GP STORM PRODUCTIONS LLC

STELLAR MATCH

دليل الطيار



إحاطة لسفينة CSV LUMEN

اقرأ هذا أولاً

هذا الدليل هو كتاب قواعد لعبة Stellar Match: 22 Systems. يتناول الميدان والمعارك والمتجر والحساب والصفحات التي تربط بينها. متى فهمت كيف يعمل التبديل، يمكنك أن تلعب.

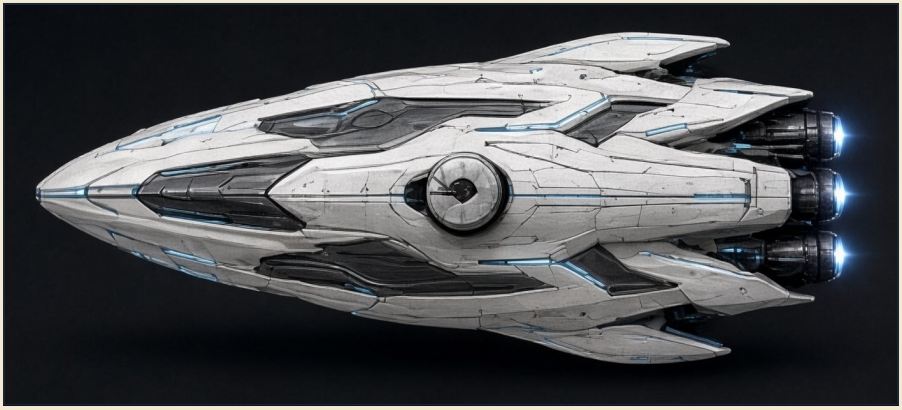
> **أضواء وامضة**
>
> تحتوي هذه اللعبة على أضواء وامضة قد تؤثر في المصابين بالصرع الحساس للضوء. إذا كان ذلك ينطبق عليك، فتوقف عن اللعب.

كيف تقرأ هذا الدليل

- الأرقام الحمراء قواعد. التزم بها.
- الصناديق الذهبية تميز القواعد الأهم.
- الأقسام اللاحقة تتناول الحسابات والمشتريات والخصوصية والدعم.

1. المهمة

أنت تقود السفينة CSV Lumen. النقيب Hale في المقعد. الدكتورة Iria Solenne تدرس العدو. المهندس Ruiz يُبقي السفينة على اتصال عندما يتعطل شيء.



<"CSV Lumen

طفيلي يُدعى البذرة شق طريقه إلى اثنتين وعشرين منظومة نجمية. أناس على الأرض يريدون الانتقال إلى هناك. عملك أن تُخلي كل ميدان، وتحرق البذرة، وتفتح الطريق.

هذه لعبة مطابقة. القطع تجلس على لوحة. تبدّل قطعتين متلامستين. إذا اصطفّتا، تُحذفان. وإن لم تفعلا، تعودان إلى موضعَيهما.

2. قبل الإطلاق

1 اضغط «ابدأ» على شاشة العنوان. في المرة الأولى تختار: عادي، أو صعب، أو صعب جداً. والخيار الافتراضي هو عادي.

2 يمكنك لعب ثلاثة ميادين من دون حساب. بعد ذلك تقول اللعبة: للمتابعة في اللعب، يُرجى تسجيل الدخول. إن لم تسجّل الدخول، لا يمكنك المتابعة.

3 زر «اللغة» يقع مباشرة تحت «ابدأ». اختر لغة. وتبدأ اللعبة أيضاً بلغة المتصفح التي تستخدمها بالفعل، إذا كانت تلك اللغة الإنكليزية أو الإسبانية أو الفرنسية أو الألمانية أو الروسية.

4 الحفظ على الجهاز يبقى على ذلك الجهاز. أما الحساب فيحفظ إشارة النداء، وحفظك السحابي، والمشتريات، والهدايا، والقاعة.

