

به نام خدا

دستورالعمل بازی قوس بازی (قلعه قوس)

فهرست مطالب

تأثیرات بازی قلعه قوس.....	۳
ابزار بازی:.....	۴
الف) قلعه:.....	۴
ب) قوس:.....	۵
ج) نیرو (مردها):.....	۵
تعریف واژه‌ها:.....	۵
الف) تاب (قوس):.....	۵
ب) سرقلعه:.....	۵
ج) هلوار:.....	۵
نحوه یارگیری (انتخاب نیروها):.....	۵
نحوه محاسبه قوس‌ها:.....	۶
نحوه شروع بازی:.....	۷
قوانین بازی:.....	۸

تأثیرات بازی قلعه قوس

این بازی یک بازی فکری است که ذهن را به برنامه‌ریزی و آینده‌نگری همراه با نقشه راه وادار می‌کند و تلاش می‌کند تا حریفان را به شکست بکشاند. یکی از مزایای این بازی فراخواندن مغز به فعالیت بیشتر می‌باشد تا در دوران پیری از اختلالات حافظه و فراموشی‌های آن دوران و زوال عقل و آلزایمر جلوگیری نماید زیرا مغز فعال کمتر در معرض از دست دادن توانایی‌هایش قرار می‌گیرد.

این بازی ذهن را برای شناخت مهارت‌ها به پردازش می‌کشد و توانایی‌های ذهنی را برای یادگیری و قدرت تصمیم‌سازی، بهتر حرکت کردن و بموقع وارد عمل شدن کمک کند چنانچه سلول‌های مغزی در دوران‌های مختلف سنی فعالیت چندانی نداشته باشند و آن‌ها را وادار به استدلال و حل مسائل زندگی روزمره ننماییم قطعاً در رفع چالش‌های بوجود آمده و رسیدن به مسیر مطلوب زندگی کارایی خود را از دست می‌دهند. این بازی به سلول‌های مغزی کمک می‌کند تا در تنگناهای زندگی و مبارزات و رفع نواقص و چالش‌ها تصمیم‌گیری خوبی داشته باشند. این بازی به انسان درس همراهی و همدلی را می‌آموزد و کار جمعی را ارج می‌نهد و اگر پیروز شدند یا شکست خوردند می‌توانند ادامه دهند و جبران نمایند این بازی به انسان می‌آموزد که باید تابع قوانین و مقررات و قواعدی بود که در زندگی هم این قواعد، رسم و رسومات را باید رعایت نمود و احترام متقابل به دیگران را داشته باشیم. این بازی به انسان می‌آموزد که در عین مبارزه با حریفان قواعد و قوانین و اخلاق باید مدنظر قرار گیرد از دایره قانون پا را فراتر نگذاشت. این بازی هم برای کودکان و نوجوانان و هم بزرگسالان دارای نشاط روحی و تفریح و مبارزه‌طلبی و سرعت تفکر می‌باشد. در قدیم‌الایام این بازی در دورهمی‌ها، شب‌نشینی‌ها، تفریح‌ها و گردش‌ها

رواج داشته است و همه گروه‌های سنی می‌توانند در آن مشارکت نمایند. در این بازی اعضای خانواده نیز می‌توانند مشارکت نمایند.

این بازی از قدیم‌الایام در بین مردم جنوب استان کرمان (رابر - بافت - جیرفت - ارزوئیه - اسفندقه - کهنوج - ساردوئیه) و عشایر منطقه مخصوصاً ایل سلیمانی رواج داشته و یکی از سرگرمی‌های آنان بوده است.

ابزار بازی:

در این بازی فکری سه ابزار باید در دسترس بازیکنان باشد.

۱. قلعه

۲. قوس

۳. نیرو (مرد)

الف) قلعه:

در قدیم با خاک رس قلعه را می‌ساختند و در حال حاضر از چوب ساخته و پرداخته می‌شود. قلعه را با ابعاد متفاوت با طراحی‌های زیبا و دلخواه می‌توان ساخت.

