

म. ग्रं. सं. ठाणे

विषय
संग्रहालय क्रमांक

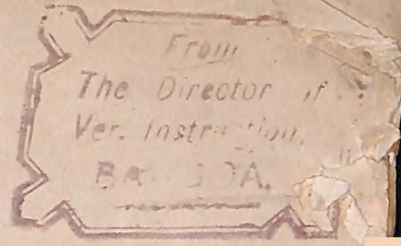
लेखक _____

सन

पुस्तकाचे नांव _____

२२
किरकोळ

सं. १२३



श्रीमंत सरकार सयाजीराव महाराज गायकवाड

ह्यांच्या आज्ञेने.

तयार केलेल्या क्रीडामालेपैकी

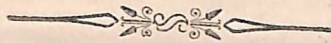


संकेत

(व्हिस्ट)

ह्या संबंधानें सामान्य माहिती वगैरे.

गोविंद सखाराम सरदेसाई.



“खेळ खेळेपरी डाई न सांपडे तो एक खेळिया शहाणारे”

“एक खेळिया तुला सांगतो ऐसें जाणुनि खेळ खेळरे.”- नामदेव.

शहर बडोदें.

सरकारी छापखाना.

माहे मार्च सन १८९९

५५

प्रस्तावना.



श्रीमंत सरकार सयाजीराव महाराज गायकावड ह्यांच्या आज्ञेने तयार झालेल्या क्रीडामालेपैकी हें पुस्तक आहे. आजपर्यंत पत्यांचे खेळ दोन तीन प्रसिद्ध झाले आहेत, जसें अंधक (मगिन्स), पाट (विश्विक), एकविसांचा खेळ (व्हांतेअं) वगैरे. हा चवथा खेळही पत्यांचा असून फार गमतीचा आहे. व्हिस्ट खेळावर इंग्रजीत पुष्कळ ग्रंथ आहेत, त्यांत क्याव्हेन्डिश साहेबांचें दोन तीनशें पानांचें एक पुस्तक आहे, तें सर्वत्र प्रमुख मानलें जातें. पुढें दिलेले नियम सर्वत्र सारखेच आहेत, पण अवांतर माहितीत कमीजास्त फेरफार पुष्कळ आहेत. ही अवांतर माहिती ह्या पुस्तकांत फार घेतली नाही.

पाश्चिमात्य लोक कोणताही खेळ बहुतकरून उजवीकडून डावीकडे खेळत जातात व आपण बहुतकरून डावीकडून उजवीकडे खेळत जातो. पुढील नियमांत पाश्चात्य पद्धतिच कायम ठेविली आहे. तथापि उजवीकडून खेळावें असें कोणास वाटल्यास नियमांत जरूर तो फेरफार करण्यास हरकत नाही व तो येथें नमुद करण्याची आवश्यकता दिसत नाही.

रिकाम्या वेळांत मनास कांहीं करमणुक असण्याची जेव्हां जरूर वाटते, तेव्हां हा खेळ चांगला उपयुक्त होईल असें वाटतें, व खेळाचें सामान्य स्वरूप जरी सर्वत्रांस माहित असलें, तरी अनेक मानगडीचे प्रश्न निघतात, तेव्हां उरींवि नियमांचा पुष्कळ उपयोग होतो.

इंग्रजीत हा खेळ पैज लावून खेळण्याचा प्रवात आहे व नफ्या तोट्याचा प्रश्न झाला ह्याणजे क्षुल्लक बाबतीबद्दल सुद्धां वाद व तंटे उ-

पस्थित होतात. ह्णून पुढील नियम अतिसूक्ष्मपणें नमूद करण्याचें प्र-
योजन पडतें. तेच नियम आह्मी वाचले असतां त्यांच्या सूक्ष्मपणाबद्दल
आपल्यास हसूं आल्याशिवाय राहणार नाहीं: उदाहरणार्थ, निय-
म १६, १७, १८ वगैरे पहा. असो, ग्रंथकारानें सर्व नियम संपूर्णत्वानें
देणें हें त्याचें काम आहे, त्यांचा उपयोग खेळणारे मर्जीप्रमाणें करोत.

कोणत्या प्रकारचीं पांनें हातांत आलीं असतां कसें खेळावें, ह्या-
विषयीं इत्थंभूत विचार क्याव्हेन्डिशच्या पुस्तकांत केलेला आहे. तें प्र-
करण ह्या पुस्तकांत मुळींच घेतलें नाहीं. एक तर अशा प्रकारें पुस्तकें
वाचून खेळांत नैपुण्य मिळविणारे विरळा असतात, व दुसरें, अभ्यासानें
खेळाच्या ज्या खुब्या समजतात, त्या पुस्तकवाचनानें तितक्या समजत
नाहींत. तेव्हां ज्या माहितीचा उपयोग विशेष होणारा नाहीं, ती देऊन
ग्रंथ वाढविणें मला प्रशस्त दिसलें नाहीं.

