفقیت حتمی

نه  
سود جزئی  
سلامتی  
به وقوع پیوستن ارزو

هشت  
بی احتیاطی، اگر دل و خشت بود یعنی لباس نو  
زمان نا مناسب برای برنامه های مهم  
نگرانی شدید، مسیولیت زیاد

هفت  
تفریح، اگر دل و خشت بود یعنی عشق  
کسالت جزئی  
تبانی

شش  
مقابله  
کار سخت  
مسایل غیر منتظره

پنج  
مسایل شخصی  
نا رضایتی  
بدست آوردن یک میل شخصی

چهار  
نا استوار

از هم پاشیده شدن شالوده  
مکان امن

سه  
انتخاب  
استوار  
امید

دو  
جدایی  
تغییر جهت  
بر سر دو راهی

ترکیبات دیگر

در هر نوع از فال ورق ممکن است ترکیباتی از کارت ها ایجاد شود که  
بعضی از این ترکیبات دارای مفاهیم بخصوصی هستند. رایج ترین آنها

عبارتند از:

اس خشت و ده دل  
رابطه ای که به ازدواج منتهی می شود

اس خشت و ده خشت  
ازدواج برای مادیات

اس خشت و شش دل  
دعوت

اس خشت و نه دل  
نامه عاشقانه

اس گشنیز همراه با تعدادی خشت  
موفقیت در مسایل مالی

دام پیک اگر بین یک شاه و یک دام قرار گیرد بدون اهمیت نوع شاه و دام  
از بین رفتن رابطه یا دوستی

سرباز همراه با تعدادی خشت بدون اهمیت نوع سرباز  
دریافت خبری در رابطه با پول

ده خشت و هفت پیک  
تاخیر

هشت دل و نه خشت

مسافرت

هشت پیک و نه پیک  
بیماری

نه پیک و ده پیک  
بیماری

سه و هفت و ده خشت در صورتی که هر سه کارت وجود داشته باشند  
ارزویی که به وقوع می پیوندد

ده دل و دام دل و شاه دل  
امکان ازدواج

تعداد زیادی کارت تصویری از قبیل سرباز و دام و شاه بدون اهمیت نوع  
گردهم آپی

پنج پیک و هشت پیک  
هشدار. اخطار

معنی کارت ها

کارت ها از چهار سری عمده تشکیل شده اند. این چهار سری عبارتند از

دل که از نظر کلی به جنبه های عاطفی زندگی تعلق دارد

گشنیز که بیشتر بیانگر حالت های معنوی است

خشت که به مادیات وابسته است

پیک که بیشتر به چهره منفی زندگی اشاره می کند

در پایین همشونو توضیح دادم

سری دل

اس ( خوشبختی.عشق.دوستی.عشق جدید)در  
حد یک دوستی ساده تا بیشتر).یک نامه عاشقانه

شاه ( سخاوتمند.بی پروا.مهربان.مردی با موهای روشن.صادق.صمیمی.توصیه ای خوب

دام ( قابل اطمینان.زنی با موهای روشن.از خود گذشته.مهربان.حامی

سرباز ) یک دوست خوب. یک دوست نزدیک. جوانی با موهای روشن. خوش طینت. مهربان.  
شاید شخصی با رفتار بچه گانه

ده ) خوش شانسی. خوشبختی

نه ) کارت ارزو ها. احتمال بر آورده شدن ارزو بخصوص در مورد عشق

هشت ) دیدار ها. دیدار کنندگان. دعوت. دعوت شدن به جشن. شرکت در جشن

هفت ) یک شخص غیر قابل اعتماد. خیال پردازی. غیر واقع بینی. توقعات. قول های وفا نشده

شش ) خوش شانسی غیر منتظره. سخاوت. تجدید یک دوستی قدیمی. امکان دریافت کمک

پنج ) حسادت. اشخاص حسودی که در اطراف شما هستند. بهم خوردن یک رابطه یا  
دوستی. در تصمیم گیری دقت کنید. غم

چهار ) تغییرات. امکان مسافرت. امکان به تعویق افتادن. ازدواج دیر

سه ) نوعی اخطار. احتیاج به دقت و توجه. چیزی نگویید که بعدا پشیمان شوید

دو ) دوستی. امکان روابط عاطفی. یک رابطه شغلی یا عاطفی. موفقیت. ثروت

سری گشنیز

اس ) توازن. هماهنگی. مالکیت. بدست آوردن. عشق و خوشبختی. ثروت. سلامتی. نامه ای در  
رابطه با پول. تلاش جدید

شاه ) مردی با موهای تیره. صادق. صمیمی. سخاوتمند

دام ) زنی با موهای تیره. جذاب. کارگشا. بخود مطمئن

سرباز ) یک دوست قابل اطمینان. جوانی با موهای تیره. خوش شانس. عامی

ده ) دریافت پول از طریق غیر منتظره. هدیه. خوش شانسی. مسافرت

نه ) یک رابطه عاطفی جدید. لجوج نباشید. لجاجت

هشت ) جناح مخالف. مشکلات شخصی یا شغلی. حسادت. طمع. در تصمیم گیری عجله نکنید

هفت ) ثروت، موفقیت، رقابت، هشدار در مورد دخالت بیجا، دردسری که ممکن است از جانب شخصی از جنس مخالف باشد

شش ) موفقیت در کسب، دریافت کمک مالی، نتیجه موفقیت امیز

پنج ) دوستان جدید، کمک از جانب دوست یا همسر، مشاجره جزئی

چهار ) بد شانسی، دروغ، خیانت، تغییرات نامطلوب

سه ) ازدواج یا توافقی موفقیت امیز، ازدواج با شخصی ثروتمند، افراد و وقایع مفید

دو ) ناراحتی، مخالفت، شایعه

سری خشت

اس ) انگشتر یا حلقه، جواهر، پول، نامه

شاه ) لجوج، با نفوذ، مردی با موهای روشن

!دام ) شوخ طبع، سطح بالا، زنی با موهای روشن، عاشق مهمانی و غیبت

سرباز ) جوانی با موهای روشن، مردی از اقوام، سرزنده

ده ) مسافرت، تغییر و تحولات مفید

نه ) امکانات شغلی جدید، فعالیت، امکان و شانس بهبود وضعیت مالی

هشت ) ازدواج دیر وقت، فراز و نشیب های مالی

هفت ) یک هدیه یا خبر غیر منتظره، مشکلات شغلی

شش ) هشدار در مورد ازدواج مجدد، مشکلات ازدواج مجدد

پنج ( ملاقات های مفید. موفقیت شغلی

چهار ( میراث. بهبود وضعیت مالی

سه ( دعاوی شخصی یا قضایی. نامه رسمی یا قضایی

دو ( یک رابطه عشقی که کم کم مهم می شود. یک رابطه عشقی که موجب نا رضایتی دیگران است. همکاری شغلی

سری پیک

اس ( مشکلات. یک رابطه عاطفی توأم با مشکل. مرگ

شاه ( مردی با موهای تیره. جاه طلب. قدرت طلب. با رفتار سرد

دام ( زنی با موهای تیره. فریبا. جذاب. بی مرام. بیوه

سرباز ( جوانی با موهای تیره. شخصی خوش قلب ولی غیر واقع بین. با رفتار سرد

ده ( نگرانی. بد شانسی. محبوس. خبرهای بد. محروم

نه ( تاخیر. مجادله. افسردگی. ضعف. نا بودی. عصبانیت مفرط. مرگ. بدشانسی در همه موارد

هشت ( ناراحتی. مخالفت. بهم خوردن نقشه ها و برنامه ها. بی توجهی دوستان. فسخ

هفت ( هشدار در مورد امکان بهم خوردن یک دوستی. از دست دادن یک دوست. یک تعهد غیر منتظره. هشدار در مورد شکست. غم

شش ( بهبود شرایط زندگی. بهبودی های مختصر. پشت سر گذاشتن شرایط سخت



پنج ) تشویش، اضطراب، دخالت دیگران، کار شکنی و مخالفتی که در نهایت برطرف می شود

چهار ) حسادت، دردسر شغلی، نگرانی مالی و شغلی، بیماری

سه ) جدایی، جدایی ناشی از بی اعتمادی

دو ) رسوایی، فریب، حيله، تغییرات نا مطلوب، سخن چینی، جدایی

### انواع فال ورق

رایج ترین انواع فال ورق عبارتند از روش ساده که در آن فقط از سه کارت استفاده می شود و برای جواب های مختصر خوب است، روش بعدی مربع جادوی است که از نه کارت تشکیل می شود و یکی از نه کارت سمبل شخصی است که برایش فال گرفته می شود، این فال برای هر گونه سوالی مناسب است، روش دیگر نعل اسب است که با هفت کارت انجام شده و برای سوال های مهم در رابطه با مسایل مهم زندگی مناسب است، فال دیگر دایره اسمعی نامیده می شود که از سیزده کارت تشکیل می شود، در دایره سماوی دوازده کارت معرف دوازده ماه سال و یکی از کارت ها معرف حالت کلی سال است، یکی از معروف ترین انواع فال ورق ، فال رمانی است که در بعضی از کشور ها فال کولی نیز نامیده شده است، در فال کولی از بیست و یک کارت استفاده می شود، آخرین فالی که به آن خواهیم پرداخت فال هرم است که با ده کارت انجام شده و برای همه نوع سوالی می باشد.

### روش ساده

این روش برای سوالاتی مناسب است که احتیاج به جزئیات نیست و یک جواب

ساده می تواند کافی باشد. برای انجام و تفسیر این فال ابتدا قسمت فال ورق را بخوانید. در این روش شخصی که برایش فال گرفته

می شود باید کارت ها را بر زده و از میان آنها سه کارت انتخاب کند. کارت

اول در باره گذشته، کارت دوم در باره حال و سومین کارت به آینده ان

موضوع مربوط می شود.