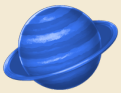
يمكنك تسجيل الدخول ببريد إلكتروني وكلمة مرور، أو عبر «المتابعة باستخدام Google». اللعبة لا تطلب اسمك القانوني. يجب أن يكون عمرك 13 عاماً أو أكثر لإنشاء حساب. وبعض البلدان تشترط عمراً أكبر.

3. القطع السبع

لا تُحذف إلا القطع المتطابقة. تعلّم أسماءها.



سول



حلقة



مذنب



توهج



لؤلؤة



موشور

وميض

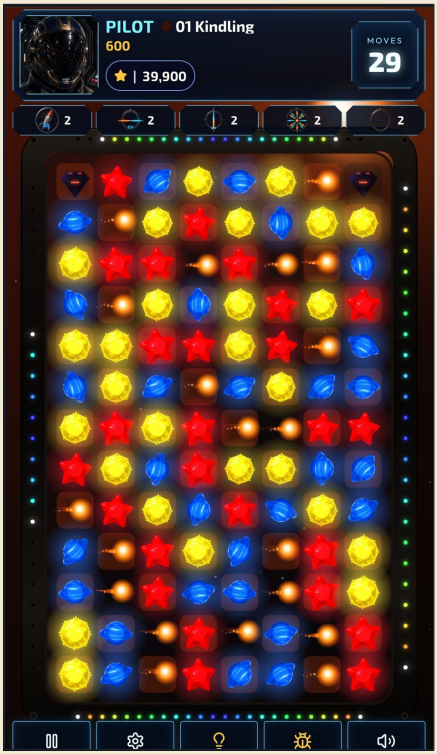
4. كيف تتحرك

5 اسحب قطعة فوق القطعة التي تلامسها. إلى الأعلى أو الأسفل أو اليسار أو اليمين. لا قطرياً.

6 ثلاث في صف تُحذف. مربع من أربع يُحذف. شكل حرف T يُحذف. والتبديل الذي لا يصفّ شيئاً يعود إلى الوراء ولا يستهلك النقلة.

7 تسقط القطع المحذوفة. وتنزل قطع جديدة. إذا أحدث السقوط مطابقة جديدة، فتلك المطابقة مجانية. هذه سلسلة.

للسلاسل أسماء، من الصغيرة إلى الهائلة: تتال، سلسلة، نوفا، سوبرنوفا، تفرّد. الاسم يبيّن حجم السلسلة التي بلغتها. وهو ليس سلاحاً منفصلاً.



ميدان المطابقة

5. مطابقات كبيرة

8 أربع في صف تصنع نابضاً. ويمسح ذلك الصف كله، أو ذلك العمود كله.

9 مربع من أربع يصنع قنبلة. والقنبلة تفجّر القطع من حولها.

10 خمس في صف تصنع ثقباً أسود.

تبديلات الثقب الأسود

11 بدّل ثقباً أسود بقطعة عادية. تُسحب كل قطعة من ذلك اللون. ثم يفجر الثقب رقعة اثنين في اثنين ويترك نابضاً.

12 بدّل ثقباً أسود بنابض. تتحول كل قطعة من ذلك اللون إلى نابض وتطلق معاً.

13 بدّل ثقباً أسود بقنبلة. تتحول كل قطعة من ذلك اللون إلى قنبلة وتنفجر معاً.

عندما يكون الميدان قد أُخلي بالفعل، فإن النوابض والانفجارات والثقوب السوداء المتبقية تطلق رغم ذلك. وتُحتسب تلك النقاط. ويُسمى هذا فرط الشحن.

6. ما يعيقك

14 تنكسر الصخرة عندما تطابق بجانبها. وخط النابض يشق كل صخرة يعبرها.

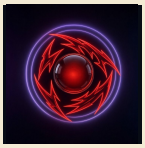
15 الدرع على القطعة يصد ضربة واحدة. ثم ينكسر. وهذا ليس درع المقاتلة في المعارك الجوية.

16 يثبّت الجليد قطعة حتى تطابق بجانبها. والسماوات الباردة تجمّد مركبات البذرة بالطريقة نفسها.

17 الخلية المختومة لا تتحرك أبداً ولا تنكسر أبداً. خطط للصف من حولها.