पुस्तकांत योजलेल्या पारिभाषिक शब्दांचे अर्थ शेवटीं दिलेल्या
यादीवरून कळतील.

हा खेळ सर्वत्रांस पसंत पडेल अशी आशा आहे.
बडोदें, मार्च सन १८९९.

गो. स. स.

सं. क्र. १२३

अनुक्रमणिका.

कलम.	विषय.	पृष्ठ.
	प्रस्तावना.	
१	उपक्रम.	१
२	खेळाची रीति.	२
३	संकेत खेळाचे नियम.	३
११ (अ)	मार्क मोजणे.	३
११ (आ)	पान काटणे.	३
११ (इ)	खेळणारे इसम ठरविणे.	३
११ (ई)	सारख्या किंमतीचीं पाने काटणे.	३
११ (उ)	पिसणे.	७
११ (ऊ)	वांटणी.	७
११ (ए)	नवीन वांटणी.	८
११ (ऐ)	चुकीची वांटणी.	९
११ (ओ)	उलटलेले हुकुमाचे पान.	११
११ (औ)	मागण्यास किंवा मागणीस पात्र असलेली पाने.	१२
११ (अं)	चुकीने खेळलेली अगर हातावर न खेळलेली पाने.....	१९
११ (अः)	रंगकोट.	१६
११ (क)	नवीन जोड मार्गविणे.	१८
११ (ख)	सामान्य नियम.	१८
४	सभ्यपणाच्या सूचना.	२०
९	ऐतिहासिक माहिती.	२१
६	संकेत शब्दाची यथार्थता.	२२
७	नियमांचा हेतु व वादग्रस्थ प्रश्नांचा निकाल.	२३

कलम.	विषय.	पृष्ठ.
८	पानांची, रंगांची किंवा हुकुमांची वगैरे मागणी, व हात सोडण्याची अगर घेण्याची फरज पाडणें.	२५
९	किरकोळ सूचना.	२६
१०	हात मिडू.	२७
११	पारिभाषिक शब्दांची यादी.	२८

श्री.

संकेत.



१. उपक्रम:—बावन पानी पत्यांचा, हुकूम सांगून खेळण्याचा एक खेळ आपल्याकडे हल्लीं सर्वत्र प्रचारांत आहे, त्याच प्रकारचा हा वरील संकेत नांवाचा खेळ होय. इतकेंच नव्हे, तर आपला हुकुमाचा खेळही ह्या संकेत खेळावरूनच मूळ घेतलेला असावा. दोहोंमध्ये साम्य विशेष असून फरक थोडाच आहे. दोहोंतही खेळणारे चार असामी असतात. पैकीं समोरासमोरचे दोघे एकमेकांचे भिडू असतात. प्रत्येकास तेरा तेरा पानें वांटण्यांत येतात व त्यांत एक रंग हुकूम असतो. पानांची किंमत एका, राजा, राणी ह्याच क्रमानें उतरत जाते. पानें वांटल्यावर रंगास रंग खेळून हात करण्यांत येतात. खालीं पडलेला रंग हातांत नसेल तर हुकुमाचे पान टाकून हात घेतां येतो. ह्याप्रमाणें ह्या दोनही खेळांचें साम्य आहे. भेद विशेषतः खेळांचे मार्क मोजण्यांत आहे. आपल्या खेळांत एकाच पक्षाचे लागोणठ सात हात झाल्यास त्यांनीं दुसऱ्या पक्षावर कोट केश असें म्हणतात. तेरा हात झाल्यास बावन पानी कोट केला असें म्हणतात. दोनही पक्षांचे थोडे बहुत हात झाल्यास, ज्याचे सात हात होतील त्यांनीं दुसऱ्यावर पिसणी दिली, असें म्हणतात. भिडून आपला प्रत्येक खेळ एका वांटणींत संपतो. संकेत खेळाचा एक डाव एका वांटणींत संपतोच असें नाहीं; त्यांत लागोपाठ हात होण्यावर प्राधान्य नाहीं. कोणत्याही पक्षाचे सहा हातांहून जितके हात ज्यास्त होतील, त्या प्रत्येकाबद्दल एक एक मार्क मोजण्यांत येतो. शिवाय पहिले चार अगर तीन हुकूम ज्या पक्षाकडे असतील त्या पक्षाला त्या हुकुमांबद्दल कांहीं मार्क मिळतात. ह्याप्रमाणें ज्या पक्षाचे पांच, (अगर कित्येक नियमांप्रमाणें दहा,) मार्क प्रथम होतील, त्यानें एक डाव जिंकला असें म्हणतात. ह्याप्रमाणें तीन पैकीं दोन डाव जो पक्ष जिंकील, त्याची दुरंगी होते व तेव्हांच हातीं