### مربع جادویی

برای این فال که به نظر من جالب ترین و سرگرم کننده ترین نوع فال ورق

می باشد ابتدا باید کارت شخصی را انتخاب کنید. انتخاب کارت باید توسط شما

انجام شود و شخصی که فال برایش گرفته می شود حق انتخاب ندارد. اگر

برای خودتان فال می گیرید مسلما با شناختی که از خود دارید انتخاب مناسب

ترین کارت شخصی کار ساده ای است. بعد از انتخاب و کنار گذاشتن این

کارت برای ادامه فال با رعایت نکاتی که در فال ورق ذکر شد بقیه

کارت ها را (قاعدتا باید پنجاه و یک کارت باقی مانده باشد) به شخصی که

می خواهید برایش فال بگیرید داده و پس از اینکه کارت ها را بر زد

چهار کارت از میان آنها خودش انتخاب کند. مطابق تصویری که مشاهده

می کنید این چهار کارت را قرار داده و سپس کارت شخصی که

قبلا کنار گذاشته بودید را به عنوان پنجمین کارت در محل خودش

اضافه کرده و با انتخاب چهار کارت دیگر توسط ان شخص خانه های ششم تا

### نعل اسب

این فال با هفت کارت انجام شده و برای سوالهای مهم از ان

استفاده می شود. برای انجام این فال احتیاج به کارت شخصی

نیست. فردی که برایش فال گرفته می شود باید کارت ها را

بر زده و هفت کارت از میان آنها انتخاب کند. کارت ها به

ترتیب از اول تا هفتم به طریقی که مشاهده می کنید و با  
چهره کارت ها به سمت بالا که دیده شوند قرار می گیرند  
در صورت تمایل می توانید کارت ها را مستقیم و بدون قوس  
بالحالت نعل اسب قرار دهید. فرقی ندارد.

کارت اول. در مورد گذشته مسیله ای که مطرح شده

کارت دوم. زمان حال

کارت سوم. آینده نزدیک

کارت چهارم. در مورد نکات پیش بینی نشده

کارت پنجم. اطرافیان

کارت ششم. دوست و دشمن

کارت هفتم. نتیجه نهایی

### دایره سماوی

برای این فال سیزده کارت توسط شخصی که برایش فال گرفته می شود  
انتخاب شده و کارت ها مطابق تصویری که مشاهده می کنید قرار می گیرند  
به کارت شخصی احتیاجی نیست. کارت های يك تا دوازده ، معرف دوازده  
ماه سال و کارت سیزدهم حالت کلی سال را نشان می دهد. کارت اول به  
معنی فروردین و یا اولین ماه میلادی نبوده و همیشه معرف ماهی است که فال  
انجام شده حتی اگر آخرین روز ماه باشد

فرضا اگر فال در روز ۲۵ ابان ماه انجام شده باشد ، کارت شماره يك در  
مورد ابان است و کارت دوم در باره اذر و در نهایت کارت دوازدهم معرف  
مهر ماه سال آینده است. کارت سیزدهم حالت کلی دوازده ماه را نشان  
می دهد که شماره کارت اهمیتی نداشته و فقط نوع سری ان مهم است  
برای کارت سیزدهم کلا کارت های سری دل و گشنیز و خشت از هر

شماره ای که باشند مساعد محسوب می شوند و کارت های سری پیک جنبه

منفی دارند. ضمناً برای این فال به نیت کردن احتیاجی نیست چون فال در مورد دوازده ماه آینده است. برای چگونگی تفسیر لطفاً به فال ورق مراجعه

کنید.

### فال رومانی

این فال با بیست و یک کارت و در سه ردیف هفت تایی انجام می شود. شخصی که برایش فال گرفته می شود باید هفت کارت انتخاب کند که این هفت کارت به ترتیب از چپ به راست چیده شده و اولین ردیف افقی را تشکیل می دهند. هفت کارت بعدی ردیف دوم و آخرین هفت کارت ردیف سوم را می سازند. ردیف اول در باره گذشته ، ردیف دوم در باره حال و ردیف سوم در مورد آینده سوال مطرح شده است. برای چگونگی انجام و تفسیر این فال لطفاً به فال ورق مراجعه کنید. توجه داشته باشید که در فال ورق هر چه تعداد کارت ها بیشتر باشد ، بهم آمیختن معانی کارت ها و تفسیر فال نیز دشوار تر شده و به تجربه بیشتری نیاز دارد.

### فال هرم

این فال برای هر گونه سوالی مناسب است. شخصی که برایش فال گرفته می شود باید ده کارت انتخاب کند که کارت ها به ترتیب و به شکل تصویری که مشاهده می کنید قرار می گیرند. برای این فال به کارت شخصی نیازی نیست. این هرم از چهار ردیف افقی تشکیل می شود که هر کدام از این ردیف ها حاوی اطلاعاتی در مورد سوال مطرح شده است. ردیف اول که همان کارت اول است وضعیت کلی مسئله را نشان می دهد. ردیف دوم که از کارت های دوم و سوم تشکیل شده است در مورد تصمیم گیری و انتخاب

است. ردیف سوم در باره موارد و عواملی است که در موضوع مطرح شده  
تاثیر دارند. ردیف چهارم ، راه حلی است که کارت ها به شما پیشنهاد  
می کنند. برای جزییات انجام فال و چگونگی تفسیر ان لطفا به فال ورق  
مراجعه کنید.

#### کارت شخصی

کارت شخصی معرف و سمبل فردی است که فال برایش گرفته می شود. اگر  
برای خودتان فال می گیرید انتخاب ان خیلی اسان تر است. این کارت باید  
یکی از کارت های تصویری یعنی سرباز، دام و یا شاه باشد. برای انتخاب  
مناسب ترین کارت ابتدا با توجه به جنسیت شخص نوع کارت را به این طریق

مشخص کنید:

دام برای مونث  
شاه برای مذکر  
سرباز برای جوان مونث و مذکر

در مرحله بعدی باید دل، گشنیز، خشت و یا پیک بودن کارت را با توجه به

شخصیت و مشخصات ظاهری ان شخص انتخاب کنید

شخصیت:

دل خجالتی و مهربان  
پیک خشک و منطقی  
خشت خونگرم و معاشرتی  
گشنیز سر زنده و گرم

مشخصات ظاهری:

خشت رنگ مو روشن مایل بهحنایی یا طلایی همراه با چشمان ابی  
گشنیز رنگ مو قهوه ای همراه با چشمان قهوه ای  
دل رنگ مو نقره ای یا طلایی همراه با چشمان سبز

پیک رنگ مو و چهره تیره

فرضا اگر می خواهید برای یک شخص جوان فال بگیرید مسلماً کارت باید یکی از سربازها باشد. از طرفی به علت خجالتی بودن آن جوان سرباز دل مناسب است و از طرفی با داشتن چهره ای تیره سرباز پیک هم می تواند مناسب باشد. در این قبیل موارد ابتدا ببینید کدام خصوصیت از دیگری بیشتر است و مهم تر از همه برای انتخاب کارت شخصی همیشه از بینش درونی خود استفاده کنید. انتخاب کارت شخصی از این نظر اهمیت دارد که ترکیب این کارت با کارت های دیگر می تواند معانی بخصوصی بسازد.

این فال که من می خوام اینجا آموزش بدم تشخیص می ده دو نفر چه احساسی نسبت به هم دارند

خوب پاسور را می دهیم تا دست کسی که می خواهد احساس طرفشان را بداند تا بر بزند خوب حالا ورق هارو از در دستامون دو قسمت کنیم و از بین پاسور به تعداد اسم دو نفر ورق هارو می چینیم

مثلاً مریم و محمد به این صورت میچینیم 1----2----3----4

1----2----3----4

رنگ قرمز احساس دختر است و مشکی ها احساس پسر است

حالا آنها رو تعبیر کنیم:

تکدل:دل دختر پیش پسر

تک خاج:دل پسر پیش دختر

تک خشت:دل هر دو نفر پیش همه

تک پیک:رقیب واسه پسر

2:دو دلی

3:قصد ازدواج

4:غمگین

5:دلتنگی

6:پررو بازی می کنه

7:دوست داشتن

8:برقراری ارتباط

9:می خواد با طرفش بمونه

10:ناراحت

سرباز:رقیب

بی بی:رقیب

شاه دل:پدر دختر مشکل ایجاد می کنه

شاه پیک:مشکلی پیش میاد که سخت حل میشه

شاه خشت:مشکل کاری داره

شاه خاج:مشکلی واسش پیش میاد که حل می شه

آموزش 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 می رود . در این بازی حکم همیشه پیک است . هر فرد در ابتدای بازی تعداد دستی را که می تواند بگیرد اعلام می کند (حد اقل ۲ دست ) . سپس بازی می کنیم . در پایان هر تیمی که کمتر از مجموع تعهد افرادش دست گرفته بود با ضریب ده منفی می خورد. کسب کردن دست تعهد شده ۱۰ امتیاز برای هر دست ، و برای دست های اضافی گرفته شده ۱ امتیاز برای هر دست حساب می شود . بازی تا ۵۰۱ یا ۱۰۰۱ ادامه دارد

شرح کامل بازی:

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

الف ) دست دادن : بر حسب قرعه یک نفر دست می دهد . 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 نمی شود تا وقتی که تیم او از نظر امتیاز از تیم رقیب پیش بیفتد . در این هنگام دست دادن به نفر سمت راست منتقل می شود . 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 می کند که چند دست خواهد برد. این تعداد از ۲ دست کمتر نمی تواند باشد. ابتدا نفر سمت راست پاسور و سپس افراد دیگر از سمت راست اعلام می کنند. پس از پایان این مرحله ، جمع تعهد هر تیم نوشته می شود ، مثلاً تیم اول جمعاً ۶ دست و تیم دوم جمعاً ۵ دست خوانده است . در پایان بازی ، چنانچه تیمی نتوانسته باشد به اندازه دست های 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 دست های تعهد شده ، هر دست ۱۰ امتیاز و برای دست های اضافی که گرفته ، هر دست ۱ امتیاز می گیرد. مثلاً اگر همان تیم مورد مثال ما به جای ۶ دست ، ۸ دست ببرد ، ۶۲ امتیاز می گیرد : ۶۰ امتیاز برای ۶ دست تعهد شده و ۲ امتیاز برای دو دست اضافی

ج) بازی : بازی توسط فرد سمت راست پاسور آغاز می شود و کاملاً مطابق حکم است اما با یک تفاوت در نحوه بازی ژوکرها : ژوکرها را می توان در هر زمان که بخواهیم بازی کنیم ، 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 می توانیم 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 می برند. 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 می تواند 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.