قلعه در واقع نماد وطن و خاک است

- طول ۳۳ و عرض ۱۶ سانتی‌متر
- دورتادور قلعه از هر طرف ۲ تا ۲۰ نیم سانتی‌متر آزاد باشد.
- فاصله بین مردها (نیروها) ۲۰ نیم سانتی‌متر
- فاصله بین مردها (نیروها) تا خانه حرکت نیروها ۴ سانتی‌متر
- فاصله بین صف نیروهای دو طرف ۱۰ سانتی‌متر بدون احتساب مسیر حرکت

- قلعه دارای ۴۸ سوراخ برای حرکت مردها میباشد که ۱۲ تای آن قلعه تیم الف، ۱۲ تای آن قلعه تیم ب و ۲۴ تای آن را اصطلاحاً میدان بازی میگوییم

(ب) قوس:

دو قطعه چوب به طول تقریبی ۱۵ سانتی متر را نصف می کنند که به چهار تکه چوب هم اندازه تقسیم شوند پشت چوب ها یکرنگ و داخل آن ها هم رنگ خود چوب است.

(ج) نیرو (مردها):

در هر قلعه ۱۲ چوب کوتاه به طول تقریبی ۴ سانتی متر قرار دارد که به آن ها نیرو می گویند و برای تشخیص و متمایز بودن نیروها هر تیم باید رنگ مختص به خودش را داشته باشد.

تعریف واژه ها:

(الف) تاب (قوس):

اگر روی یک قوس از چهار قوس رو به بالا باشد می گویند تاب (قوس) و یک واحد و یک حرکت به جلو محاسبه می شود.

(ب) سر قلعه:

به فردی که نماینده گروه می شود تا بازی را اداره کند، سر قلعه یا سرتیم می گویند.

(ج) هلوار:

با آمدن تاب (قوس) یک مهره یک خانه به جلو حرکت می کند که به آن هلوار می گویند. وقتی هر ۱۲ مهره (نیرو) یک خانه رو به جلو حرکت کردند اصطلاحاً میگویند فرد هلوار شده

نحوه یارگیری (انتخاب نیروها):

- اگر دو تیم بازی کننده از قبل مشخص شده باشند، رقابت انجام می گیرد.

- اگر بین دو سرتیم (سرقلعه) در انتخاب نیروها تفاهم نباشد افراد قوس می‌زنند. هرکس اول قوس (تاب) آمد متعلق به یکی از تیم‌ها باشد.
- در صورت زوج بودن نیروها به صورت تساوی تقسیم می‌شوند.
- اگر نیروها به غیر از (سرقلعه‌ها) دو نفر (سرتیم) تعدادشان فرد باشند، بجای یک نفر کمبود، یک نفر از تیمی که یک نیرو کم دارد دو بار قوس میریزد
- تعداد افرادی که می‌توانند یک تیم را تشکیل دهند بصورت دلخواه و توافقی می‌باشد. از یک نفر تا ۱۰ نفر مشکلی نیست ولی بهتر است هر تیم ۳ یا ۴ نفر با سرتیم (سرقلعه) باشند.
- دو تیم باید در مقابل یکدیگر قرار گیرند و دونفر سرتیم (سرقلعه) هم در مقابل یکدیگر طوری بنشینند که هر کدام از سمت راست قلعه باید حرکت نیروهایشان را آغاز نمایند.

نحوه محاسبه قوس‌ها:

- هر چهارچوب قوس‌ها را با دست ضربه می‌زنند به صورتی که بلافاصله پس از رها کردن قوس ها با یک یا چند انگشت زیر آنها می‌زنند تا قوس ها به خوبی پخش شوند.
- وقتی روی زمین قرار گرفتند مشخص می‌شود چه عددی را باید در بازی استفاده نمایند.
- اگر هر ۴ چوب پشتشان به بالا باشد می‌گویند عدد ۶ محاسبه می‌شود.
 - اگر ۱ عدد از چوب‌ها قسمت صافشان به سمت بالا باشد می‌گویند تاب (قوس) یک واحد محاسبه می‌شود.
 - اگر ۲ عدد قسمت صافشان به سمت بالا باشد عدد ۲ محاسبه می‌شود.
 - اگر ۳ عدد از چوب‌ها قسمت صافشان به سمت بالا باشد عدد ۳ محاسبه می‌شود.