घेतलेला एक डाव संपतो. ज्याप्रमाणे आपल्यांत प्रत्येक वांटणी खेळून झाल्यावर खेळ संपतो व मग मर्जीप्रमाणे पहिले इसम बदलून दुसरे नवीन खेळांत येऊं शकतात, त्याप्रमाणे एक दुरंगी संपल्यावरच संकेत खेळांत नवीन इसम येऊं शकतात. संकेत खेळांत 'कोट' व 'पिसणी' ह्यांजवर प्राधान्य नाही, तर केलेल्या हातांबद्दल ठरीव नियमांअन्वये मार्क मोजून प्रथम 'दुरंगी' करण्यांत प्राधान्य आहे. आपण खेळतो त्या खेळाचे नियम अगदीं निश्चितपणे ठरलेले असण्याची आपल्यास जरूर पडत नाही; पण संकेताचे नियम युरोपियन लोकांत पक्केपणीं ठरवून टाकिलेले आहेत. याचें कारण ते लोक हा खेळ बहुतकरून पैशांची पैज लावून खेळत असल्यामुळे, अशा नियमांची त्यांस विशेष आवश्यकता आहे. नाहीतर क्षुल्लक गोष्टींवरून तंढ्यास कारण होतें. तथापि आपण जरी पैज लावून खेळत नाही, तरी साधारणतःसुद्धां ठरीव नियमांस अनुसरल्यास, खेळ सुरळीत चालून गमतीचा होईल, ह्मणून युरोपियन लोकांनीं ह्या खेळाचे ठरविलेले नियम खालीं दिले आहेत.

२. खेळाची रीति:--पुढें दिलेले संकेत खेळाचे नियम इंग्रजी नियमांवरून जसेच्या तसेच घेतले आहेत. ते कायद्याच्या स्वरूपाचे आहेत, ह्मणून अर्थातूच ते न पाळल्याबद्दल चुकीच्या स्वरूपाप्रमाणे त्यांस दंडही ठरविलेले आहेत. परंतु नवशिक्या इसमास मुळापासून खेळ शिकण्याची स्पष्ट रीति निराळी सांगितलेली नाही; ह्मणून केवळ नियम वाचून ही रीति लवकर ध्यानांत येणारी नसल्यामुळे प्रथमारंभीं ह्या रीतीचें थोडेंसे दिग्दर्शन करणें जरूर आहे.

ह्या खेळाचें साहित्य ह्मटलें ह्मणजे वावन पानी पत्यांचा एक जोड एवढेंच आहे. इंग्रजी खेळांत दुसरा एक जोड जवळ ठेवण्याची वहिवाट आहे; ह्मणजे एक जोड कोणत्याही कारणानें निरुपयोगी झाला असतां खेळणारांस अडून राहवें लागत नाही. खेळणारे इसम चार असतात; त्यांतील समोरासमोरचे दोन परस्परांचे भिडू असतात. प्रत्येक असामी पानें पाळीपाळीनें पिसून, दरएकास एका वेळेस एक, ह्या-

प्रमाणें वांटणाराच्या डावीकडून सुरुवात करून तेरा पानें उपडीं वांटतो. वांटणाराकडे येणारें शेवटचें पान हुकूम असून तें पहिल्या हातापर्यंत खाली उघडें ठेवावें लागतें. पुढें एकएकानें पानें उतरून हात करण्यांत येतात. सहा हात झाल्यावर ज्या पक्षाचे जितके ज्यास्त हात होतील त्या प्रत्येकाबद्दल एकएक मार्क मोजण्यांत येतो. असे पांच मार्क होईपर्यंत पानें पुनः वांटून खेळण्यांत येतात. प्रत्येक खेळांतील सर हुकुमांचेही मार्क मोजण्यांत येतात. पांच मार्कांचा एक डाव असे ज्यांचे दोन डाव होतील तो पक्ष जिंकला असे समजावें.

वरील कृतींत कोठें कांहीं चूक झाल्यास, काय करावें, मार्क कसे मोजावे, डाव कसे मोजावे, वगैरे सर्व माहिती खालील नियमांतील त्या त्या सदरांवरून होईल.

३. संकेत खेळाचे नियमः—

१. ह्या खेळांत तीन डाव खेळतात; त्यांपैकी दोन डाव जिंकले म्हणजे 'दुरंगी' झाली असे म्हणतात. प्रथमचेंच दोन डाव एका पक्षानें जिंकल्यास पुढें तिसरा डाव खेळण्याची जरूर नाही.

(अ) मार्क मोजणें.

१. सहा हात झाल्यावर पुढील प्रत्येक हाताचा एक मार्क मोजतात. पांच मार्कांचा एक डाव होतो.