18 مركبات البذرة تحتل خلية. طابق بجانب واحدة لتشقها. ويدمرها نظام أسلحة. وفي الميادين اللاحقة تقفل قطعاً كل نقلتين حتى تزول.





19 في ميدان سفينة، طابق بجانب السفينة لإصابتها. وخط نابض يعبر السفينة يصيب كل خلية يقطعها.

20 إذا لم يعد على اللوحة نقلات، فإنها تقول ذلك. استخدم سلاحاً إن كان لديك، أو اخرج ثم عد. المحاولة التالية توزيع جديد للنمط نفسه.

بعض الخسائر كانت على بُعد سلسلة واحدة. وتخبرك اللوحة حين كنت قريباً.

الميدان الفاشل قد يعرض مع ذلك إعلاناً بمكافأة مقابل خمس نقلات إضافية.

7. نجوم وسماوات

21 لكل سماء عشرة ميادين. وهناك اثنتان وعشرون سماء، من Kindling إلى Terminus Drift.

22 نجمة واحدة على ميدان تفتح الميدان التالي في تلك السماء.

23 كل سماء يمكن أن تمنحك 30 نجمة. وتبقى السماء التالية مغلقة حتى تحوز هذه السماء 18 من تلك الـ 30. يمكنك إعادة لعب ميدان لرفع نجومه.

السماوات، بالترتيب:

- Kindling
- Rime Verge
- Cinder Belt
- Verge
- Ion Harbor
- Pearl Drift
- Glint Yard
- Comet March
- Solar Keel
- Umbra Well
- Virid Span
- Cobalt Gate
- Crimson Fold
- Saffron Lane
- Violet Shelf
- Pale Harbor
- Ember Reach
- Prism Wake
- Royal Veil
- Nadir Expanse
- Halo March
- Terminus Drift

مساعدة الأسطول

24 بعد خسارتين متتاليتين، تضيف مساعدة الأسطول 3 نقلات في ميدان عادي، أو 3 أسلحة عشوائية إضافية في مواجهة معادية.

8. الصعوبة

تختارها قبل الإطلاق. هناك ثلاثة خيارات، والخيار الافتراضي هو عادي.

- العادي يُفترض أن ينتهي مع بقاء 5 أو 6 نقلات إذا لعبت جيداً.
- الصعب ينتهي مع بقاء 3 أو 4 نقلات.
- صعب جداً يُبقي أكبر عدد من النقلات في الاحتياط.

لتغييرها لاحقاً، افتح «الإعدادات»: اضغط على الترس في خريطة النجوم، أو استخدم بطاقة «تمّت الأرشفة» في نهاية الميدان. ويبدأ الاختيار الجديد في الميدان التالي، والقتال المعادي التالي، والمواجهة الختامية، لا على اللوحة المفتوحة أصلاً.

تبقى أهداف الميدان كما هي. أما نقاط النجوم المطلوبة فتتغيّر بحسب الصعوبة التي تختارها.

9. أنظمة الأسلحة

الأسلحة التي تكسبها تجلس في صف فوق اللوحة. اضغط واحداً لاستخدامه. بعضها يطلق فوراً. وبعضها ينتظر حتى تضغط خلية أو صفاً أو عموداً أو خطاً. واللوحة تخبرك أيها.

- شعاع الخلية يزيل القطعة التي تضغطها.
- شعاع H يمسح ذلك الصف. وشعاع V يمسح ذلك العمود.
- شعاع الخط يمسح صف القطعة التي تضغطها أو عمودها.
- انفجار الليزر النبضي هو الطلقة الأثقل.
- الرأس الحربي هو الكبير.



شعاع الخلية



شعاع H



شعاع V



انفجار الليزر النبضي



رأس حربي

25 يجوز إطلاق رأسين حربيين في ميدان واحد. يقرأ الزر 2/2 لهذا الميدان، لا لمخزونك. وعند 0/2 لن يطلق مرة أخرى حتى الميدان التالي.

