

# آموزش بازی شلم

[www.negarstan.com](http://www.negarstan.com)



پایگاه آموزشی نگارستان

[www.negarstan.com](http://www.negarstan.com)

[ar\\_foroughi@yahoo.com](mailto:ar_foroughi@yahoo.com)

*Alireza Foroughi*

بازی شلم یا روک ، از کلمه **slam** انگلیسی و **chelem** فرانسه گرفته شده است که معنی آن جمع کردن تمام برگهای بازی است. هدف این بازی رسیدن به امتیاز نهایی صد و شصت و پنج زودتر از رقیب است. به روایتی بازی حکم و شلم از جمله بازیهای ابداعی ایرانیهاست و هیچ معادلی در بازی های ورق خارجی ندارد. شلم را میتوان ورژن حرفه ای حکم نامید که طبیعتاً دارای هیجان و ظرافت بیشتری هم هست.

شما برای بازی شلم حتماً بایستی بازی حکم را بلد باشید چرا که قوانین بازی و سر کردن ورق ها در آن کاملاً مشابه حکم است با این تفاوت که امتیاز شماری در آن اهمیت زیادی دارد و در خواندن دستها باید دقیق ویژه ای را بخرج داد. شلم در اصل یک بازی چهارنفره است اما میشود آنرا ، سه یا دو نفره هم بازی کرد.

### شلم دو نفره

دو نفر مقابل هم می نشینند و دست یار خود را به پشت در سه دسته چهارتایی مقابل خود میگذارند و هنگامی که حاکم برگ اول خودش را که حکم تلقی میشود بازی کند هر دو نفر میتوانند یک برگ از دست یارشان را رو کنند که مجموعاً سه برگ از دست یار همیشه رو است که با شروع بازی شما مجاز به استفاده از سه برگ رو شده دست یار هستید.

### شلم سه نفره

دو نفر مقابل هم و نفر سوم مانند شلم دو نفره دست یارش را به همان ترتیب شلم دو نفره روی زمین در مقابلش میچیند.

### شلم چهار نفره

دو به دو مقابل هم می نشینند و به صورت رندوم یک نفر پورتر میشود و شروع به دست دادن به صورت ساعتگرد میکند. بایستی به هر نفر دوازده ورق داده شود که میتواند به صورت یکجا یا در دو دسته شش تایی باشد و در آخر چهار ورق اضافه می آید که روی زمین گذاشته میشود که پس از مشخص شدن حاکم در اختیار ایشان قرار خواهد گرفت. در بازی شلم مانند حکم یک خال حکم می شود که قوانین بازی هم کاملاً مشابه حکم است با این تفاوت که در شلم ملاک برنده شدن تعداد دست های اخذ شده نیست بلکه میزان امتیازات کسب شده است که باید در پایان بازی امتیاز کسب شده هر تیم محاسبه و یاداشت شود.

### قانون امتیازات

تک ( آث ) از هر خالی : ۱۰ امتیاز

ده لو از هر خالی : ۱۰ امتیاز

پنج لو از هر خالی : ۵ امتیاز

هر چهار برگ : ۵ امتیاز

مثله هر دست با مشخصات زیر چنین امتیازی دارند:

تک پیک + ۵ پیک + بی بی پیک + ۳ پیک = ۲۰ امتیاز

۱۰ پیک + تک پیک + ۱۰ دل + ۱۰ خشت = ۴۵ امتیاز

۲ دل + ۳ دل + ۴ خشت + ۶ دل = ۵ امتیاز

مجموع امتیازهای همه ورق ها صد و شصت و پنج است به این صورت:

$4 \times 10 = 40$  (چهار تا تک)

$4 \times 10 = 40$  (چهار تا ۱۰ لو)

$5 \times 4 = 20$  (چهار تا ۵ لو)

$5 \times 5 = 25$  (برگ میشود ۱۳ دسته چهارتایی که هر دسته چهارتایی ۵ امتیاز دارد)

صد و شصت و پنج =  $40 + 20 + 65 = 125$

### تعیین حاکم

هر نفر تعداددوازده برگ در دست دارد و چهار برگ هم رو زمین است. در این بازی باید هر نفر با توجه به برگهای دست خود برآورد کند که اگر حاکم شود با توجه به قانون امتیازاتی که ذکر شد چند امتیاز از صد و شصت و پنج امتیاز ممکن بازی را می تواند کسب کند؟

برای شروع خواندن پورتر به عنوان پایه الزاما صد است یعنی اگر همه بازیکنان دست را پاس بدنهند پورتر حاکم خواهد بود با صد امتیاز خوانده شده. به همین ترتیب هر نفر به صورت ساعتگرد میزان امتیازاتی را که می تواند از صد و شصت و پنج امتیاز ممکن کسب کند اعلام میکند. در این میان هر کس دیگر توان رقابت با دیگران را نداشت با بکار بردن واژه پاس از گردونه رقابت خارج میشود و در نهایت کسی که بیشترین امتیاز را خوانده است برنده مزایده میشود که اینک حاکم نامیده میشود.