३. पहिल्या चार हुकुमांस ह्मणजे एक्का, राजा, राणी व गुलाम ह्यांस 'सर हुकूम' ह्मणतात. प्रत्येक वांटणीचीं पानें खेळून झाल्यावर ज्या ज्या पक्षाकडे हे सर हुकूम आले असतील, त्यानें त्यांजबद्दल खाली लिहिल्याप्रमाणें मार्क मोजावे.

(अ) चार 'सर हुकूम' असल्यास त्यांचे चार मार्क धरावे.

(आ) तीन..... दोन.....

(इ) दोनच.....मुळींच मार्क नाहीत.

४. पांच मार्कांचा एक डाव होतो, तेव्हां अगोदरच्या वांटणींत चार मार्क केल्यावर त्या पक्षांनॆं पुढच्या वांटणींतील 'सर हुकुमांचे' मार्क धरूंक नयेत.

५. खेळांत कांहीं चुकी झाल्यास तिजवद्दल पुढें कांहीं दंड ठरविण्यांत आले आहेत. मार्क मोजतांना हे दंडाचे मार्क अगदीं प्रथम गणले पाहिजेत. नंतर हातांचे मार्क गणावे व सर हुकुमांचे मार्क सरते शेवटीं मोजावे.

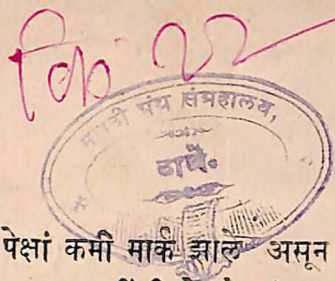
६. एका वांटणींत आलेले सर हुकूम पुढील वांटणींतील हुकुमांचें पान उलटण्यापूर्वीं जर जाहीर केले नाहींत, तर त्यांजवद्दलचे मार्क धरतां येणार नाहींत.

७. सर हुकूम जाहीर केल्याशिवाय त्यांचे मार्क धरतां येणार नाहींत. वांटणी खेळून झाल्यावर ते जाहीर केले पाहिजेत. एक वार जाहीर केले असल्यावर त्यांचे मार्क डाव चालू असतां केव्हांही धरण्यास हरकत नाहीं.

८. दुसंगी होण्याला जे डाव लागतात ते तीन प्रकारचे असूं शकतील: तिजोड, दुजोड आणि एकेर.

(अ) विरुद्ध पक्षाचे मुळींच मार्क झाले नसून जेव्हां कोणी पक्ष एकादा डाव जिंकितो, तेव्हां त्या डावास 'तिजोड' असें ह्मणावें; व त्याचे तीन गुण धरावे.

* टीप:—मार्क व गुण हे शब्द येंथें विवक्षित अर्थानें योजलेले आहेत. शेवटीं पारिभाषिक शब्दांची यादी दिली आहे, तेथें ह्यांचा, व दुसऱ्या शब्दांचा अर्थ पाहवा.



(आ) विरुद्ध पक्षाचे तीन पक्षां कमी मार्क झाले असून जव्हां कोणी पक्ष एकादा डाव जिंकितो, तेव्हां त्या डावास 'दुजोड' असें ह्मणावें व त्याचे दोन गुण धरावे.

(इ) विरुद्ध पक्षाचे तीन किंवा चार मार्क झाले असून जेव्हां कोणी पक्ष एकादा डाव जिंकितो, तेव्हां त्या डावास 'एकेर' असें ह्मणावें, व त्याचा एक गुण धरावा.

९. दुरंगी करणारांस त्यांच्या डावांच्या गुणांपेक्षां दोन गुण ज्यास्त मिळतात. ह्या गुणांस दुरंगीचे गुण असें ह्मणतात. ह्यांचा उपयोग, दर गुणास अमुक, ह्याप्रमाणें पैज लागली असतां ती मोजण्यासाठीं होतो.

१०. दुरंगी खेळतांना तीन डाव खेळण्यांत आले असल्यास हरलेल्या पक्षाच्या डावाचे गुण जिंकलेल्या पक्षानें मिळविलेल्या डावांच्या एकंदर गुणांतून वजा करून, बाकीच्या गुणांबद्दल लाविलेली पैज देण्यांत येते.

११. मार्क मोजण्यांत कांहीं चुकी आहे असें सिद्ध झाल्यास, ज्या डावांत ती झाली असेल, तो संपण्यापूर्वी ती सुधारतां येईल. पुढील वांटणीतील हुकुमाचें पान उलटलें म्हणजे मागचा डाव संपला असें समजावें.

१२. दुरंगीच्या डावांचे गुण मोजण्यांत कांहीं चुकी आहे असें सिद्ध झाल्यास, म्हणजे दुजोड किंवा तिजोड डावांबद्दल चुकीनें एकेर किंवा ह्याच्या उलट, धरला गेल्यास, ती चुकी दुरंगी चालू असतां केव्हांही दुरुस्त करतां येईल.