يمكنك كسب أسلحة من الميادين المُخلاة، ومد الكابلات، ومعارك الاقتحام، والانجراف اليومي، أو هدية، أو إعلان مكافأة طلبت مشاهدته، أو عملية شراء. في الميادين الأولى، لا يخلي رأس حربي واحد اللوحة بأكملها وحده. ما زال عليك أن تصنع مطابقة.

عند تسجيل الدخول، تبقى الأسلحة على الحساب. أما الحفظ الذي يعيش على الجهاز وحده فقد يفقدها إذا مُحي ذلك الجهاز.

10. مد الكابلات

بين السماوات يجب توصيل الأسلحة. تتعلق الكابلات من ناقل MAIN. وMAIN قمة رف من سبعة طوابق.

26 لكل صف سلاح ستة مقابس ذات 5 دبابيس. المقبس المضيء وحده هو الحي. اسحب القابس إلى ذلك المقبس. يجب أن يلتقي الاسم المكتوب على القابس بالمقبس المضيء الذي يحمل الاسم نفسه.

27 قابس في المقبس الخطأ يُحدث قصراً في تلك اللوحة. تتصاعد منها رائحة الاحتراق. ولا يمكن جمع ذلك السلاح. وتبقى الألواح الأخرى مفتوحة.

28 كل بضع ثوانٍ يحرك قص الجاذبية المقابس الحية ويقذف الكابلات السائبة. ثبّتها من جديد.

11. اتصال معادٍ

بين المنظومات تقود مقاتلة تحت سفينة حربية.



29 سدد إلى الأفواه المتوهجة والشعاعين. اضرب شعاعاً لإطفائه. يمتص الهيكل الطلقات حتى تظلم كل الأسلحة. بعدها يمكن إصابة الهيكل.

30 اسحب جانبياً وإلى الأعلى. تبقى المقاتلة في السماء السفلى.

31 التقط الدروع، والطلقة المنتشرة، والرأس الحربي الأحمر. يمحو الرأس الحربي الأحمر المركبات الأصغر وطلقاتها. وهو لا يقتل الزعيم.

32 لديك خمس مقاتلات. ضربة عدو واحدة تدمرك ما لم يكن درع مرفوعاً. لا يوجد مؤقت. ينتهي القتال عند تدمير الزعيم، أو عند فقدان المقاتلات الخمس كلها. وتنضم النقاط إلى نتيجتك.

عندما تعرض اللعبة ذلك، يمكن لإعلان مكافأة أن يضع خمسة طائرات مسيّرة مقاتلة إضافية في الحظيرة.

12. اقتحام

أحياناً يدخلون إلى داخل Lumen.



33 الإبهام الأيسر: اسحب على النصف الأيسر من الشاشة للتحرك. الإبهام الأيمن: اسحب على النصف الأيمن للتصويب. يطلق البندقية طوال الوقت الذي تمسك فيه الجانب الأيمن.

34 يدخل عشرون مقتحماً، اثنين اثنين. أربعة فقط يكونون في السفينة في آن واحد. يدخلون من فتحة الميناء المفتوحة.

35 يرمون قنابل صاعقة. تسمع الرمية، ثم طق طق طق، ثم الانفجار. إن كنت فيه، لا تستطيع التحرك ثلاث ثوانٍ.

36 أزلهم والتقط الأسلحة التي يسقطونها. إن سقطت، تُفقد تلك الأسلحة ويعيدك الشعاع إلى المنصة.

37 تطلق Solenne من الممر. ويحمي Ruiz حظيرة المقاتلات، بقنبلة غاز مسيل للدموع ومفتاح. إن سقطا، يعيدهما الشعاع، وعليهما أن يركضوا إلى مواقعهما.

38 يمكن للمقتحمين تدمير المقاتلات. يقضي Ruiz خمس ثوانٍ في إصلاح كل واحدة قبل أن يقاتل من جديد. ولن تُغلق الفتحة حتى تُصلح تلك المقاتلات.

39 الزوج الرابع والزوج الثامن يندفعان إلى منصة قنطرة القيادة. إذا أمسكها أحدهما أكثر من ثلاث ثوانٍ، تظلم السفينة. قف على تلك المنصة ثلاث ثوانٍ لإعادة الطاقة.