### آموزش تصویری پوکر

چند نوع پوکر وجود دارد:  
پوکر ۵ کارته (Five-card draw poker)  
پوکر stud  
پوکر community

اینجا آموزش پوکر ۵ کارته رو میزارم

پوکر رو با همین ورقای ۵۲ تایی بازی میشه و ترتیب ارزش ورق ها هم مثل همین حکم خودمونه: آس، شاه، بی بی و...  
هیچ خالی هم بر دیگری برتری نداره.  
بازی هر تعدادی میشه ولی معمولاً از ۴ تا بیشتر حال نمیده!  
هر بازیکن دستش ۲ ورقه. سه تا هم رو زمین رو می کنیم.  
دست اول بازیکن پوکر میزارن و بعد هم یک کارت دیگه و دوباره پوکر و یک کارت دیگه (۵ تا رو زمین بشه) . نحوه دست دادن بعد دقیق تر میگم)

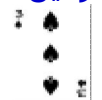
در این بازی هدف اینه که با استفاده از ۲ ورق که در دست داری و ۳ تا از ۵ ورقی که رو زمینه (یعنی در کل ۵ ورق از ۷ ورق رو انتخاب کنی) یکی از حالتای زیر رو بوجود بیاری:

امتیازها (از کم به زیاد):

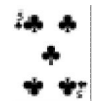
High Card - 1: هیچ کدام از زیری ها جور نشده باشد. در نتیجه هر کسی ورق بالاتری دارد برنده است.

مثال :

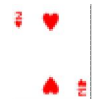
زمین:



دست فرد ۱:



دست فرد دوم:





الان فرد ۱ برنده هست. چون دستاشون به صورت قوانین زیر match نشده و در نتیجه کسی که ورق بالاتر (سرباز) داره پولای این دستو برده.

( Pair -2 جفت )

مثال :

زمین:



الان فرد دوم این دستو می بره. چون اصطلاحاً پیر ۴ یا (Pair of 4) کرده.

(Two Pairs) 3- دو پیر

مثل یک پیره با این تفاوت که باید دوتا پیر جور کنی.

مثال:

زمین:



دست نفر دوم:



در این حالت نفر دوم این دستو میگیره. نفر اول پیر ۶ کرده ولی چون نفر دوم دو پیر کرده (۶ و ۴) پس اون برندهست.

( Three Of a Kind -4 سه خال )

یک بازیکن بتواند سه خال مثل هم جور کنه:

مثال:

زمین:



دست نفر اول:



دست نفر دوم:



این دستو نفر اول میبره.

جفتشون سه خال کردن (اولی ۴ و دومی ACE) ولی چون سه خال اولی ACE هست اون برندهست.

نکت مهمه: در صورت مساوی بودن امتیاز طرفین، بازیکنی برنده است که خال بالاتری داشته باشد. در غیر این صورت (اگر همه چیز برابر بود) پول های این دست بین دو نفر تقسیم می شود

۵- استریت (Stright)

۵ کارت پشت سر هم (بدون توجه به خال)

مثال:

زمین:



دست نفر اول:



دست نفر دوم:



این دست رو نفر اول میبیره. چون استریت کرده (A 2 3 4 5) نفر دوم فقط پیر ۸ کرده. و چون ارزش پیر کمتر از استریت هیت در نتیجه نفر اول برنده است.

نکته مهم: در استریت آس هم می تواند از بالا ترتیب شود (A-K-Q-J-10) و هم از پایین (-2-A-3-4-5).

ولی نمی تواند دور بخورد. مثلاً این یک استریت نیست: (Q-K-A-2-3)

۶- فلاش (FLUSH)

پنج کارت از یک خال (فقط سه تا از زمین):

مثال:

زمین:



دست نفر اول:



دست نفر دوم:



این دست رو نفر اول می بره. چون پنج تا دل داره. توجه کنید که از پایین فقط باید سه تا انتخاب بشه. و آسه همینم هست که نفر دوم با اینکه می تونه پنج تا دل جور کنه (اگه چار تا از زمین برداره) ولی برنده نیست. در ضمن نفر دوم دو پیر بی بی و آسه ولی به دلیل امتیاز کمتر برنده نیست.

۷- FULL HOUSE

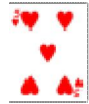
سه خال + یک پیر

مثال:

زمین:



دست نفر اول:



دست نفر دوم:



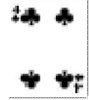
این دست رو نفر اول میبیره. جفتشون FULL HOUSE کردن ولی چون نفر اول ۵ تو دسشه و نفر دوم ۴ در نتیجه نفر اول پولای این دستو میبیره.  
- چهار خال (Four of a kind) چهار خال مثل هم. (مثلاً ۴ تا شاه)  
مثال:



دست نفر اول:



دست نفر دوم:

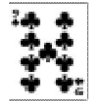


این دستو نفر اول میبیره چون که چهار خال کرده.

۹- استریت فلاش (STRAIGHT FLUSH)  
استریت + فلاش: یک ترتیب پنج تایی که همه از یه رنگ باشن  
مثال:



دست نفر اول:



دست نفر دوم:



این دستو نفر دوم برنده. چون هم FLUSH کرده و هم STRAIGHT. (هفت تا سرباز دل)

۱۰- پنج خال (Five Of a kind) (این قانون برای بازی با Joker است. در غیر این صورت این قانون را در نظر نگیرید)

۴ خال یکسان + یک Joker (مثلاً ۴ تا هفت + یک جوکر)  
مثال: مانند چهار خال ولی یکی دیگر جوکر باشد (باید سه تا از زمین انتخاب شه)

۱۱- Royal Flush (فلاش سلطنتی!) استریت فلاش + ACE : یعنی اینکه ۵ تا هم رنگ که همه پشت سر هم باشن و توی دست یه ACE باشه : (A-K-Q-J-10) و یا (A-2-3-4-5)  
مثال:  
زمین:



دست نفر اول:



دست نفر دوم:



که مشخصاً نفر اول برنده است. این قانون بالاترین امتیاز رو داره و هیچ چیدمان دیگه ای این بالاتر نیست.

نحوه دست دادن و شرط بندی در پوکر

یه مثال عملی می زنم که بهتر متوجه بشید.

پول پوکر: این بازی جوریه که مثلاً اگه شرط بندی باشه هرکی یه مقدار پول می ذاره و معادلش همون قدر مهره می گیره. مثلاً یه بازی سه نفری رو در نظر بگیرید. نفری ۲۵۰۰ تومن می ذاره وسط (تو مایه های دانشجویی!) حالا انقدر دست بازی می کنن تا مثلاً یه نفر ورشکست بشه و در آخر فقط یه نفر بمونه که پول مال خودش بشه.

نکته: چون مهره های پوکر سخته گیر آوردنشون به جاش ما سکه می ذاری (خود پوکر یه مشت مهره های دایره ای آبی و قرمز و ... داره که هر کدوم یه ارزش بخصوص دارن). مثلاً به جای ۲۵۰۰ تومن نفری ۲۵۰ تومن پول خرد (۲۵ تومنی و ۱۰ تومنی و...) میایم وسط و با اونا بازی می کنی و آخر یه صفر می ذاریم جلوی پول. یا مثلاً مهره های شطرنجوا! ارزش گذاری می کنیم و با اونا بازی می کنیم! (مثلاً شاه ۱۰۰۰ و اسب ۲۵۰ و سرباز ۵۰!)

نحوه دست دادن و شرط بندی:

اول خوب بر می زنیم. بعد به صورت چرخشی نفری یه ورق میدیم. اولین نفر یکی ، دومی یکی و ... . یه دور دیگه نفری یکی میدیم تا هر کی دوتا داشته باشه. بعد بقیه ورق ها رو می خوابونیم رو زمین (بغل همونی که دست داده) .

بعد نفر اول با توجه به دستش یه مقدار پول می ذاره وسط. نفر دوم چهار جور می تونه بازی کنه:

- ۱- چک دادن: اگه نفر اول هیچی پول نیومدی باشه (به اصطلاح چک داده) نفر دوم هم اگه موافق هیچ پول نیومدنه چک میده.
- ۲- همون مقدارو بیاد وسط (OPEN): به این کار اصطلاحاً (SEE) گفته می شود. یعنی تو موافقی با پولی که نفر اول اومده.
- ۳- افزایش شرط (Increase): افزایش پول. یعنی علاوه بر پولی که نفر اول اومده، مقدار دیگه ای بذاره وسط. در این حالت نفر اول مجبوره (اگه میخواد به بازی ادامه بده) اون مقدار پول اضافه رو بیاد وسط.
- ۴- خوابوندن (FOLD): اگه دستت اونقدر داغونه که مطمئنی هیچی نمی گیری دستتو می خوابونی (دو تا ورق هاتو به صورت وارو می خوابونی روی زمین) . مثلاً اگه نفر اول ۱۰۰ تا بیاد وسط و نفر دوم ۵۰۰ تا و نفر اول نخواد انقدر ریسک کنه دستتو می خوابونه و ۱۰۰ تومن هم وسط میمونه. اگه هم بخواد ادامه بده باید ۴۰۰ تا دیگه رو کنه. نفر سوم هم یا باید ۵۰۰ تا بیاد وسط یا بخوابونه.

بعد از اینکه هر کی پول اومد وسط سه تا ورق رو میکنیم و دوباره شروع می کنیم به پول اومدن (مثل بالا)

بعد یکی دیگه رو میکنیم و پول میایم. بعد یکی دیگه و پول. یعنی در کل باید چهار بار پول بیای وسط (اگه بخای تا آخر بمونی)

خوب حالا ۵ تا ورق رو زمینه و ۲ تا دست هر نفر. هر کی با توجه به قوانین ۱۱ گانه که گفته شد سر تر باشه همه پولای این دستو می بره. هاهاه!