(आ) पान काटणें.*

१३. पान काटण्यांत एका सर्वांत हलका समजावा.
 १४. सर्वत्रांनीं पत्यांच्या एकाच जोडांतून पान काटलें पाहिजे.
 १५. पान काटतांना एकापेक्षां जास्त पानें ओढलीं गेल्यास त्या इसमानें पुनः पान काटावें.

(इ) खेळणारे ठरविणें.

१६. चारपेक्षां जास्त मंडळी खेळण्यास तयार असल्यास त्यां पैकीं चार असामी, पान काटून, खेळणारे ठरवावे. प्रथम जे हजर असतील त्यांचा हक्क जास्त समजावा. पान काटल्यावर ज्या चौघांचीं पानें सर्वांत हलकीं असतील, त्या चौघांनीं प्रथम खेळण्यास सुरुवात करावी. नंतर त्या चौघांनीं पुनरपि पान काटून ज्या दोघांचीं पानें हलकीं असतील, त्या मिडूंनीं दुसऱ्या दोघांविरुद्ध खेळावें. सर्वांत हलकें पान ज्याचें असेल, त्यानें प्रथम वांटणी करावी; व पाहिजे ती जागा व पत्ते पसंत करण्याचाही त्यास अधिकार आहे; मात्र एकदां केलेला निश्चय पुनः बदलतां नये.

(ई) सारख्या किमतीचीं पानें काटणें.

१७. मिडू ठरविण्यासाठीं काटलेल्या पानांत दोन इसमांचीं पानें एकाच किमतीचीं असून तीं त्या चार पानांत वरचढ नसल्यास, त्या इसमांनीं पुनः पान काटावें. प्रथम काटलेलीं दोन पानें सारख्या किमतीचीं असून तीं हलकीं असल्यास वांटणी कोणाची हें ठरविण्यासाठीं त्यांनीं पुनः पान काटावें.

१८. दुरंगी संपल्यावर नवीन असामीस खेळांत येण्याची इच्छा असल्यास, जे लागोपाठ ज्यास्त दुरंग्या खेळले असतील त्यांनीं खेळ सो-

* टीपः—पारिभाषिक शब्दांची यादी पहा.

डून, नवीन इसमांस खेळू दिलें पाहिजे. सर्वच सारख्या दुरंग्या खेळले असल्यास, खेळ कोणी सोडावा हें त्यांनीं पान काटून ठरवावें. मोठें पान असेल त्यानें खेळ सोडावा.

(उ) पिसणें.

१९. पानें खेळणारांच्या दृष्टि आड पिसूं नयेत; तसेंच एखादें पान कोणास उघडें दिसेल अशा रीतीनेंही तीं पिसूं नयेत.

२०. वांटलेलीं पानें खेळत असतां दुसऱ्या जोडाचे पत्ते पिसतां नयेत.

२१. खेळून झाल्यावर पानें गोळा करून तीं वांटल्यानें अगर तीं इकडे तिकडे पसरल्यानें पिसणें होत नाहीं.

२२. प्रत्येक असामीला पानें एकवार पिसण्याचा हक्क आहे. परंतु नियम २५ यांत सांगितल्याअन्वये, वांटणीच्या पूर्वी, चुकीच्या कांटणी-नंतर, किंवा फिरून वांटणीचा योग आला असेल तेव्हां, मात्र पुनः पानें पिसण्यास हरकत नाहीं.

२३. पानें वांटणाराच्या भिडून पुढील वांटणीसाठीं तीं गोळा केलीं पाहिजेत. तीं प्रथम पिसण्याचाही हक्क त्यास आहे.

२४. ह्याप्रमाणें कोणीही पानें पिसल्यानंतर तीं वांटणाराच्या डावे बाजूस नीट गोळा करून उपडीं ठेवावीं.

२५. नंतर सरते शेवटीं तीं पानें पुनः पिसण्याचा हक्क वांटणारास आहेच. परंतु पिसतांना अगर जोड कांटण्यास देतांना एकादें पान उघडें झाल्यास, त्यास तीं पानें पुनः पिसण्यास इतरांनीं भाग पाडतां येईल.

(ऊ) वांटणी.

२६. प्रत्येक इसमानें पाळीपाळीनें पानें वांटवीं. वांटणीचा हक्क डावीकडे जातो.

२७. वांटणाराच्या उजवेकडील इसम पाने कांटतो. असें करि-
तांना विभागलेल्या दोन भागांपैकीं प्रत्येकांत चारपेक्षां कमी पाने असतां
नयेत. पत्ते कांटतांना अगर कांटल्यावर एक भाग दुसऱ्यावर ठेवितांना
एखादें पान दृष्टीस पडल्यास, पत्ते कोणत्या ठिकाणीं काटले ह्याचा
संशय पडल्यास, किंवा कोणत्याही प्रकारचा गोंधळ झाल्यास, पत्ते पुनः
काटले पाहिजेत.

