

دستور لعبة

الانتخابات



صوتك أمانة... إلعبها صح

الفهرس



١

قوانين عامة 

٥

البطاقات الحركية 

٥

بطاقات أوامر العامة 

٩

بطاقات أوامر ردود الأفعال 

١١

بطاقات أوامر ذاتية 

١٣

بطاقات أوامر نهائية 

١٤

اللائحة التنظيمية 



لعبة الانتخابات:

هي لعبة استراتيجية يتنافس فيها المرشحون (اللاعبون) للحصول على أكبر عدد من الأصوات. يقوم كل مرشح بجمع بطاقات الأصوات وتوزيعها على المناطق لدعم موقفه في الساحة الانتخابية.

عدد اللاعبين:

اللعبة مخصصة لـ ٣ إلى ٦ لاعبين، بالإضافة إلى حكم يتولى إدارة كشف النتائج (القيد) وتطبيق اللوائح والقوانين، ويتولى السلطة في فرض العقوبات على اللاعبين.

كيفية الفوز باللعبة:

يُحقق الفوز في هذه اللعبة عن طريق جمع بطاقات الأصوات التي يحصل عليها اللاعب من بنك البطاقات (السحب)، ثم توزيعها على مناطقه أو مبادلتها مع مرشحين آخرين، وذلك بهدف إحراز أكبر عدد ممكن من الأصوات مع نهاية الجولة النهائية.



طريقة اللعب:

١. يُوزَعُ أمام كل مرشح ٥ مناطق.

٦	٥	٤	٣	عدد اللاعبين
٤	٥	٦	٨	عدد المناطق لكل لاعب

٢. تُخلط البطاقات التي تشمل (٧١) بطاقة حركية و (٧٩) بطاقة أصوات،

ثم تُوزَعُ ٥ بطاقات على كل مرشح.

٣. تُوضع باقي البطاقات في "بنك البطاقات" في منتصف ساحة اللعب.

٤. يبدأ أول مرشح بسحب بطاقتين من بنك البطاقات.

٥. تسير الجولة بدءاً من أول مرشح، ثم يتولى باقي المرشحين بأدوارهم وفق

الترتيب باتجاه اليمين.

٦. يمتلك كل مرشح ٣ حركات في الجولة الواحدة.

٧. تنتهي الدورة الانتخابية الأولى عند نفاد البطاقات من بنك البطاقات.

٨. يتحدد عدد الدورات الانتخابية بعدد المرشحين؛ فإذا كان عدد المرشحين ٥،

تتكون اللعبة من ٥ دورات انتخابية.



بطاقات اللعبة:



عدد هم ١٧٥ بطاقة تنقسم الى ٣ اقسام:

البطاقات الحركية:

عدد هم ٧١ بطاقة حركية.

البطاقة	العدد	البطاقة	العدد	البطاقة	العدد
احرق ٣٠٠	١	جلسة سرية	١	رفع الحصانة	١
دبل الصناديق	١	طرح الثقة	١	البشت	١
رفع الجلسة	١	سحب صلاحيات	١	فرز الصناديق	١
سرقة المال العام	١	استقالة	١	رسوم التسجيل	١
بالحفظ و الصون	٢	ماتستاهلها	٢	وحدة بوحده	٢
اقطع المايك	٢	اطحس	٢	تفتيش	٢
زيادة لعبة	٣	احرق ٢٠٠	٢	الحصانة	٢
استريح	٣	بدل غير مرشح	٣	اكسر البدل	٣
احرق ورقة	٣	ازهلها	٣	احرق ١٠٠	٣
بدل	٨	صعبه عليك	٧	اخذلك ورقتين	٧

بطاقات الاصوات:

عدد هم ٧٩ بطاقة حركية.

الاصوات	العدد	الاصوات	العدد
١٢٠	٨	٠	١٠
١٨٠	٦	٢٠	١٠
٢٥٠	٤	٤٠	١٢
٣٠٠	٣	٦٠	١٢
٥٠٠	٢	٨٠	١٢

بطاقات المناطق:

عدد هم ٢٥ منطقة و يتم توزيعهم على اللاعبين قبل بدء اللعبة
 (توزيع المناطق يكون عشوائي على اللاعبين).

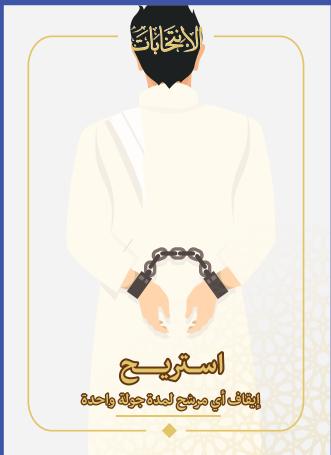
البطاقات الحركية



وهي تنقسم إلى أربعة أقسام حسب فعالية البطاقة، كالتالي:

بطاقات أوامر عامة:

وهي بطاقات عامة، ويمكن الرد عليها من قبل اللاعبين عن طريق بطاقات أوامر ردود الأفعال.