همین. فقط به نصیحت از من. همون اول یادگیری نرید شرطی بازی کنید! یکم تمرینی بازی کنید تا دستتون بیاد.

در ضمن بعضی موقع که دستتون هیچی نیست می تونین شاخ بازی در بیارین! و همچین پول بیاین وسط که بقیه بگرخن! و بخوابون.

## آموزش بازی ۲۱

خب این بازی از جمله بازی هاست که حتما باهاش باید قمار کرد چون قانونشه مثل پوکر

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 11 و استثنائا 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 میشه بانکدار و این بانکداری به نوبته و میچرخه. کسی که میشه بانک دار طی قرار ی که گذاشته میشه یک پولی رو به عنوان بانک میزازه وسط فرض میکنیم 1000 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 یا 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 م بده. خوب حالا نحوه ی خواندن هم قراردادی به این ترتیب که مثلا طی میشود که کمترین خواندن مثلا از

50 تومان شروع بشه نهایتشم 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 قبلش 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 تومان 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 9 یکی دیگه هم بر میداره که اونم ۸ هست جمع اینم میشه ۱۷ و کارت بیشتری بر نمیداره حالا کارتا شونو مقایسه میکنند هردو ۱۷ هستند اما چون یکی بانکداره طبق فرداد این مواقع عدد بانکدار یکی بالاتره پس میشه ۱۸! و فرد باخته. حالا اگه مال بانکدار از 21 رد شده بود یا کمتر بود فرد برده و ۲۰۰ تومان 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 کارتاش 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 گفتم اگه هم بانکدار هم فرد مقابل ۲۱ بیارن بانکدار برندس .

اگه فردی ۳ کارت بگیره بازم کارتی بخواد باید یکی از کارتای 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 تومان باشه و قرار باشه که ۳۰۰۰ تومان 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 چي ۱۰۰ تومان توش باشه چي 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 ببنده که اینم اول بازی باید قید 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 بیره زیاده . فرض میکنیم که خودش یگه ۴۰۰ تومان من هم میتونم بگم ۳۰۰ تومنم من میخونم . و بعد بازی رو میکنیم و ما میبریم یا میبازیم در حالت اول اون ۴۰۰ از بانک برمیداره من ۳۰۰ در حالت دوم اون ۴۰۰ توی بانک میداره 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 !

نکنه ی بعدی اینکه کسی که بازی میکنه حواسش به برگای رفته باشه بدون چیه 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 .

نکنه 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 .

## آموزش بازی 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 این صورت 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  $165 = 10 \times 4 + 10 \times 4 + 5 \times 4 + 5 \times 12$  :

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

می‌دهند. به نحوی که بعد از چهار دور بازی همه یک بار دست داده باشند و به همین ترتیب دست دادن می‌چرخد. نفری که دست می‌دهد ابتدا ۱۲ برگ به نفر سمت راست، ۱۲ برگ به نفر روبه رو، ۱۲ برگ به نفر سمت چپ، ۴ برگ به پشت روی زمین و ۱۲ برگ آخر را برای خود دست می‌دهد. (توجه کنید که همیشه باید دست شامل آخرین برگ در دست خود پاسور باشد) در این جا مرحله دست دادن تمام می‌شود. ب) تعهد کردن (اعلان - خواندن): نفر سمت راست پس از مرتب کردن دستش امتیازی را فکر می‌کند می‌تواند بگیرد را اعلام می‌کند. این امتیاز نمی‌تواند 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 نمی‌تواند در امتیازخوانی تا پایان این دور بازی شرکت کند. سپس نوبت نفر سمت راست او می‌رسد. او هم به همین ترتیب، یا باید بالاتر از آخرین امتیاز خوانده شده بخواند یا پاس دهد. این مرحله آنقدر ادامه می‌یابد تا ۳ نفر پاس کرده و کسی که آخرین امتیاز را خوانده به عنوان حاکم بازی را آغاز می‌کند. 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 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 می‌کنند. بازی دقیقاً مانند حکم پیش می‌رود تا برگها تمام شوند. د) شمارش امتیاز: بعد از پایان بازی نوبت به شمارش امتیازها می‌رسد. برای این کار برگهای برنده شده را می‌شماریم، 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 می‌شود. بعد از شمردن امتیاز یک تیم، با کم کردن آن از ۱۶۵، امتیاز تیم دیگر مشخص می‌شود. 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" کرده‌است. 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 پاسا: اگر امتیاز تیم حاکم از تیم رقیب کمتر شود (یعنی کمتر از ۸۵ امتیاز) در اینجا تیم حاکم پاسا 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:

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. او می‌خواند ۱۱۰، ج می‌خواند ۱۱۵، د پاس می‌دهد. الف می‌خواند ۱۲۵، ب می‌خواند ۱۳۰، ج پاس می‌دهد. (اینک فقط الف و ب مانده‌اند). الف می‌خواند ۱۳۵ و ب پاس می‌دهد. بازی انجام می‌شود و تیم ب و د ۳۵ امتیاز دریافت می‌کند و در نتیجه امتیاز تیم الف و ج ۱۳۰ می‌شود: (۳۵-۱۶۵=۱۳۰) 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 داده‌است. پس تیم ب و د ۱۵۰ امتیاز و تیم الف و ج ۱۵ امتیاز گرفته‌است. در جدول دور دوم می‌نویسیم : امتیاز ب و د :  $150 + 25 = 175$  ( جمع امتیازات را می‌نویسیم.) و امتیاز تیم الف و ج :  $15 + 125 = 140$  -

دور سوم: ج دست می‌دهد. د می‌خواند ۱۰۰، الف می‌خواند ۱۲۰، ب می‌خواند ۱۲۵، ج پاس می‌دهد. د می‌خواند ۱۲۰، الف می‌خواند ۱۲۵، 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 :  $125 + 195 = 320$  و تیم ب و د هم همان امتیاز قبلی:  $175 + 185 = 360$  دور چهارم: د دست می‌دهد. الف می‌خواند ۱۲۰، ب و ج پاس می‌دهند. د می‌خواند ۱۲۵ و الف هم پاس می‌دهد. بازی انجام می‌شود و تیم ب و د ۱۲۵ امتیاز می‌گیرند ( و الف و ج ۲۰ امتیاز). پس امتیازات در جدول ثبت می‌شود: الف و ج :  $320 + 195 = 515$  و تیم ب و د :  $360 + 185 = 545$  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.

الف و ج ۱۲۵ - ۱۲۰ - ۱۹۵ ۲۲۵ امتیاز ۱۲۵ ۱۲۵ ۱۵۰ ۱۳۵ ب و د ۲۵ ۱۸۵ ۱۸۵ ۲۲۰

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 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، ۱۰ 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 در 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، دور بعد را 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 برگ‌های 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.

## آموزش حکم

یکی از شیرین ترین و پر طرفدارترین بازی ها در ایران!!!

حکم هم ۲ هم ۳ و هم ۴ نفره بازی میشه. در حالت ۲ نفر یک حاکم داریم و نفر دیگه که این حاکم باید مشخص بشه که برای این منظور اکثرا به این طریق عمل میکنند که برای هر نفر برگ میکشند اولین نفری که تک بهش افتاد حاکم میشه .

فرض میکنیم حامد و حمید دارند بازی میکنند و حامد حاکم میشه. حمید باید برگ پخش کنه به این صورت که ۵ تا میده به حامد ۵ تا به خودش و بقیه برگها رو میذاره کنار.

در بازی حکم چیزی وجود داره به نام حکم کردن به این صورت که از خالهای ۴ گانه (خشت، خاج ، دل و پیک ) باید یکی به عنوان حکم توسط حاکم مشخص بشه . حالا این حکم چیه ؟ توی این بازی هر برگ ارزشی داره به این ترتیب : آس بیشترین از همه بعد شاه ، بی بی ، سرباز و ده و همینطور به پایین . حالا در این بین خالی که حکم میشه بالفرض دل حکم میشه در اینجا برگهای حکم از سایر برگها ارزش بیشتری دارند یعنی تک دل از همه برگها بهتره و همینطور به پایین و حتی ۲ دل ارزشش از تک مثلا خشت بیشتر ! در این بازی ، بازی توسط حاکم و برگی که اون میندازه شروع میشه . خب با این توضیح