२८. कांटणारानें एकवार पत्ते विभागल्यावर त्यास तींच पानें अन्य
तऱ्हेनें पुनः कांटतां येणार नाहींत किंवा पिसतां येणार नाहींत.

(ए) नवीन वांटणी.

२९. (१) पानें वांटतांना किंवा हात खेळतांना पत्त्यांचा जोड
अपुरा अगर चुकीचा आहे असें दिसून आल्यास,
किंवा,

(२) शेवटचे शिवाय करून दुसरें एखादें पान जोडांत
उताणें असल्यास,

नवीन वांटणी झाली पाहिजे.

३०. पानें वांटतांना, वांटणाऱ्याकडून अगर त्याच्या भिडूकडून
एखादें पान उघडें झाल्यास, विरुद्ध पक्षीयांनीं आपल्या पानांस हात
लाविला नसेल तर, त्यांस नवीन वांटणी मागण्याचा हक्क आहे. विरुद्ध
पक्षापैकीं एखाद्याकडून पान उघडें झाल्यास वरील हक्क वांटणाराकडे
येतो; मात्र वांटणाराच्याभिडूनें आपल्या पानांस हात लाविला नसला
पाहिजे. ह्याप्रमाणें पुनः वांटणी न झाल्यास उघडें झालेंलें पान मागणीस
पात्र नाहीं.

३१. पानें वांटतांना कोणी आपल्या पानांस शिवेल तर, विरुद्ध
पक्षीयांनींही तसें करण्यास हरकत नाहीं व नवीन वांटणी मागण्याचा हक्क
त्यांस मिळत असल्यास तो त्यामुळें बुडत नाहीं.



३२. पांने वांटतांना शेवटच्या पानांपैकी एखादें पान उघडें झाल्यास त्याबद्दल नवीन वांटणी व्हावी कीं नाहीं, ह्याचा निकाल करण्यास विरुद्ध मिडुंस योग्य वेळ मिळण्यापूर्वी, जर हुकुमाचें पान उघडलें गेलें तर नवीन वांटणी मागण्याचा त्यांचा हक्क बुडत नाहीं.

३३. पांने वांटणारानें तीं वांटतांना हुकुमाचें पान पाहिल्यास इतरांसही तें पाहण्याचा हक्क आहे; व त्याबद्दल त्यांस नवीन वांटणी मागतां येईल.

३४. कोणीही इसम दुसऱ्या जोडांतील एखादें पान आपल्या हातांतील पानांत मिसळील, तर ती चुकी समजल्यावर नवीन वांटणी व्हावी कीं नाहीं ह्याचा निकाल विरुद्ध पक्षानें करावा.

(ए) चुकीची वांटणी.

३५. चुकीच्या वांटणीनें वांटणीचा हक्क बुडतो.

३६. चुकीची वांटणी खालीं लिहिलेल्या गोष्टींचा भंग झाल्यास होते:-

(१) वांटणारानें आपल्या डाव्या हातचे इसमासीं सुरुवात करून, दर खेपेस एक एक, ह्याप्रमाणें सर्व पांने चारही जणांस सारखीं वांटलीं पाहिजेत.

(२) शेवटचें पान हुकूम असून तें उघडें केलें पाहिजे, किंवा निराळें ठेविलें पाहिजे.

(३) वांटण्यांत चुकी न होऊन शेवटचें हुकुमाचें पान वांटणाऱ्याकडेसच आलें पाहिजे. पत्त्यांचा जोड अपुरा असल्यानें ह्यांत चुकी झाल्यास वांटणीचा हक्क बुडत नाहीं.

(४) प्रत्येकास तेरा पांने मिळालीं पाहिजेत.

- (५) वांटतांना चुकी झाली असावी असा संशय येऊन वांटलेलीं अगर वांटण्याचीं पानें वांटणारानें मोजतां नयेत.
- (६) पानें वांटणारानें कोणाही इसमास दोन पानें एकदम देतां नये. पण ह्याप्रमाणें झालेली चुकी पुढील पान देण्यापूर्वीं एकाच पानाचा फेरबदल करून दुरुस्त करतां येत असल्यास, ती दुरुस्त करण्यास हरकत नाही. मात्र कलम २ यांत सांगितलेली चुकी ह्याप्रमाणें दुरुस्त करतां येणार नाहीं.
- (७) पत्ते कांटल्याशिवाय वाटूं नयेत. परंतु हुकुमाचें पान उलटण्यापूर्वीं व आपल्या पानांस शिवण्यापूर्वीं विरुद्ध पक्षानें ही चुकी न काढल्यास वांटणी बुडत नाहीं.