إيقاف مرشح لمدة
جولة واحدة



حرق أصوات من
مناطق مرشح

البطاقات الحركية



أخذ أي بطاقة
من الأرض/الساحة

النظر في بطاقات
أي مرشح



منع أي مرشح من الكلام
لمدة ٣ جولات

تأخذ فعالية أي بطاقة في
اللعبة من اختيارك (الجوكر)

البطاقات الحركية



الانتخابات

طرح النقش

يسمح لصاحبها بإخراج
مرشح من اللوحة بالتصويت
* لا يمكن لبعضها في الجولة الأولى والأخيرة *

الانتخابات

اطحس

بدل بطاقاتك مع
أي مرشح من اختيارك

إخراج لاعب من الدورة
الانتخابية بالتصويت (غير
فعالة في الدورة الأولى/ الأخيرة)

بدل بطاقاتك مع أي
مرشح آخر

الانتخابات



احرق ورقة
حرق بطاقة من يد
أي مرشح

الانتخابات



رفع الحصانة
رفع الحصانة عن حملها

حرق بطاقة من يد
أي مرشح

رفع الحصانة عن
حاملها

البطاقات الحركية



أخذ منطقة مع أصواتها
من أي مرشح

أخذ ١٠٠ صوت من
جميع المرشحين



تحميك من مرشح واحد
طوال الدورة الانتخابية

تحالف لجمع أصوات منطقتين
بينك وبين مرشح آخر

البطاقات الحركية



بطاقات أوامر ردود الأفعال:

وهي بطاقات ردود على الأفعال (لا تصلح ضد بطاقات الأوامر الذاتية و النهائية).



تنعى مميزات جميع البطاقات
(ما عدا البطاقات الذاتية/النهائية)

تحمي أي مرشح من اختيارك
(صعبه عليك بالإنابة)

البطاقات الحركية



تحمي مناطقك من
حرق أي صوت



عكس اتجاه البطاقة الحركية
على المرشح الآخر



تغيير الطرف الثاني
مع مرشح آخر



إلغاء البدل بين
المرشحين

البطاقات الحركية



بطاقات أوامر ذاتية:

و هي بطاقات ذاتية/شخصية من حيث الفعالية و لا يتأثر باقي اللاعبين بهذه البطاقات.



مضاعفة أصوات
منطقة واحدة

فرز أصواتك و الخروج
من الدورة الانتخابية

البطاقات الحركية



الاطلاع على نتائج
المرشحين من الحكم

سحب بطاقةين
إضافيتين من السحب



لعب لعبة إضافية
(لا تحسب هذه البطاقة كحركة)

منع مميزات جميع البطاقات
الحركية (انظر للائحة التنظيمية)

البطاقات الحركية



بطاقات أوامر نهائية:

و هي بطاقات تنهي الجولة حينما تُلعب (غير فعالة في الجولة الأولى و الأخيرة).



إنهاء الدورة الانتخابية (غير فعالة في الدورة الأولى/الأخيرة)



إلغاء/شطب الدورة الانتخابية (غير فعالة في الدورة الأولى/الأخيرة)

اللائحة التنظيمية:



المادة (٠) - قانون اللعب النزيه:

يجب على المرشحين الالتزام بالأداب العامة أثناء اللعب وعدم أخذ اللعبة على محمل الجد، إذ إن الهدف الأساسي منها هو المتعة والتسليه.



المادة (١) - سحب البطاقات:

لا يحق للمرشح سحب بطاقتين إلا بعد انتهاء المرشح الذي يسبقه في الدور.



المادة (٢) - حد البطاقات:

لا يجوز للمرشح امتلاك أكثر من ٧ بطاقات عند انتهاء دوره. وفي حال حدوث ذلك، يدخل الحكم لسحب بطاقات عشوائية من المرشح.



المادة (٣) - بطاقات الأصوات:

لا يمكن للمرشح رفع بطاقات الأصوات بعد إزالتها. وفي حال رغب في تحريك بطاقة صوت من منطقة إلى أخرى، تُحتسب عليه حركة إضافية.



المادة (٤) - بطاقة "بدل":

عند لعب بطاقة "بدل"، يتم حساب مجموع الأصوات في المنطقتين للمرشحين، ثم تُسمّعان (تُغلقان) بحيث لا يمكن إضافة أي صوت إليهما حتى انتهاء الدورة الانتخابية.



المادة (٥) - تسجيل البدل:

لا يُذكر مجموع البدل علنًا، ويتم تسجيشه مباشرة في كشف النتائج (القيد).