میریم سراغ حمید و حامد. حامد حاکم شده و از بین ۵ برگ باید حکم رو انتخاب کنه و اعلام کنه ( معمولا برای حکم کردن قاعده خاصی نیست و هر کس یک چیزی و برحسب وارد بودن و تجربه حکم میکنه اما در حالت پیش قرص چیزی حکم میشه که بین اون ۵ برگ اولیه از همه بیشتر یا از همه بالاتر باشه به این معنا که فکر میکنیم ۵ برگ اولیه حامد عبارت از آس دل ، شاه دل ( کم پیش میاد ! ) ، و آس خشت ( مثال اینا ! و ۵ پیک و ۴ خشت . خب اینجا حامد میتونه هرچی بخواد حکم کنه اما عقل سلیمش میگه که دل هایی که داره سر تر و باید اون رو حکم کنه . بعضی ها هم میگن که خود آس و شاه دل ۲ دست میگیرند ( اینم بعد توضیح میدم ) پس میان خشت حکم میکنند . پس همونطور که گفتم حکم کردن بستگی به فرد داره . خب حالا حامد حکم کرده و چون بازی ۲ نفر است باید از ۵ برگی که داره ۳ تارو بندازه اونور و اون فرد دیگه هم ۲ برگ از برگهاشو جدا میکنه ( اونایی رو جدا میکنند که ارزش کمتری دارند و حکم هم نیستند البته معمولا ! ممکنه یکی حکم بندازه بیرون اما بجاش آس غیر حکم رو نگه داره ! ) و بعد برگاشونو میذارند کنار اما به پشت که طرف مقابل نفهمه چی رو کنار گذاشتند بعد بازی به این صورت شروع میشه که حاکم از اون برگهای اولیه ( یعنی اونایی که اول حمید گذاشت کنار ) یک برگ رو برمیداره و نگاه میکنه طوری که حمید نبینه و برانداز میکنه که برگ خوبی یا نه اگه خوب بود برش میداره و برگ بعد اون رو میذاره کنار ( برگی که از این به بعد کنار گذاشته میشه نباید دیده بشه ! البته این مورد توافقی بعضی طی میکنند که نگاه کنند ) بعد نوبت حمید اون هم همین کار رو میکنه اما به این صورت که اگه برگ اول رو نخواست اونو میذاره کنار و برگ دوم رو هرچی بود برمیداره ( برگ اول رو بینمی و برداری نمیتونی بفهمی برگ ۲ چیه ! برگ ۱ رو بذاری کنار برگ ۲ رو برداری ممکنه که برگ ۱ بهتر بوده باشه ! دیگه اینجا بستگی به ۲ طرف و واردیشون داره ) همینجوری ادامه میدند تا به ۲ برگ آخر میرسیم که نوبت حاکم برداره که اینجا حاکم ۲ تا برگ رو با هم اجازه داره نگاه کنه و یکیشون رو انتخاب کنه . اگه درست پیش رفته باشند هر ۲ باید ۱۲ برگ داشته باشند و ۲۶ برگ هم که کنار قرار داره که معلوم نیست اون چه برگهایی هست . بعد بازی شروع میشه توسط حاکم به این صورت که هر برگی که حاکم انداخت باید طرف مقابل هم همون رو بره. فرض کنیم که حامد دل حکم کرده و با آس خشت بازی میکنه اینجا حامد باید خشت بازی کنه و فرض میکنیم که حمید خشت داره - یکی ۶ خشت یکی دیگه شاه خشت - خب اینجا حمید باید یک خشت بره اما بهتره ۶ رو بازی کنه به جای شاه . چرا ؟ چون شاه از ۶ بهتره و

باید نگاهی داشت در ثانی وقتی حامد اس خشت رو میره برگ شاهی که دست حمید هست سرتر .

خب حمید ۶ رو میره حامد هم اس رو رفته و اینجا اس بهتر از ۶ و حامد میتونه ۲ برگ رو برای خودش برداره و جلوی پاش یا کناری بذاره که به این میگن یک دست و هر کی به ۷ دست برسه برن دست.

توی بازی ۲ نفر هر دست از ۲ برگ تشکیل شده که تعداد این ۲ تایی ها به ۷ تا برسه فرد برده

خب ادامه میدیم فرض بالا رو به این صورت که حامد اس خشت بازی کنه اما حمید خشتی نداشته باشه !

در این حالت حمید ۲ کار میتونه انجام بده یکی معقولانه یکی هم دیوانگی .

حالت اول اینه که برگ حامد رو به اصطلاح ببره ( بریدن, نه برنده شدن ) برای عمل برش باید فرد به جای اون خالی که بازی شده و نداره ارزش حکم بره و بهتر هم هست که برش با برگ ریز ( کوچکتر نظیر ۲ انجام بشه ) ( بازی ۳ یا ۴ نفر موضوع فرق داره ) خب حامد اس خشت رفته حمید هم نداره به جاش با ۲ دل ( یا کوچکترین برگ حکمش ) اون رو برش میده و یک دست برای خودش جمع میکنه ( گفتیم قبلا که حکم از برگهای غیر حکم حتی اس آنها برتر ) این بازی همینطور ادامه پیدا میکنه تا یکی ۷ دست جمع کنه و بازی رو ببره . چند نکته ای که باید مد نظر داشت اینه که شروع بازی با حاکم اما ادامه ی آن با کسی که هر دست رو جمع میکنه به این معنا که حمید اگه دستی جمع کرد حالا نوبت اونیه که هر چی خواست بره.

دومین نکته بازی حکم تا وقتی ادامه پیدا میکنه که تعداد امتیاز های هر فرد به ۷ و ۵ برسه که این دو تا رو یا حتی عدد دیگه قراردادی اما بیشتر بازی های حکم ۷ امتیازی .

سومین نکته که توی بازی ۲ نفر اولین حاکم توسط اس مشخص میشه اما در ادامه ی اون هرکی حاکم که برده باشه ( یعنی ۷ دست رو جمع کرده باشه ) . اگه بازی ادامه یافت ۲ نفر ۶ به ۶ شدند اینجا باز هم قرار داد تعیین میشه که آیا هرکی به ۷ رسید بازی رو برده یا اینکه بازی تا ۸ ادامه پیدا کنه ( یا هر دو جفت ۵ بشن ) حالت اول معلومه که هرکی به ۷ برسه برنده میشه اما اگه تعیین کردیم که بازی به ۸ افزایش بیابد اینجا دیگه هرکی به ۸ رسید برنده شده اما امتیازش باید از طرف دیگه ۲ تا بیشتر باشه منظورم اینه که هر ۲ باز جفت ۷ شدند باز باید قرار داد کنند که بازی به ۹ ادامه پیدا کنه یا اینکه در ۸ تموم بشه . ( فکر کنم فهمیدید دیگه . )

بازی ۲ نفره به همین ترتیبی بود که گفتم بازم ابرهامی بود بگین یا اگه کسی فکر میکنه چیزی جا انداختم بیاد کاملش کنه.

بازی 3 نفر اینطوریه که باز حاکم اول مشخص میشه بعد نفر دست چپی من شروع میکنه به برگ پخش کردن به این صورت که اول به حاکم ۵ تا میده بعد نفر بدی و آخرین نفر هم خودش تا حاکم حکم کنه بعد که حکم کرد باز برگ میده اما این دور نفری ۴ برگ میده . این برگ دادن تموم که میشه چون تعداد ورقهای برگ ۵۲ عدد و اینجا ۳ نفریم نفری ۱۷ تا میرسه ( توی همه انواع بازی حکم هر نفر ۱۳ برگ داره اصولا ! ) یک برگ اضافی که برای اینکه این برگ اضافی نباشه قبل از بازی یک برگ بی ارزش که ۲ هست میندازیم کنار که ۲ کدوم خال رو بندازیم کنار دیگه توافقی .

خب بازی باز هم توسط حاکم شروع میشه اینجا چون ۳ نفریم نوبت دست راستی حاکم که بعد اون بازی کنه.

با مثال برای فهم بهتر میگم . حامد و مهدی و علی بازی میکنند . حامد حامد , مهدی دست راست حامد و علی دست چپش ( نشستن باید طوری باشه که هر فرد دست طرف مقابل رو نبینه ) اینجا بعد از حامد مهدی باید بازی کنه و بعد علی و همین طور بازی مثل ۲ نفر ادامه پیدا میکنه هرکی که دست جمع کرد نوبتش که بازی کنه و نفر بعدیش باید دست راستیش برگ بندازه .

خب این بازی هم ادامه پیدا میکنه تا یکی ببره و هرکی هم به امتیاز ۷ برسه بازی رو به کل برده .

چند نکته : بازی ۲ نفر کمی سخته چون حواس جمع میخواد.

دوم اینکه هرکی برد حاکم بعدی مثل بازی ۲ نفره ( توی ۴ نفره باز متفاوته . )

یک نکته مهم : فرض کنیم بازی داره ادامه پیدا میکنه حامد حاکم ۶ دست جمع کرده , مهدی

هم ۶ دست اما علی ۵ دست ! اینجا کسی ۷ نشده پس کی برده ؟؟؟ اینجا قانون میگه که علی برده ! چون اونا ۶ هستند این ۵ ! این قانون.

پس توی این بازی اگه ۷ هم نشی میتونی بک امتیاز بگیری اما به شرطی که آنقدر وارد باشی که باعث شی اون ۲ نفر دیگه ۶ بشند ! پس این دیگه واردی میخواد .

خب توی این حکم ۳ نفر هم چیزی به ذهنم بیشتر نمیرسه .  
بریم سراغ محبوبترین نوع حکم یعنی ۴ نفره ! که عشق منه که بیشتر هم بصورت شرطی بازی میشه .

اینجا ۴ نفریم اما هر ۲ نفر با هم هستند یعنی چی ؟

امین حمید و حامد و علی میخوان بازی کنند حاکم با آس دوباره مشخص میشه حالا باید برای حاکم یار مشخص کنیم که اینکار به انواع گوناگون صورت میگیره:

( 1 توافق میشه که امین با علی بشینه و حمید و حامد هم با هم یا هر نوع دیگش.

( 2 آس کشی میشه به این صورت که میگن آس اول حاکم آس دوم پارش . اون ۲ نفر باقیمانده هم با هم میشینند.

خب فرض میکنیم امین با علی میشینه و حمید و حامد هم با هم.

طرز نشستن امین هر دو نفری که با هم هستند روبروی هم میشینند و یک حالت + به وجود میاد.

خب این از نشستن.

حالا باید برگ پخش شه که اینکار رو نفر دست چپی حاکم انجام میده و مثل حالت ۳ نفره برگ میده اول ۵ برگ و دور بعدی ۴ برگ .

چند نکته در دست دادن در حالت ۴ نفره :

کسی که باید برگ بده حتما دست چپی حاکم باشه ( مثل ۳ نفره ) اما اگه نفر دست راستی هم خواست میتونه برگ بده.

هنگام دست دادن بعضی جاها توافق میشه ( در اصل اینجوری نیست ) که کسی که دست میده میتونه یکی از دست های پارشو بجز دست اول که ۵ برگی بینه ! ( این یک قانون چرت به نظر من اما میگم که حکم خودش بی قانون اصولا )

برگ دادن به این صورت که حاکم حکم کنه بعد دست دوم برگها ( یعنی ۴ برگی ) داده بشه . نه اینکه همه ۱۳ برگ حاکم رو بدیم بعد بگیریم حکم کن!!

چند نکته در حکم کردن ( همه ی اینا توافقی ! ) : نوع اصلی حکم کردن که گفته شد خود حاکم هرچی خواست حکم میکنه . گاهی اوقات حاکم بوسیله ی دست پارش حکم میکنه به این صورت :

حاکم میگه سر قرمزش ! یعنی چی ؟ یعنی اینکه ۵ برگ اولیه ی نفر روبروش ( پارش ) را رو میکنند به همه نشون میدند بین خالهای قرمز رنگش یعنی یا خشت یا دل هرچی سرتتر بود همون حکم میشه.