لازم به ذکر است که بالاترین امتیاز قابل خواندن صد و شصت و پنج است. پس کسی که بالاترین امتیاز را خوانده حاکم بازی است و میتواند حکم را مشخص کند و در عین حال ملزم است امتیازی را که به واسطه خواندن آن حاکم شده است را کسب کند در غیر اینصورت در اصطلاح **خالی** کرده است.

هنگامی که حاکم مشخص شد، ایشان مجاز است که چهار برگ زمینه را بردارد و در دست خود بچیند که در این صورت حاکم، شانزده برگ در دست دارد که باید چهار برگ را به دلخواه از دست خود خارج کند که جزء امتیازات حاکم محسوب

خواهد شد و بهتر است این برگها، برگهای امتیازآور باشد مانند ده لو و پنج لو که در اصطلاح عامیانه به آنها برگهای خوارکی یا چاقی هم می‌گویند. همچنین در خواباندن برگها باید برگها طوری انتخاب شوند که دست حاکم ترجیها دو خال یا حداکثر سه خال شود.

همانطور که گفته شد بازی را حاکم شروع می‌کند و اولین برگ حاکم، تعیین کننده حکم است و باید در جریان بازی سعی شود که هرچه ده لو، پنج لو یا آث دارید روی دست های برنده خودتان بربیزید تا برگهای امتیازدار نصیب خودتان شود.

فرض کنید حاکمی که مثلا صد و چهل امتیاز خوانده، برای شروع بازی، آث پیک را بعنوان سرتیرین برگ خود که تعیین کننده حکم نیز است، می‌اندازد. نفر بعدی که رقیب است سعی خواهد کرد که بی ارزش ترین برگ خود را، اگر حکم دارد که حکم بیاندازد و در غیر این صورت با بی ارزش ترین برگ خود را رد کند. نفر بعدی، یار حاکم است که سعی خواهد کرد با ارزش ترین برگ خود از نظر امتیاز را (ده لو و پنج لو) بیاندازد، حال اگر حکم دارد که حکم بیاندازد و در غیر این صورت با با ارزش ترین برگ خود از نظر امتیاز را رد کند. لازم به ذکر است که تک هر خال هم امتیاز ده دارد اما در عین حال، جزء برگهای سر است و می‌تواند دست بگیرد لذا به صرف امتیازآور بودن منطقی نیست که آنرا روی دستهای برده خود رد کنیم مگر در شرایط خاص. حتی گاهی وقتها، این شرایط در مورد مثلا ده لوی حکم هم صدق می‌کند که باید از رد کردن آن به صرف امتیازآور بودن اجتناب کرد. بازی به همین شکل مانند حکم، ادامه پیدا می‌کند تا بازی تمام شود و نوبت امتیازشماری شود.

### جدول امتیازات

فرض کنید حاکم با خواندن صد و چهل امتیاز، حاکمی را به دست آورده باشد بنابراین باید حداقل صد و چهل امتیاز از صد و شصت و پنج امتیاز ممکن را کسب کند. اگر ایشان بتواند از این راند صد و چهل و پنج امتیاز کسب کند پس با این حساب، تیم مقابل بیست امتیاز کسب کرده است. حالا وضعیت امتیازات بشرح زیر می‌شود:

آنها	امتیاز خوانده شده	ما
$160 - 145 = + 20$	+ ۲۰	۱۴۰ + ۱۴۵ + ۱۴۵

فرض کنید حاکم با خواندن صد و چهل امتیاز حاکمی را به دست آورده باشد بنابراین باید حداقل صد و چهل امتیاز از صد و شصت و پنج امتیاز ممکن را کسب کند. اگر ایشان بتواند صد و سی و پنج امتیاز کسب کند پس با این حساب تیم مقابل سی امتیاز کسب کرده است و چون حاکم نتوانسته به تعهدات خود عمل کند به اندازه امتیازی که خوانده منفی

میگیرد. یعنی صد و چهل امتیاز از ایشان کم میشود و تیم مقابل هم همان امتیاز را که کسب کرده به امتیازات قبلی خود اضافه میکند. حالا وضعیت امتیازات بشرح زیر میشود:

	آنها	امتیاز خوانده شده	ما	
$160 - 145 = + 20$	+ 20	140	+ 145	+ 145
$+ 20 + 30 = + 50$	+ 50	140	+ 5	$+ 145 - 140 = + 5$

### قانون دوبل منفی

قانون دوبل منفی مربوط به زمانی است که تیم مقابل بتواند بیشتر از نصف امتیازات ممکن که امتیاز هشتاد و پنج است را کسب کند در اینصورت جرمیه عدم انجام تعهدات حاکم برابر منفی امتیاز خوانده شده نیست بلکه منفی دو برابر آن عدد است. فرض کنید حاکم با خواندن صد و چهل امتیاز حاکمی را به دست آورده باشد بنابراین باید حداقل صد و چهل امتیاز از صد و شصت و پنج امتیاز ممکن را کسب کند. اگر تیم مقابل بتواند هشتاد و پنج امتیاز کسب کند در اینصورت هشتاد و پنج امتیاز به امتیازات قبلی تیم مقابل اضافه میگردد و منفی دوبل صد و چهل امتیاز که برابر دویست و هشتاد است از امتیازات حاکم کسر میگردد. حالا وضعیت امتیازات بشرح زیر میشود:

	آنها	امتیاز خوانده شده	ما	
$160 - 145 = + 20$	+ 20	140	+ 145	+ 145
$+ 20 + 30 = + 50$	+ 50	140	+ 5	$+ 145 - 140 = + 5$
$+ 50 + 85 = + 135$	+ 135	140	- 275	$+ 5 - 280 = - 275$

### شلم دویست و پنجاه امتیازی

فرض کنید حاکم با خواندن صد و چهل امتیاز، حاکمی را به دست آورده باشد بنابراین باید حداقل صد و چهل امتیاز از صد و شصت و پنج امتیاز ممکن را کسب کند. اگر ایشان بتواند از این راند کل صد و شصت و پنج امتیاز را کسب کند در اصطلاح حریف را **شلم** کرده است که با این حساب تیم مقابل هیچ امتیازی کسب نکرده ولی حاکم با دویست و پنجاه

امتیاز تشویق میشود. لازم به ذکر است که حاکم هیچگاه شلم نمیشود زیرا چهار برگ در ابتدای بازی بابت برداشتن چهار برگ وسط خوابانده است که جزء امتیازات حاکم محسوب میشود. حالا وضعیت امتیازات بشرح زیر میشود:

آنها	امتیاز خوانده شده	ما	
$160 - 145 = + 20$	+ ۲۰	۱۴۰	+ ۱۴۵
$+ 20 + 30 = + 50$	+ ۵۰	۱۴۰	+ ۵
$+ 50 + 85 = + 135$	+ ۱۳۵	۱۴۰	- ۲۷۵
$+ 135 + 0 = + 135$	+ ۱۳۵	۱۴۰	- ۲۵
			+ ۱۴۵ - ۱۴۰ = + ۵
			+ ۵ - ۲۸۰ = - ۲۷۵
			- ۲۷۵ + ۲۵۰ = - ۲۵

### شلم پانصد امتیازی

شلم پانصد امتیازی زمانی اتفاق می افتد که یکی از بازیکنان تصور کند که بدون استفاده از چهار برگ زمینه می تواند حریف را شلم کند. اگر یکی از بازیکنان، واژه شلم پانصد امتیازی را بکار ببرد، بلافصله خواندن متوقف و نامبرده حاکم میشود که الزاماً باید بدون استفاده از چهار برگ زمینه حریف را شلم کند که در صورت موفقیت پانصد امتیاز کسب میکند و در صورت عدم توفیق به شلم پانصد امتیاز منفی میگیرد.

### بازی با جوکر

در بازی شلم امکان استفاده از جوکرها هم وجود دارد که به لحاظ امتیازی، جوکر رنگی بیست امتیاز و جوکر مشکی پانزده امتیاز دارد و از نظر میزان سربودن هر خالی که بعنوان حکم تعیین شود جوکر رنگی سرتیرین برگ آن خال محسوب میشود و جوکر مشکی مقام دوم و تک خالی که بعنوان حکم مشخص شده است مقام سوم را دارد. به بیان ساده تر هر خالی که حکم شود جوکر رنگی و جوکر سیاه بالاتر از تک حکم ایفای نقش میکنند که در اینصورت جمع کل امتیازات بازی از صد و شصت و پنج به دویست و امتیاز شلم کردن از دویست و پنجاه به سیصد و پنجاه ارتقاء می یابد.

### پایان