40 إن سقطت والطاقة مقطوعة، يكون الشعاع مظلماً. ولا يعود النقيب. وتلك الخسارة نهائية ما لم تعرض اللعبة استعادة.

41 عندما يسقط المقتحمون وتكون المقاتلات سالمة، قف بجانب الفتحة واضغط «أغلق الفتحة».

13. السفينة الأخيرة

42 يغطي درع السفينة الكبيرة ويعود وفق مؤقت. تصيب طلقاتك ذلك الدرع أولاً.

43 أطلق على الأسلحة. ما دام أي سلاح ما زال قائماً، فإن الطلقات التي تخطئ الأسلحة لا تؤذي السفينة. عندما تزول كل الأسلحة، ينفتح مقصورة القيادة. أطلق على المقصورة حتى تنفجر السفينة.

44 الرأس الحربي الأحمر يُنهي فقط سلاحاً هو أصلاً على وشك السقوط. وهو لا يدمر السفينة بطلقة واحدة.

45 إذا فقدت المقاتلات الخمس كلها انسحبت إلى Aperture. والحملة لا تُحذف. عُد عندما تكون الحظيرة جاهزة.

كل 15 ثانية تطلق مقصورة القيادة شعاع نبضة كهرومغناطيسية لمدة 1.5 ثانية. إن وقعت فيه، تتجمد مقاتلتك 3 ثوانٍ، وما زالت طلقات العدو تصيب.

في النهاية يُحرق العش. وتنفتح المنظومات الاثنتان والعشرون. ويمكن للمستعمرات أن تعبر.

14. الانجراف اليومي والقاعة

46 الانجراف اليومي لوحة واحدة لذلك اليوم في التقويم. لا يمكنك لعب لوحة الأمس بوصفها لوحة اليوم. وتحسب السلسلة الأيام التي تواصل فيها. إن فاتك يوم انقطعت السلسلة.

47 إخلاء الانجراف اليومي يضع شعاع خلية في الركام نفسه الذي تستخدمه في الحملة. وهو لا يسحب أسلحة.

48 مركز ضمن أفضل 22 لذلك اليوم في القاعة يضيف مزيداً من الأسلحة. المركز الأول هو أكبر رزمة. ومن المركز الثالث والعشرين فما دون لا يبقى سوى الشعاع الناتج عن الإخلاء.

تعرض القاعة إشارة ندائك ونتائجك. ولا تعرض عمرك أو جنسك أو ولايتك أو بلدك. لا يمكن أن تكون إشارة النداء بريداً إلكترونياً، وتُرفض الإساءة.

الرتب تتبع نجومك. وهي ليست للبيع. من البداية إلى النهاية: كاديت، طيار، ملاّح، قائد، أميرال، نوفا، الأفق، مستكشف الطريق، رسّام الخرائط، التفرّد.

نتيجة تخالف القواعد يمكن رفضها. لا تهاجم اللعبة، ولا تستخدمها لمضايقة أحد.

15. أمين المؤن

هذا هو المتجر. يمكنك طلب إمداد مجاني بمشاهدة إعلان. ويمكنك أيضاً شراء عناصر.

49 لا يُعرض إعلان المكافأة إلا إذا طلبته. إن لم يُعرض إعلان، فلن تحصل على العنصر. إغلاق شاشة فارغة لا يُحتسب.

في تطبيق Play، قد يعرض Unity ذلك الإعلان أولاً. إن لم يكن لدى Unity إعلان، فقد يعرض Google واحداً. وعلى الموقع قد يعرضه Google. إذا كنت قد أزلت الإعلانات غير المطلوبة، أو إذا كانت عضوية Play Pass قد أطفأتها، فإن الإعلانات التي لم تطلبها تبقى مطفأة. أما الإمداد الذي تطلبه فيمكن أن يُعرض. Play Pass عضوية في متجر Play. وهي ليست حساب 22 Systems منفصلاً، ولا تحل محل إشارة ندائك.