با مثال میگم. امین میگه سر قرمز ۵ برگ علی رو میشه که عبارتند از شاه دل , ۶ دل, آس خشت , ۳ پیک , ۳ خاج و ۲ خشت . خب معلومه آس خشت سرتتر پس حکم خشت میشه .

چند نکته : ممکن اتفاق های باحالی بیفته : ( ۱ ) برگهای علی اینجوری باشه : شاه دل , ۶ دل, آس خشت , ۳ پیک , آس دل و ۲ خشت . اینجا چی حکم میشه !!!؟؟ دل یا خشت؟؟  
هیچ کدوم . دست دوم علی رو میشه یعنی برگ ها پخش میشه تا اینکه ۴ برگ علی رو بخوان بدند باز رو میکنند هرچی سرتتر بود این دفعه حکم میشه.

فرض کنیم که این ۴ برگ همشون سیاه بودند ! ( خاج یا پیک ) چی میشه ؟ دست سوم علی هم رو میشه ! اگه باز هم حکم تعیین نشد حاکم با توجه به دست اولی علی تعیین حکم میکنه !

حالت دیگه اینکه توی دست اول علی برگ قرمزی نیست ! اینجا هم باید دست دومش رو بشه تا برگ قرمزی در بیاد اگه اینجا هم بین ۱۳ برگ که علی میگیره برگی قرمز یافت نشد دیگه خود حاکم مجبور خودش حکم کنه ( این نکته به یادتون باشه تا حکم تعیین نشه حاکم باید همون ۵ برگ اولیه رو داشته باشند چی در این حالتیهایی که گفتم چی حالتهای دیگه. انواع دیگه حکم کردن : برگ وسط : اینجا حاکم میگه برگ وسط شریکم یا یارم و در این حالت از بین ۵ برگ اولیه ی علی برگ ۳ رو میشه و حکم تعیین میشه.

نوع دیگه : یا خشت یا دل و یا ... ( یا دل یا خاج و ... ) در این حالت ۵ برگ اولی حاکم رو میدند ( بگم این نوع حکم کردن مسخره ترین نوعی که من دیدم و باهاش حتی بازی کردم ) اون میگه یا خشت یا مثلا دی پارم ( یا هرچی دیگه نظیر این ) اینجا برگهای شریکش یکی یکی رو میشه تا مثلا خشت یا دل رو بشه هرکدوم از این دو تا که رو شدند همون حکم میشه این رو کردن برگها ممکن حتی تا برگ ۱۳ هم ادامه پیدا کنه که اگه باز هم حکم تعیین نشد خود حاکم باید حکم کنه .

چند نکته در بازی حکم :

طی بازی ممکن تقلبهایی بشه که اگر تقلب مشخص شه یک امتیاز به گروهی که تقلب گروه دیگه رو گرفته تعلق میگیره .

نوع برگ پخش کردن اصول داره ابتدا نفری ۵ تا بعد ۴ تا . بجز این تقلب محسوب میشه . اگه کسی برگ بد پخش کرد مثلا به امین ۱۴ برگ داد خودش در نتیجه ۱۲ تا داشت اینجا چند مورد پیش میاد :

امین اگه حاکم باشه میتونه ۲ کار بکنه بازی رو به هم بزنه یعنی اصطلاحا دست رو جا بره ( دوباره اون دست رو بازی کنند ) یا اینکه بک برگ به کسی که کم داره بده که این بستگی به حاکم و نگرش اون داره .

اگه کسی بد پخش کرد به خودش ۱۴ رسید اما به یکی دیگه ۱۲ تا اینجا خودش حق نداره به اونیه که کم داره یک برگ بده چون اون بد دست داده پس کسی که کم داره یکی از برگهای اونیه که زیاد داره از پشت انتخاب میکنه و میکشه برای خودش . ( توجه داشته باشید حاکم اگه دست رو جا نرفته باشه البته )

چند اصطلاح :

کوت کردن ( یا کت کردن ) : توجه داشتیم که کسی که ۷ دست جمع کنه و در حالت ۴ نفره هر گروهی که روی هم ۷ دست جمع کنند برنده هستند و امتیازشون یکی اضافه میشه بهش . حالا فرض کنیم حمید حاکم و اون و حمید ۷ دست جمع کردند اما امین و علی هیچی ! اینجا به اصطلاح امین و علی کوت شدند و به جای یک امتیاز ۲ امتیاز به گروه حامد تعلق میگیره در حالت عکس حامد حاکم هست اما علی اینا ۷ دست رو جمع میکنند اما حمیدشون هیچی نمیتونند ! اینجا حامد حاکم کوت شده ! ( این نهایت کور کوری خوندن ( به زبون مشهدی بود ها ! ) که حاکم رو کوت کنی ) اینجا به علی اینا ۳ امتیاز تعلق میگیره چون حاکم رو کوت کردند !

خب اینم از کوت کردن ! خب نکته های کوچک حرف زدن در بازی با شریک ممنوعه حرفهایی نظیر اینو بازی کن ، برش ، من ندارم این قبیل.....

نوبت بازی کردن طبق اصول اول حاکم بعد دست راستیش بعد شریک حاکم بعد نفر دیگه . حاکم اگه بیره باز هم حاکم اما اگه بباخه اینجا نفر دست راستیش حاکم .

حکوت پس براساسی که گفتم ( توی بازی ۴ نفره ) میچرخه . ( برخلاف ۲ مورد قبلی که هرکی که میبرد حاکم میبود )

نکات:

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

آموزش بازی هفت خبیث یا هفت کثیف - کمی پیچیده

این بازی اصالتاً بازی المانی هستش ، بازیش بدرد جمعهای زیاد میخوره نحوه دست دادن اینجوریه که به هر کس یک برگ میدید جهت خلاف عقربه ساعت همینجوری میدید تا هر کس ۷ هفت تا برگ داشته باشه بعد باقی کارهای مانده را به پشت در وسط قرار میدهید و یکی از کارت ها مانده بر میگردانید و کنار کارتهایی که از پشت هستند از رو قرار میدهید بازی به این شکل که شما باید یا آن عدد مورد نظر رو بیاید پایین یا آن خال مثلاً اگه ۲ دل رو بود اگه دل داشتی گه دل رو میایی اگه نداشته باید ۲ به خال دیگه رو بیای اگه ۲ هم نداشتی باید یک کارت برداری ( کسی نبینه دستتو ) اگه کارتی که برداشتی به برگ رو زمین میخورد میتونی روش قرار بدی اگر نه که تو دستت نگه میداری

#### قوانین

- 1- عدد ۱۰ جهت بازی رو بر میگردونه
  - 2- عدد ۲ که میاد باید بگی یکی کارت برداره به انتخاب خودت
  - 3- عدد هفت که میاد باید ۲ تا کارت برداری یا اگر ۷ داری روش بزاری که نفر بعدیت ۴ تا برگ داره اگر اون هم ۷ داشت نفر بعدیش ۶ تا و اگر نفر بعدیش هم ۷ داشت نفر بعدیش باید ۸ تا کارت برداره
  - 4- عدد ۸ جایزه داره و باید برای جایزه یک خال از همون برگ رو روکنی یا اگه ۸ داشتی میتونی دوباره روش بیای و جایزتو بندازی
  - 5- آس نفر بعدی رو میپرونه و نوبت یک دست بازی رو ازش میگیره
  - 6- سرباز حکم رو عوض میکنه و میتونه رو همه چیز به جز ۷ بیاد
- تو این بازی هر کس زودتر برگاشو تموم کنه اون برنده وقتیه که یک برگ تو دستتون هست باید سریع بگید تک برگ اگر نگید یک کارت جرمیه میشید و بهتون یک کار میدن هر کجا تو این بازی اشتباه کنید مثلاً نوبتتون نباشه و برگ بیاید یک کارت جرمیه میشید نحوه امتیاز دهی هم به این صورت هستش که : ۲- ۱۰ همون امتیاز منفی برابر خودشون را دارن
- سرباز امتیاز منفی برابر ۲۰ را داره  
بی بی ۳  
شاه ۴  
آس ۱۱
- و اگر کسی بتونه بازی را با سرباز تمام کنه یعنی آخرین کارتی که میاره سرباز باشه امتیاز منفی بقیه در ۲ ضرب میشه (دو برابر میشه )
- برای خاتمه بازی باید به مقداری برای حد امتیاز منفی قائل شد که میتونه از ۱۰۰ تا ۵۰۰ یا بیشتر باشه و هر کس مقدار امتیاز منفیش به این حد برسه باخته و از دور بازی حذف میشه و بقیه نفرات بازی را ادامه میدن تا نهایت نفری که امتیاز منفیش از همه کمتره برنده حساب میشه
- 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 سخت تر بشه.

