

♠ राणी

या मनोरंजक पत्त्यांच्या खेळाचे नियम (२४० शब्द) खाली दिले आहेत. हे नियम तुम्हाला पत्ते साधारण खेळता येतात असे गृहीत धरून लिहिले आहेत.

१. निदान ४ खेळाडू हवेत, जर जास्त असतील तर योग्य तेवढे काही पत्ते न बघता काढून ठेवावेत : उदा. ६ जण असतील तर किल्वर् आणि चौकट् चे $५२-६ \times ८ = ५२-४८ = ४$ पत्ते काढून ठेऊन प्रत्येकाला ८ पत्ते वाटावेत.
२. इस्पिक् राणी आणि बदामचे पत्ते गुणांच्या दृष्टीने महत्वाचे. इस्पिक् राणीला १३, तर बदामच्या प्रत्येक पत्त्याला १ गुण. गुण प्रत्येक डावाचे हात झाल्यानंतर त्या पत्त्यांमधून मोजायचे. उदा. तुमच्या झालेल्या हातांमध्ये ४ बदाम असतील, तर तुमचे $४ \times १ = ४$ गुण, २ बदाम आणि इस्पिक् राणी असेल तर $२ \times १ + १ \times १३ = १५$ गुण, जर एकही बदाम आणि इस्पिक् राणी नसेल तर ० गुण ! पण समजा तुमच्याकडे सगळे “गुणाचे” पत्ते (इस्पिक् राणी आणि १३ बदाम) जमा झाले तर मात्र तुमचे गुण ० आणि इतरांचे गुण प्रत्येकी २६ ! खेळाचा उद्देश : आपल्याकडे कमितकमी गुण जमा करायचे. चाणाक्ष लोकांच्या लक्षात आलंच असेल की “एक तर गुणाचा एकही पत्ता नको, नाहीतर सगळे हवे” असा परस्परविरोधी उद्देश आहे !
३. नेहेमीप्रमाणे पत्ते वाटायचे. आपले पत्ते बघून झाल्यावर प्रत्येकाने पुढल्या व्यक्तीला ३ पत्ते कुणालाही न दाखवता

pass करायचे: प्रत्येक जण कुणालातरी ३ पत्ते देतो
नि प्रत्येकाला ३ पत्ते कुणाकडूनतरी मिळतात.

४. ज्याच्याकडे किल्वर् दुरी आहे त्याने ती उतारून डाव
सुरू करायचा आणि ज्याचा हात होईल त्याने तो घ्या-
यचा. वरचढपणाचे नियम नेहेमीसारखेच: “मारतो रा-
जास एक्का, नहिल्यास दहिला मारतो”. हुकूम नाही.
५. डाव झाल्यावर प्रत्येकाचे हातांमधले गुण मोजून प्रत्ये-
काच्या नावाखाली लिहावेत. पुन्हा पुढला डाव १ पासून
सुरू. प्रत्येकाच्या डावागणिक गुणांची बेरीज करायची.
ज्याची सर्वप्रथम गुणांची शंभरी भरेल तो हरला; त्या-
वेळी ज्याचे सर्वात कमी गुण, तो जिंकला.

– दीपा-केदार, १६ एप्रिल २०२१