

## ♠ राणी

या मनोरंजक पत्त्यांच्या खेळाचे नियम (२५० 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 चौकट ♦ चे मिळून  $५२-६ \times ८ = ५२-४८ = ४$  पत्ते काढून ठेऊन प्रत्येकाला ८ पत्ते वाटावेत. ४ जण असतील तर अर्थातच प्रत्येकी १३.
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 कमीतकमी 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 दुर्मी आहे त्याने ती उतारून डाव सुरू करायचा आणि ज्याचा हात होईल त्याने तो घ्यायचा. वरचढपणाचे नियम नेहेमीसारखेच: “मारतो राजास एक्का, नहिल्यास दहिला मारतो”. हुकूम नाही.
५. डाव झाल्यावर प्रत्येकाचे हातांमधले गुण मोजून प्रत्येकाच्या नावाखाली लिहावेत. पुन्हा पुढला डाव १ पासून सुरू. प्रत्येकाच्या डावागणिक

गुणांची बेरीज करायची. ज्याची सर्वप्रथम गुणांची शंभरी भरेल तो हरला; त्यावेळी ज्याचे सर्वात कमी गुण, तो जिंकला.

– दीपा-केदार, १६ एप्रिल २०२१, १९ जून २०२३