#### فال ورق رومانی

این فال با بیست و یک کارت و در سه ردیف هفت تایی انجام می شود.  
شخصی که برایش فال گرفته می شود باید هفت کارت انتخاب کند که این هفت کارت به ترتیب از چپ به راست چیده شده و اولین ردیف افقی را تشکیل می دهند. هفت کارت بعدی ردیف دوم و آخرین هفت کارت ردیف سوم را

می سازند. ردیف اول در باره گذشته ، ردیف دوم در باره حال و ردیف سوم در مورد آینده سوال مطرح شده است. توجه داشته باشید که در فال ورق هر چه تعداد کارت ها بیشتر باشد ، بهم امیختن معانی کارت ها و تفسیر فال نیز دشوار تر شده و به تجربه بیشتری نیاز دارد

-----

سری دل:

شاه ( سخاوتمندی بی پروا. مهربان. مردی با موهای روشن. صادق. صمیمی. توصیه ای خوب  
دام ( قابل اطمینان. زنی با موهای روشن. از خود گذشته. مهربان. حامی  
سرباز ( یک دوست خوب. یک دوست نزدیک. جوانی با موهای روشن. خوش طینت. مهربان.  
شاید شخصی با رفتار بچه گانه  
ده ( خوش شانسی. خوشبختی  
نه ( کارت ارزش ها. احتمال بر آورده شدن ارزشو بخصوص در مورد عشق  
هشت ( دیدار ها. دیدار کنندگان. دعوت. دعوت شدن به جشن. شرکت در جشن  
هفت ( یک شخص غیر قابل اعتماد. خیال پردازی. غیر واقع بینی. توقعات. قول های وفا نشده  
شش ( خوش شانسی غیر منتظره. سخاوت. تجدید یک دوستی قدیمی. امکان دریافت کمک  
پنج ( حسادت. اشخاص حسودی که در اطراف شما هستند. بهم خوردن یک رابطه یا دوستی. در تصمیم گیری دقت کنید. غم  
چهار ( تغییرات. امکان مسافرت. امکان به تعویق افتادن. ازدواج دیر  
سه ( نوعی اخطار. احتیاج به دقت و توجه. چیزی نگویید که بعدا پشیمان شوید  
دو ( دوستی. امکان روابط عاطفی. یک رابطه شغلی یا عاطفی. موفقیت. ثروت



سری گشتیز(خاچ)

اس ( توازن. هماهنگی. مالکیت. بدست آوردن. عشق و خوشبختی.  
ثروت. سلامتی. نامه ای در رابطه با پول. تلاش جدید  
شاه ( مردی با موهای تیره. صادق. صمیمی. سخاوتمند  
دام ( زنی با موهای تیره. جذاب. کارگشا. بخود مطمئن

سرباز ( یک دوست قابل اطمینان. جوانی با موهای تیره. خوش شانس. عامی  
ده ( دریافت پول از طریقی غیر منتظره. هدیه. خوش شانسی. مسافرت  
نه ( یک رابطه عاطفی جدید. لجوج نباشید. لجاجت  
هشت ( جناح مخالف. مشکلات شخصی یا شغلی. حسادت. طمع. در تصمیم گیری عجله نکنید  
هفت ( ثروت. موفقیت. رقابت. هشدار در مورد دخالت بیجا. دردسری که ممکن است از جانب  
شخصی از جنس مخالف باشد  
شش ( موفقیت در کسب. دریافت کمک مالی. نتیجه موفقیت امیز  
پنج ( دوستان جدید. کمک از جانب دوست یا همسر. مشاخره جزئی  
چهار ( بد شانسی. دروغ. خیانت. تغییرات نامطلوب  
سه ( ازدواج یا توافقی موفقیت امیز. ازدواج با شخصی ثروتمند. افراد و وقایع مفید  
دو ( ناراحتی. مخالفت. شایعه



سری خشت

اس ( انگشتر یا حلقه. جواهر. پول. نامه  
شاه ( لجوج. با نفوذ. مردی با موهای روشن  
!دام ( شوخ طبع. سطح بالا. زنی با موهای روشن. عاشق مهمانی و غیبت  
سرباز ( جوانی با موهای روشن. مردی از اقوام. سرزنده  
ده ( مسافرت. تغییر و تحولات مفید  
نه ( امکانات شغلی جدید. فعالیت. امکان و شانس بهبود وضعیت مالی  
هشت ( ازدواج دیر وقت. فراز و نشیب های مالی  
هفت ( یک هدیه یا خبر غیر منتظره. مشکلات شغلی  
شش ( هشدار در مورد ازدواج مجدد. مشکلات ازدواج مجدد  
پنج ( ملاقات های مفید. موفقیت شغلی  
چهار ( میراث. بهبود وضعیت مالی  
سه ( دعاوی شخصی یا قضایی. نامه رسمی یا قضایی

دو ( یک رابطه عشقی که کم کم مهم می شود. یک رابطه عشقی که موجب نا رضایتی دیگران است. همکاری شغلی



سری پیک

اس ( مشکلات. یک رابطه عاطفی توأم با مشکل. مرگ

شاه ( مردی با موهای تیره. جاه طلب. قدرت طلب. با رفتار سرد

دام ( زنی با موهای تیره. فریبا. جذاب. بی مرام. بیوه

سرباز ( جوانی با موهای تیره. شخصی خوش قلب ولی غیر واقع بین. با رفتار سرد

ده ( نگرانی. بد شانسی. محبوس. خبرهای بد. محروم

نه ( تاخیر. مجادله. افسردگی. ضعف. نابودی. عصبانیت مفرط. مرگ. بدشانسی در همه موارد

هشت ( ناراحتی. مخالفت. بهم خوردن نقشه ها و برنامه ها. بی توجهی دوستان. فسخ

هفت ( هشدار در مورد امکان بهم خوردن یک دوستی. از دست دادن یک دوست. یک تعهد غیر منتظره. هشدار در مورد شکست. غم

شش ( بهبود شرایط زندگی. بهبودی های مختصر. پشت سر گذاشتن شرایط سخت

پنج ( تشویش. اضطراب. دخالت دیگران. کار شکنی و مخالفتی که در نهایت برطرف می شود

چهار ( حسادت. دردسر شغلی. نگرانی مالی و شغلی. بیماری

سه ( جدایی. جدایی ناشی از بی اعتمادی

دو ( رسوایی. فریب. حيله. تغییرات نا مطلوب. سخن چینی. جدایی

توجه  توجه

تکرار کارت ها

در هر کدام از انواع فال های ذکر شده اگر کارتی دو بار و یا بیشتر تکرار شده باشد مفهوم خصوصی دارد که باید در تفسیر خود به آن توجه کنید

دو بار تکرار

سه بار تکرار

چهار بار تکرار

اس

همکاری و گردهم آبی. اگر دل و گشنیز بود یعنی ازدواج و اگر خشت و پیک بود یعنی شراکت



نا مطلوب  
خبر خوب  
افتخار، سر بلندی

شاه  
همکاری شغلی  
حمایت  
جایزه، موفقیت

دام  
غیبت، کنجکاوی، ملاقات با دوست مونث  
خیانت به اعتماد، دیدار  
معاشرت، رسوایی

سرباز  
عدم توافق  
دوستان غیر واقعی، بحث و جدل  
نبرد، جشن

ده  
بهبود شرایط، اگر دل و خشت بود یعنی ازدواج  
بهم خوردن نقشه ها  
موفقیت حتمی

نه  
سود جزئی  
سلامتی  
به وقوع پیوستن آرزو

هشت  
بی احتیاطی، اگر دل و خشت بود یعنی لباس نو  
زمان نا مناسب برای برنامه های مهم  
نگرانی شدید، مسیولیت زیاد

هفت  
تفریح، اگر دل و خشت بود یعنی عشق  
کسالت جزئی  
تبانی

شش  
مقابله  
کار سخت  
مسایل غیر منتظره

پنج  
مسایل شخصی  
نا رضایتی  
بدست آوردن یک میل شخصی

چهار  
نا استوار  
از هم پاشیده شدن شالوده  
مکان امن

سه  
انتخاب  
استوار  
امید

دو  
جدایی  
تغییر جهت  
بر سر دو راهی

### فال تاروت و نحوه انجام فال تاروت

فال تاروت چیست ؟

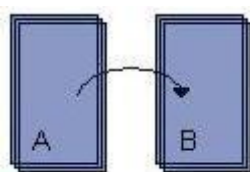
یک دسته کارت تاروت شامل ۷۸ کارت است که میتوانید خودتان نیز آن را درست نمایید.

نوع ، کیفیت ، اندازه کارتها اهمیت ندارد ، برای این کار میتوانید از ورق مقوای محکم استفاده نموده و ۷۸ عدد یک اندازه ببرید حالا کارت ها را نقاشی کرده و نام آنرا در زیر آن بصورت فارسی یا لاتین بنویسید.

زمان انجام کار میتوانید در کارت ها تعمق کنید تا معنی دقیق کارت ها در ذهنتان بماند.

کارت های تاروت از ۲ گروه تشکیل میشوند : سری بزرگ شامل ۲۲ کارت و سری کوچک شامل ۵۶ کارت

سری بزرگ کارت ها به مسائل مهم و ریشه دار نیت مطرح شده میپردازد و سری کوچک کارت ها در تفسیر فال شما به مسائل کوچک و کم اهمیت تر میپردازد.



## روش انجام فال تاروت

برای انجام فال تاروت ابتدا باید کارت ها را با هم مخلوط کرده و سپس آنها را بر بزیند و این کار را تا زمانیکه احساس کنید بر زدن کافیت ادامه دهید.

اگر برای شخص دیگری فال میگیرید از او بخواهید با دستانی که با ان مسلط نیست ( یعنی اگر راست دست است با دست چپ و اگر چپ دست است با دست راست ) کارت ها را کات نماید یعنی کارت ها را از وسط به دو قسمت تقسیم کرده و کارت های پایینی را بر روی کارت های بالایی قرار دهد.

چنانچه برای خودتان فال میگیرید این کار لازم نیست و تنها همان بر زدن کارت ها کافی میباشد.

بُر زدن کارت ها : بُر زدن به این معناست که کارت ها را باهم مخلوط کنید و یک کارت از میان کارت ها بکشید و روی کارت های بالایی بگذارید و این کار را چندین بار تکرار میکنید و توجه کنید که پشت کارت ها رو به شما باشد.

## مراحل انجام فال تاروت و نحوه انتخاب کارت ها

انتخاب کارت های تاروت همیشه باید پس از انجام یک مراسم کوچک انجام شود ، زمانی که برای دریافت پاسخ سوالتان یا پیشگویی به کارت های تاروت مراجعه میکنید به آن لحظه گرفتن فال حالت زیبایی از مراقبه بدهید.

کارت های تاروت را در پارچه زیبا و پررنگی قرار داده (از رنگ هایی مانند بنفش ، قرمز یا لاجوردی استفاده کنید) و در درون جعبه ای نگهداری نمائید.

زمانیکه خواستید فال بگیرید کارت ها را با آرامش از درون جعبه و سپس پارچه خارج کنید و آنها را بُر بزنید و پس از اینکه احساس کردید کارت ها کاملاً مخلوط شده اند آنها را بسته به نوع فال تان انتخاب کنید.