- اگر هر ۴ چوب قسمت صافشان به سمت بالا باشد عدد ۴ محاسبه می‌شود.
- گفتنی است اعداد ۱،۴،۶،۸ جایزه دارند و فرد میتواند مجدد قوس انداخته و هر فرد به صورت مجزا جمع قوس ها را بازی کنند(البته تنها کسی که میتواند مردها را حرکت دهد سرقلعه میباشد)

خطاهای ریختن قوس:

- ریختن قوس ها به صورت مستقیم روی زمین
- ریختن قوس ها به صورت مشخص دسته بندی شده به صورت افقی

نحوه شروع بازی:

- دو نفر سرتیم (سرقلعه) هر کدام ۲ عدد از قوس ها را برمی دارند و می زنند هر کدام زودتر ۱ بار تاب آمد بازی را آن گروه شروع می کند.
- نحوه قرارگیری صفحه بازی(قلعه) بصورتی است که مرد ها(سربازها) در راستای نشستن اعضای تیم ما باشند(قلعه بصورت افقی قرار میگیرد)
- شروع بازی از سمت راست قلعه و سمت راست بازیکنان میباشد
- حرکت مردها در میدان بازی در جهت عقربه های ساعت می باشد
- حرکت در بازی به صورت قوس های فرد به فرد است و امکان حرکت به صورت جمع قوس های تیم وجود ندارد
- انتخاب سرقلعه بر اساس توافق اعضا تیم است و در ابتدای بازی مشخص میشود
- چنانچه سرقلعه مردی(سربازی) را حرکت دهد به این معنی که از جای اولی خود بردارد یا خارج کند حتما باید با آن مرد حرکت خود را انجام دهد و امکان تغییر وجود ندارد

قوانین بازی:

۱. حرکت نیروها (مردها) در قلعه فقط باید توسط سرقلعه یا سرتیم انجام گیرد و قبل از آن می‌تواند از بازیکنان مشورت بگیرد.
۲. برای شروع پس از انتخاب تیم شروع کننده هر یک از اعضای تیم اول باید قوس بریزند و شرط ورود هر بازیکن به روند بازی آن است که یک بار تاب بیاورد تا بتواند در ادامه روند مسابقه وارد شود و الا در هر دور قوس می‌اندازد تا نهایتاً تاب بیاورد و تا زمانی که تاب نیاورده است قوس‌های قبلی به هیچ عنوان محاسبه نمیشوند.
۳. پس از قوس ریختن هر بازیکن سرقلعه وظیفه حرکت دادن نیروها (مردها) را دارد.
۴. زدن قوس‌ها در بازی باید صاف باشد کج زدن (حرکت دست به سمت راست یا چپ) در زدن قوس‌ها خلاف مقررات بازی می‌باشد که به آن (کر) می‌گویند.
۵. برای حرکت دادن اولیه هر مرد در قلعه حتماً باید بازیکنان تیم تاب بیاورند تا زمانی که همه دوازده مرد یک واحد در قلعه حرکت کنند و اصطلاحاً هلوار شوند.
۶. اگر کلیه بازیکنان تاب (قوس) آمده‌اند و از آن‌ها استفاده شده ولی در میانه بازی نیروی آماده برای حرکت نداشته باشند (مرد‌هایی که هنوز با یک تاب آوردن آماده حرکت نشده‌اند)، هر عددی که قبل از تاب (قوس) بیایند قابل استفاده و یا ذخیره کردن نیست.
۷. در صورتی که در قلعه هلوار کامل انجام نشده باشد در هیچ مسیری چه مسیر حرکت یا درون قلعه دشمن نمیتوان با قوس (تاب) حرکت کرد ولی در مسیر حرکت با بقیه داشته‌ها (۲-۳-۴-۶) می‌توان حرکت کرد و سربازان دشمن را کشت.