الأسعار بالدولار الأمريكي قبل الضريبة. قد يعرض المتجر سعراً محلياً. السعر عند الدفع هو ذلك السعر، مضافاً إليه أي ضريبة يضيفها المتجر.

شعاع الخلية	$0.59
شعاع H، شعاع V، انفجار الليزر النبضي، شعاع الخط	$0.69
زوج رؤوس حربية	$0.99
2 · War Chest C من كل نوع	$2.19
5 · Chest B من كل نوع	$3.99
8 · Chest A من كل نوع	$6.99
10 · Chest AA من كل نوع	$11.99
20 · Chest AAA من كل نوع	$15.99

في تطبيق Play تدفع عبر Google Play. وعلى الموقع تدفع للاستوديو عبر Stripe. الاستوديو لا يرى رقم البطاقة أبداً. العناصر تُرخَّص ولا تُباع. وتصل عندما يؤكد المتجر أن الدفع نجح.

اطلب من Google Play استرداد مشتريات Play. واطلب من info@gpstorm.productions استرداد مشتريات الموقع. إذا قال القانون إن لك أن تلغي، فإن ذلك يبقى قائماً. حذف الحساب ليس استرداداً.

16. غرفة الضباط

غرفة الضباط هي اللوحة المجاورة للسفينة. يمكن لأي شخص أن يقرأ. ولا ينشر إلا طيار مسجّل الدخول لديه بريد مؤكد وإشارة نداء.

- الاسم على المنشور هو إشارة النداء، لا البريد أبداً.
- لا إساءات، ولا عناوين سكن، ولا بيع.
- من العنوان أو الإيقاف المؤقت، تُفتح غرفة الضباط في تبويب آخر. وتبقى السفينة حيث تركتها.
- استخدم «العودة إلى السفينة»، أو أغلق التبويب.
- يمكنك الإبلاغ عن منشور أو حظر طيار. يخفي الحظر منشوراته عنك. ويذهب البلاغ إلى المكتب. وهو لا يحذف الحساب من تلقاء نفسه.

17. الحساب والخصوصية والمشتريات

هذا الجزء صياغة مبسطة لقواعد الحساب والخصوصية والمشتريات. والصفحات الملزمة هي الشروط وإشعار الخصوصية وصفحة الحقوق.

الحساب

- يحتاج الحساب إلى إشارة نداء، وبريد إلكتروني، وكلمة مرور، وعمر، ونوع اجتماعي، وبلد. الولاية أو المنطقة اختيارية. ويمكنك أيضاً استخدام «المتابعة باستخدام Google».
- النوع الاجتماعي ذكر أو أنثى أو غير مفصح عنه. والعمر عدد سنوات، لا تاريخ ميلاد.
- حساب البريد الجديد لا يُعد مسجّل الدخول حتى تُفتح رسالة التأكيد. تحقق من البريد غير المرغوب فيه. ينتهي الرابط خلال ساعة. أعد إرسال الرسالة من صفحة التسجيل.
- تخرج الرسائل من اللعبة المنشورة على 22-systems.com.
- تسجيل الخروج موجود على شاشة العنوان، وفي الإيقاف المؤقت، وفي «حسابي». والسفينة على الجهاز ما تزال هناك.
- «نسيت كلمة المرور» يرسل رابط إعادة تعيين إلى ذلك البريد. وينتهي خلال ساعة.
- التقدم والمشتريات والهدايا تبقى على الحساب. وتبقى هدية المكتب حتى لو رفع الهاتف لاحقاً حفظاً أقدم.

ما يحتفظ به الاستوديو

- لحساب البريد: البريد، وإشارة النداء، والبلد، والولاية أو المنطقة، والعمر، والنوع الاجتماعي.
- يجب أن تكون مسجّل الدخول لإرسال بلاغ عن خطأ. ويحتفظ البلاغ بما تكتبه والشاشة التي كنت عليها.
- الاستوديو لا يبيع هذه البيانات. ولا تُعطى لمعلن بوصفها قائمة جهات اتصال. وتُخزَّن بيانات الحساب في الولايات المتحدة.
- إذا كنت مسجّل الدخول عند انتهاء إعلان، يُعلَّم الحساب بأنه شاهده، وأي جزء من اللعبة طلبه. ولا يُخزَّن معرّف الإعلان مع الحساب.
- اللعبة لا تستخدم موقع الهاتف. والبلد والولاية ليسا عنوان سكن.