اللائحة التنظيمية:



المادة (٦) - البديل مع لاعبين آخرين:
 لا يمكن إتمام البديل مع لاعب سبق أن تمّ لعب "بدل" ضده من قبل مرشح آخر

المادة (٧) - بطاقة "كسر البديل":
 تُلعب بطاقة "كسر البديل" ضد بطاقة "بدل"، وهي البطاقة الوحيدة التي تُلغي البديل.

المادة (٨) - بطاقة "دبل الصناديق":
 تُوضع بطاقة "دبل الصناديق" على منطقة معينة.

المادة (٩) - بطاقة "حصانة":
 تحمي بطاقة "حصانة" المرشح من جميع الهجمات، باستثناء الحالات التي يكون فيها هو المبادر بالهجوم على مرشح آخر.

المادة (١٠) - بطاقة "طرح الثقة":
 يمكن الرد على بطاقة "طرح الثقة" باستخدام بطاقة "صعبه عليك" أو "ازهلهما". وفي حال عدم الرد، يُجرى تصويت على طرد المرشح من الدورة الانتخابية من قبل الأغلبية.
(غير فعالة في الدورة الأولى والأخيرة).

المادة (١١) - بطاقة "صعبه عليك":
 يمكن الرد على بطاقة "صعبه عليك" بنفس البطاقة كحد أقصى، ولا يحق لطرف ثالث التدخل في هذه الحالة.

اللائحة التنظيمية:



المادة (١٢) - بطاقة "ازهلهما":

تُعدّ بطاقة "ازهلهما" بمثابة بطاقة "صعب عليك" نيابةً عن لاعب آخر، وتُخضع لنفس القاعدة المذكورة أعلاه.



المادة (١٣) - بطاقة "بالحفظ والصون":

تحمي المرشح من حرق الأصوات فقط، وليس لها أي فعالية أخرى.



المادة (١٤) - بطاقة "اقطع المايك":

يُمنع اللاعب من الكلام لمدة ٣ دورات انتخابية، وفي حال عدم الامتثال لهذا الأمر، يُخصم ١٠٠ صوت من رصيده عن كل انتهائه.



المادة (١٥) - بطاقة "البشت":

تأخذ بطاقة "البشت" فعالية أي بطاقة أخرى من اختيار اللاعب (الجوكر).



المادة (١٦) - بطاقة "استقالة":

تُفرز صناديق صاحب هذه البطاقة، ولا يمكن منعه من ذلك.



المادة (١٧) - بطاقة "رسوم التسجيل":

يأخذ المرشح ١٠٠ صوت من جميع اللاعبين. وإذا ردّ أي لاعب ببطاقة "صعب عليك" فإن الحماية تسري عليه وحده.

اللائحة التنظيمية:



المادة (١٨) - بطاقة "سرقة المال العام":

تسمح لصاحبها بأخذ أي بطاقة من الساحة، سواء كانت بطاقة صوت أو بطاقة حركية، ولا يمكن منعه من ذلك.



المادة (١٩) - بطاقة "وحدة بوحدة":

عند لعب بطاقة "وحدة بوحدة"، تُعكس البطاقة الحركية تلقائياً ضد اللاعب المهاجم.



المادة (٢٠) - بطاقة "سحب صلاحيات":

تُعدّ حصانة ضد لاعب واحد طوال الدورة الانتخابية، ويمكن الرد عليها ببطاقات ردود الأفعال.



المادة (٢١) - بطاقة "رفع الجلسة":

تُلغى الدورة الانتخابية، ويُسجل "صفر صوت" لجميع المرشحين. غير فعالة في الدورة الأولى والأخيرة.



المادة (٢٢) - الاطلاع على النتائج:

لا يحق للمرشح الاطلاع على نتائج الأصوات إلا بعد انتهاء جميع الدورات الانتخابية أو عن طريق بطاقة "جلسة سرية".



المادة (٢٣) - تطبيق اللوائح والعقوبات التأديبية:

لا يحق للمرشح التدخل في تطبيق اللوائح والعقوبات التأديبية، حيث إن الحكم هو المخول بتنفيذها.

اللائحة التنظيمية:



المادة (٢٤) - مخالفة اللوائح:

عند مخالفة أي مرشح لهذه اللوائح، يحق للحكم خصم ١٠٠ صوت في الدورة الانتخابية الأولى، و٢٠٠ صوت في الدورة الثانية، وهكذا تصاعدياً.



المادة (٢٥) - التصويت على العقوبات:

في حال تزاييد الانتهاكات والمخالفات، تُفرض العقوبة من ويتم تأكيدها عبر التصويت من جميع المرشحين، ولا يحق لأي مرشح الامتناع عن التصويت ضد المرشح المخالف.

للاقتراءات والشكوى
يرجى التواصل معنا.

صوتك أمانة... إلعبها صح



@ALENTKHABAT



67757797