३७. वरप्रमाणें पत्ते वांटण्यांत कांहीं चुकी झाली असतांही, वांटणाराचा मिडू आपल्या पानांस शिवण्यापूर्वीं, विरुद्ध पक्षीय आपआपल्या पानांस शिवले असतील, तर वांटणीचा हक्क बुडत नाहीं. पण वांटणाराचा मिडू आपल्या पानांस प्रथम शिवला असून, नंतर एक अगर दोघे विरुद्ध पक्षीय शिवतील तर वांटणीचा हक्क बुडेल.

३८. तिघां खेळणारांस पानें बरोबर मिळालीं असून चवथ्यास कांहीं कमी मिळालीं, व खेळास सुरुवात करण्यापूर्वीं त्याच्या नजरेस ही गोष्ट आली नाहीं, तर ती वांटणी तशीच पुढें खेळत जावी; तीं पानें हातांत असून न खेळल्यास जो रंगकोट झाला असता, तसाच रंगकोट तीं पानें हातांत नाहींत झणून झाला असें समजावें. कमी असलेलीं पानें आसपास किंवा जवळच्या दुसऱ्या जोडांत शोधण्यास हरकत नाहीं.

३९. दुरंगी चालू असतां अगर संपल्यावर पत्यांचा जोड अपुरा आहे अगर त्यांत पानें चुकलीं आहेत, असें दिसून आल्यास, पूर्वीं

झालेल्या मार्कास अगर डावांस त्यामुळे बाध येत नाही. जी वांटणी खेळत असतां चुक दिसली, ती मात्र रद्द समजावी व वांटणारानें पुनः वांटणी करावी.

४०. पाळी नसतां अगर विरुद्ध पक्षाचे पत्ते घेऊन कोणी वांटणी केल्यास, हुकुमाचें पान उलटण्यापूर्वी त्यास बंद करितां येईल. तें पान उलटल्यावर पुढें तो खेळ चूक न झाल्याप्रमाणेंच चालू राहिला पाहिजे.

४१. विरुद्ध पक्षाच्या परवानगीशिवाय कोणा इसमास आपल्या भिडूबद्दल पानें पिसणें, काटणें वा वांटणें ह्या गोष्टी करतां येणार नाहीत.

४२. पानें वांटणारा इसम ती वांटित असतां विरुद्ध पक्षीयांनीं त्यास मार्काबद्दल प्रश्न करून अगर त्याची वांटण्याची पाळी नाही असें सांगून त्यास कोणतीही हरकत केल्यास, व ही हरकत न ठरल्यास, वाटणीत चूक होईल तर त्यानें पुनरपि पानें वांटवी.

४३. एकाद्याची पानें वाटण्याची पाळी असतां त्याच्या भिडूनें त्याजबद्दल वांटणी करून तीत चुकी केल्यास त्याचुकाबद्दल ठरलेला दंड मूळ वांटणारानें सोसला पाहिजे. उरिल्ले वांटणी विरुद्ध पक्षाकडून पाळीप्रमाणें व्हावी.

(ओ) उलटलेले हुकुमाचें पान.

४४. उलटलेले हुकुमाचें पान पाहिल्या हातास खेळण्याची पाळी असल्यावर वांटणारानें वर उचलून घ्यावें. पाहिला हात खेळून जाजूस* देविल्यावर खाली राहिल्यास, तें मागण्याचा विरुद्ध पक्षास हक्क आहे. हाजबद्दल वांटणाराच्या भिडूनें त्यास सूचना करण्यास हरकत नाही.

टीप:—आरंभी जे पत्यांचे दोन जोड खेळांत घेतात, ते दोन विरुद्ध पक्ष आपापले ठरवून ठेवात असतात.

टीप:—नियम ६५ पाहा.

४५. वांटणारानें उलटलेलें हुकुमाचें पान उचलून हातीं घेतल्यावर तें काय आहे ह्मणून दुसऱ्यास विचारतां येणार नाही. ती वांटणी खेळत असतां कोणीही त्या पानाचा उच्चार केल्यास, त्याचा अति मोठा अगर अति लहान हुकूम मागण्यास पात्र होईल. हुकूम काय आहे हें केव्हांही विचारण्यास हरकत नाही.

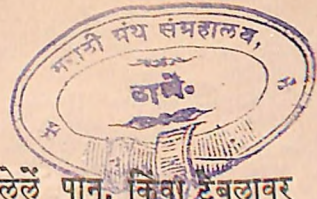
४६. वांटणारानें खेळण्याची पाळी येण्यापूर्वी, उलटलेलें हुकुमाचें पान उचलून घेतल्यास, इतरांनीं तें त्यास खालीं उघडें ठेवण्यास सांगण्याचा हक्क आहे. असें सांगितल्यावर त्यानें भलतेंच पान दाखविल्यास तें भलतें पान मागण्यास पात्र होईल. ह्याप्रमाणें खरें पान दाखवीपर्यंत भलतींच दाखविलेलीं सर्व पानें मागणीस पात्र होतील.