البريد والمغادرة

- يمكن لطيار مسجّل الدخول أن يتلقى تذكيراً واحداً بعد غياب. ولا يذكر عدداً من الأيام. وتنتظر رسالة أخرى حتى تعود ثم تغيب من جديد.
- في كل رسالة رابط لإيقافها. ويمكنك أيضاً إيقافها في «حسابي»، أو على 22-systems.com/reminders. إيقاف البريد لا يحذف الحساب.
- احذف الحساب كاملاً على 22-systems.com/Home/delete. واحذف بعض البيانات فقط على 22-systems.com/Home/delete-data.
- إرسال تلك الصفحة يرسل طلباً بالبريد. ولا يُحذف شيء في الحال. وقد تبقى السجلات التي يطلبها المتجر أو القانون. أما التقدم الموجود على الجهاز وحده فيُمسح في بيانات موقع ذلك الجهاز.
- إذا تعاملت مع الاستوديو بوصفك مستهلكاً، فإن القواعد الإلزامية في بلدك ما تزال سارية، بما في ذلك في المنطقة الاقتصادية الأوروبية والمملكة المتحدة.

اكتب إلى info@gpstorm.productions. GP STORM PRODUCTIONS LLC, Daytona Beach, Florida, United States. يقدم الاستوديو اللعبة بوصفه تاجراً، لا كهواية.

روابط ودعم

تم التحقق من كل عنوان أدناه مقابل صفحة حية. طريقة اللعب موجودة داخل اللعبة نفسها؛ وصفحات القواعد العلنية هي الأسئلة المتكررة وهذا الدليل.

اللعب والمكتب

- 22-systems.com — اللعبة
- 22-systems.com/Home — الرئيسية
- 22-systems.com/Home/faq — الأسئلة المتكررة
- 22-systems.com/Home/forum — غرفة الضباط
- Google Play — Stellar Match: 22 Systems

الشؤون القانونية والحساب

- 22-systems.com/Home/terms — الشروط
- 22-systems.com/Home/privacy — الخصوصية
- 22-systems.com/Home/rights — الحقوق
- 22-systems.com/reminders — إيقاف بريد التذكير
- 22-systems.com/Home/delete — حذف الحساب
- 22-systems.com/Home/delete-data — حذف بعض البيانات
- info@gpstorm.productions

الاستوديو

- gpstorm.productions
- gpstorm.productions/about — نبذة
- gpstorm.productions/games/stellar-match-22-systems — اللعبة
- gpstorm.productions/crate — Crate
- gpstorm.productions/press — الصحافة
- gpstorm.productions/contact — التواصل
- gpstorm.productions/privacy — الخصوصية
- gpstorm.productions/terms — الشروط
- gpstorm.productions/cookies — ملفات تعريف الارتباط
- gpstorm.productions/legal — الشؤون القانونية

القنوات

- X — @GP_Storm_prod
- Instagram — @gpstormproductions
- Threads — @gpstormproductions
- مقطع YouTube القصير

خذه معك

أَخْلِ الميدان. افتح السماء. احمِ السفينة.

ثلاث في صف. مربع من أربع. حرف T. إن لم تصطفّ، تعود إلى موضعها.

رأسان حربيان لكل ميدان. ثماني عشرة نجمة لفتح السماء التالية. خمس مقاتلات. أغلق الفتحة عندما يسقط المقتحمون وتكون الحظيرة سالمة.

22-systems.com · GP Storm Productions · 22 Systems

© GP STORM PRODUCTIONS LLC. يوضح هذا الكتيب اللعبة. أما الشروط وإشعار الخصوصية وصفحة الحقوق فهي القواعد الملزمة.