در صورت تمایل و برای تمرکز قوی تر میتوانید شمع و عودی نیز روشن کنید و به فضا رنگ و بویی خاص ببخشید.

همیشه از دست چپ تان که به بخش ناخودآگاه و شهودی مغزتان مرتبط است برای کشیدن کارت ها استفاده نمائید اما اگر چپ دست هستید با دست راستتان این کار را انجام دهید.

سوالاتی که از کارت ها میشود در حقیقت سوالاتی است که از ناخودآگاه فرد پرسیده میشود و هر چقدر سوالات و نیت شفاف تر و مختصر تر باشد تاروت بهتر خواهد توانست معرفت ناشی از ضمیر ناخودآگاه فرد را انعکاس دهد.

قبل و در حین کشیدن کارت ها چشمان تان را ببندید و عمیق و آرام نفس بکشید ، همینطور که دست های شما رو کارت ها حرکت میکند بصورت یک کانال عمل کرده و به کارتی که همزمان با انرژی شما هماهنگی دارد مرتبط میگردد ، به دست خود اعتماد کنید و کارت را بکشید.

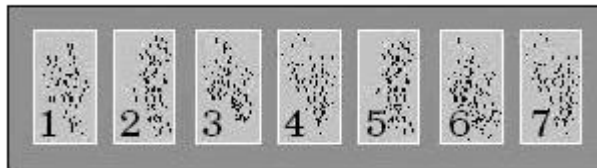
گاهی در حین بُر زدن کارت ها کارتی از دسته کارت ها بیرون پریده و روی زمین میافتد ، به اینگونه کارت ها که خودبخود ظاهر میشوند توجه نمائید زیرا اغلب پاسخ پرسش شما را در خود دارند.

برای تفسیر کارت ها از قدرت درک و فهم تان بهره بگیرید ، کارت ها میتوانند برای اشخاص مختلف تعبیری متفاوت داشته باشند ، تعبیر کارت ها را بخوانید اما در عین حال دقت کنید که حس تان را نیز دخالت دهید.

قبل از انتخاب و قرار دادن کارت ها باید نیت شما کاملا" روشن باشد و باید مشخص کنید که این فال به نیت مشاوره گرفته میشود و یا پیشگویی ، در روش مشاوره اغلب کارت میانی نقش راهنمای اصلی را دارد و کارت های کناری ان اغلب نقش تقویتی را دارا میباشند.

### فال تاروت ۷ کارتی

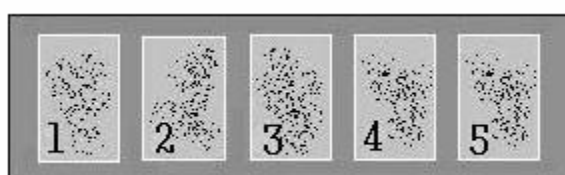
آسان ترین راه برای گرفتن فال تاروت به خصوص فال تاروت روزانه این است که یک کارت انتخاب کرده و به پیشنهادات آن توجه نمائید ولی در صورتیکه خواهان اطلاعات روشن تری هستید فال زیر به شما پیشنهاد میشود. فال زیر یکی از رایج ترین انواع فال تاروت میباشد و برای انجام مشاوره و نظرخواهی یا برای اطلاع از گذشته ، حال و آینده کاربرد دارد.



- کارت اول : نشان دهنده گذشته و اتفاقاتی که بر نیت شما تاثیرگذارند.
- کارت دوم : نشان دهنده وضعیت کنونی شما میباشد.
- کارت سوم : نشان دهنده آینده ای که نزدیک است.
- کارت چهارم : نشان دهنده افکار و دیدگاه شما نسبت به نیت تان است.
- کارت پنجم : نشان دهنده شخصیت افرادی که به نیت شما مرتبط هستند.
- کارت ششم : نشان دهنده اتفاقات مثبت یا منفی غیر منتظره در رابطه با نیت شما میباشد.
- کارت هفتم : نشان دهنده جواب نهایی نیت شما میباشد.

## فال تاروت ۵ کارتی

آسان ترین راه برای گرفتن فال تاروت به خصوص فال تاروت روزانه این است که یک کارت انتخاب کرده و به پیشنهادات آن توجه نمائید ولی در صورتیکه خواهان اطلاعات روشن تری هستید فال زیر به شما پیشنهاد میشود. فال زیر یکی از رایج ترین انواع فال تاروت میباشد و برای انجام مشاوره و نظرخواهی یا برای اطلاع از گذشته ، حال و آینده کاربرد دارد.



کارت اول : نشان دهنده جنبه های مثبت سوال و نیت شما میباشد.

کارت دوم : موردی که مربوط به جنبه های منفی و مشکلات نیت شما میباشد.

کارت سوم : نشان دهنده وضعیت موضوع از نگاه و فکر شما میباشد.

کارت چهارم : نشان دهنده آینده ای که نزدیک است.

کارت پنجم : نشان دهنده آینده ای که دور است.

## فال تاروت ۴ کارتی مالی

آسان ترین راه برای گرفتن فال تاروت به خصوص فال تاروت روزانه این است که یک کارت انتخاب کرده و به پیشنهادات آن توجه نمائید ولی در صورتیکه خواهان اطلاعات روشن تری هستید فال زیر به شما پیشنهاد میشود.

فال زیر یکی از رایج ترین انواع فال تاروت میباشد و برای انجام مشاوره و نظرخواهی یا برای اطلاع از گذشته ، حال و آینده کاربرد دارد.



کارت اول : نشان دهنده موضوع نیت یا سوال شما میباشد.

کارت دوم : موردی که مربوط به وضعیت مالی شما میباشد.

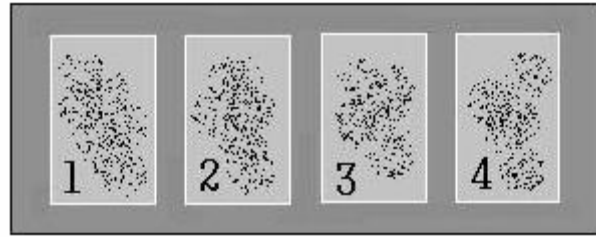
کارت سوم : شخص یا موردی خارج از اراده شما که بر این وضعیت مالی تاثیر میگذارد.

کارت چهارم : جواب نیت و سوال شما در رابطه با مسائل مالی میباشد.

فال تاروت ۴ کارتی عاطفی

آسان ترین راه برای گرفتن فال تاروت به خصوص فال تاروت روزانه این است که یک کارت انتخاب کرده و به پیشنهادات آن توجه نمائید ولی در صورتیکه خواهان اطلاعات روشن تری هستید فال زیر به شما پیشنهاد میشود.

فال زیر یکی از رایج ترین انواع فال تاروت میباشد و برای انجام مشاوره و نظرخواهی یا برای اطلاع از گذشته ، حال و آینده کاربرد دارد.



کارت اول : نشان دهنده شخصیت و وضعیت فعلی شما میباشد.

کارت دوم : موردی که مربوط به شرح حال شخص مورد نظر شما میباشد.

کارت سوم : موردی خارج از اراده شما که بر وضعیت عاطفی شما تاثیر میگذارد.

کارت چهارم : جواب نیت شما در رابطه با مسائل عاطفی میباشد.

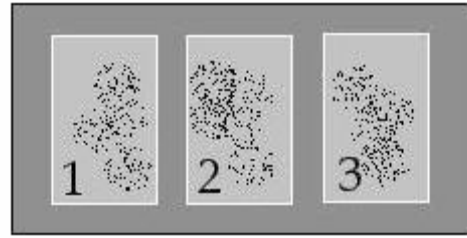
فال تاروت ۳ کارتی

آسان ترین راه برای گرفتن فال تاروت به خصوص فال تاروت روزانه این است که یک کارت انتخاب کرده و به پیشنهادات آن توجه نمائید ولی در صورتیکه خواهان اطلاعات روشن تری هستید فال زیر به شما پیشنهاد میشود.

فال زیر یکی از رایج ترین انواع فال تاروت میباشد و برای انجام مشاوره و نظرخواهی یا برای اطلاع از گذشته ، حال و آینده کار برد دارد.

در این فال کارت اول نماینده گذشته ، کارت دوم نماینده حال و کارت سوم نشان دهنده آینده فرد میباشد ، در این فال کارت وسطی یعنی کارت دوم نقش اصلی را دارد و بهترین توصیه و پیشگویی را انجام میدهد و کارت های کناری یعنی کارت های اول و سوم نقش تقویتی دارند.





کارت اول : نشان دهنده زمان گذشته و اتفاقات مربوط به نیت یا سوال فال گیرنده میباشد.

کارت دوم : نشان دهنده زمان حال و وضعیت فعلی نیت یا سوال فال گیرنده میباشد.

کارت سوم : نشان دهنده زمان آینده و نتیجه نیت یا سوال فال گیرنده میباشد.

تخمین زمان با کارت تاروت

ابتدا کارت های سری بزرگ تاروت را جدا کنید و کنار بگذارید ، سپس کارت های کوچک تاروت را بُر بزینید و از روی دسته کارت هایی که بُر زده اید یک کارت بکشید.

این کارت نشان دهنده هفته و نوع کارت نشان دهنده فصل وقوع آن اتفاق میباشد ، بعنوان مثال اگر شما کارت ۳ شمشیر را انتخاب کردید به معنی وقوع اتفاق مورد نیت شما در هفته سوم فصل بهار است.

سری چوب دست یا عصا : فصل تابستان

سری شمشیر : فصل بهار

سری سکه یا ستاره : فصل زمستان

سری جام : فصل پاییز

کارت های شماره ۱ تا ۱۰ : هفته های اول تا دهم هر فصل را نشان میدهد

کارت نوجوان : هفته یازدهم

کارت دلاور : هفته دوازدهم

کارت ملکه : هفته سیزدهم

کارت پادشاه : هفته ای که در آن یک فصل به فصل بعدی تبدیل میشود.

<http://linapply.ir>