۸. پس از هلوار شدن سرقلعه می‌تواند از تاپ در روند بازی هرکجا که تمایل دارد چه در

میدان بازی و چه در قلعه خودی و چه در قلعه دشمن استفاده نماید

۹. توجه شود که در هیچ صورتی و تحت هیچ شرایطی سرباز تیم الف نمیتواند از روی سرباز

تیم ب بپرد و حتما باید یا او را بکشد و یا پشت سرباز دشمن منتظر بماند

۱۰. توجه شود اگر در روند بازی مرد تیم الف دقیقا پشت مرد تیم ب قرار گیرد در

حالی که تیم الف هلوار نشده است اصطلاحا میگویند مرد تیم الف (تاپ گیر) شده چون

تا زمانی که هلوار نشوند نمیتواند با عدد یک مرد تیم ب را بکشد و از طرفی هم امکان

پریدن از روی مرد تیم ب ندارد به همین دلیل همان جا گیر میکند تا زمانی که هلوار

شود و سرباز حریف را بکشد و یا حریف حرکت کند و او بتواند با دیگر قوس ها او را

بکشد و یا مرد دیگری از تیم الف بیاید و با پریدن از روی مرد خودی، حریف را بکشد

۱۱. چنانچه مرد تیم الف بتواند ۲۴ خانه میدان بازی را به سلامتی طی کند، میتواند

یا وارد ابتدای میدان در محل شروع حرکت خود شود و یا به انتها قلعه دشمن رخنه کند

۱۲. امکان ورود به قلعه دشمن با ۴ و ۶ وجود ندارد

۱۳. قبل از هلوار شدن تیم الف، حداکثر ۳ مرد از تیم الف میتوانند با قوس های ۲ و

۳ وارد قلعه حریف شوند

۱۴. کشتن در قلعه دشمن منوط به هلوار کردن کلیه ۱۲ نیروی خودی است. (به جز

۳ سربازی که احيانا از بیرون با ۲ و ۳ وارد قلعه دشمن میشوند)

۱۵. مهره‌ای که از قلعه خارج می‌شود باید مسیر مقابل را تا آخر طی و وارد مسیر

حرکت قلعه مقابل شود وقتی به انتها رسید می‌تواند وارد قلعه دشمن (تیم مقابل) گردد

و در صورتی که نتواند وارد قلعه دشمن شود و احساس خطر و کشته شدن بنماید می‌تواند دوباره وارد مسیر حرکت قلعه خود گردد و مسیر طی شده را دوباره تکرار نماید.

۱۶. نیروهایی که وارد قلعه دشمن شده‌اند با عدد ۴ و عدد ۶ در قلعه دشمن نمی‌توانند حرکت کنند. (مگر سرباز یکه)

۱۷. اگر یک قوس روی لبه قرار گیرد که به آن (کر) می‌گویند اگر متمایل به پشت قوس باشد سیاه و اگر متمایل به داخل باشد سفید حساب می‌گردد، و چنانچه قابل تشخیص نباشد آن قوسی که بر لبه است مجدداً انداخته میشود

۱۸. پس از ورود مرد تیم الف به قلعه دشمن فقط در صورتی میتوان از قلعه دشمن خارج شد که هیچ مردی از تیم الف در قلعه خودی و یا در میدان بازی نباشد در آن به صورت آزادانه از قلعه خارج میشود و چنانچه چند تا مرد تیم الف در قلعه دشمن باشند و شرایط برای خروج محیا شود میتوانند با هم خارج شوند

۱۹. قوانین مرد یکه:

الف) ورود مرد یکه به قلعه حریف ممنوع است

ب) مرد یکه مانند دیگران مردان امکان پریدن از بازیکن حریف را ندارد

ج) مرد یکه میتواند با ۴ و ۶ در قلعه حریف حرکت کند

۲۰. برنده بازی کسی است که بتواند همه سربازان حریف را بکشد