४७. हुकुमाचें पान आपल्यास आठवत नाही असें वांटणारानें कळविल्यास, ती वांटणी खेळत असतां त्याच्या हातांतील अति मोठा अगर अति लहान हुकूम मागण्यास पात्र आहे व रंगकोट न होईल तर तो खेळलाच पाहिजे. अशा प्रकारें एकवार मागितलेलें पान पडेपर्यंत तें पुनः पुनः मागतां येईल. पण मागणी बदलतां येणार नाही; ह्मणजे लहाना-ऐवजीं मोठा अगर मोठ्याऐवजीं लहान हुकूम असा मागाहून मागतां येणार नाही.

(औ) मागण्यास किंवा मागणीस पात्र असलेलीं पानें.

४८. उघडीं झालेलीं सर्व पानें मागण्यास पात्र आहेत व तीं खालीं उतार्णीं ठेविलीं पाहिजेत. परंतु टेवलावर खेळतांना हातांतून जमिनीवर पडलेलें पान उघडें झालें असें समजावयाचें नाही. खालीं लिहिलेलीं पानें उघडीं झालीं असें समजावें:-

(१) एकाच वेळेस एकापेक्षां जास्त खेळलेलीं पानें;



(२) हातांतून खाली उताणें पडलेलें पान, किंवा टबलावर अगर खेळण्याच्या जागेवर कोठेंही उघडें झालेलें कोणतेंही पान, मग तें फार जलदी करून उचलून घेतल्यामुळें इतरांस दिसलें नाहीं तरी हरकत नाहीं.

४९. पूर्वी पडलेल्या पानांपेक्षां भारी पान एकाद्या इसमानें टाकून, किंवा विरूद्ध पक्षास घेतां येणार नाहीं असें एखाडें पान प्रथमच खेळून, नंतर हात आपलाच आहे अशा समजुतीनें, मिडूनें पान टाकण्याची वाट न पाहतां, तो आपलीं एक किंवा अधिक खरीं पानें खेळेल, तर अशा हातांपैकीं पहिला अगर कोणताही हात, त्याच्या मिडूनें, शक्य असेल तर मारून घेतलाच पाहिजे, अशी त्यास फरज पाडतां येईल; व अशा अयोग्य रीतीनें उतरलेलीं सर्व पानें उघडीं झालीं असें समजावें.

५०. खेळ चालू असतां, एक अगर अधिक खेळणारांनीं, आपण जिंकलों किंवा हरलों अशा समजुतीनें अगर दुसऱ्या कांहीं कारणानें, पुढें खेळण्याची जरूर नाहीं असें वाटून, आपलीं पानें खालीं उताणीं टाकिल्यास, तीं उघडीं झालीं असें समजून, विरूद्ध पक्षाकडून मागण्यास पात्र आहेत. ह्याप्रमाणें तिघांनीं आपलीं पानें खालीं टाकिलीं असून, चवथ्यानें टाकिलीं नसल्यास, त्यास तीं खालीं टाकण्यास भाग पाडतां येत नाहीं.

५१. वरप्रमाणें चारही असामींनीं आपलीं पानें खालीं उताणीं टाकून दिल्यास, ती वांटणीं संपली असें समजावें, व मग कोणींही तीं पानें फिरून हातांत घेतां नये. ह्या प्रमाणें सर्वांचीं पानें दृष्टीस पडल्यामुळें 'डाव जिंकला अगर बुडाला असता' असें वाटल्यास, कोणत्याही पक्षाचा हक्क रंगकोट ठरल्याखेरीज शाबीत होणार नाहीं. रंगकोट ठरल्यास, तो करणारांस खालील दंड भोगला पाहिजे. त्या वांटणीच्या परिणामानें त्यांस चाललेला डाव जिंकतां येणार नाहीं व विरूद्ध पक्षानें आपले तीन मार्क वाढवावे अगर रंगकोट करणारांचे तीन मार्क कमी करावे.

१२. एकाद्या खेळणाराच्या हातांतील पानांपैकीं एकादें पान, दुसऱ्यास सांगतां येईल अशा रीतीनें इतरांपासून अगदीं सुटें झाल्यास, तें मागणीस पात्र होतें. अशा प्रकारें सांगितलेलें पान तें नसल्यास, मागणारा किंवा त्याचा भिडू यांची खेळण्याची प्रथम पाळी येईल, तेव्हां विरुद्ध पक्षाकडून त्यांचा कोणताही एक रंग मागण्यास पात्र होईल.

१३. कोणाही खेळणाराच्या हातांतील एखाद्या रंगाचें अति लहान अगर अति मोठें पान मागण्यास पात्र झालें असून, तें तो मागितल्याप्रमाणें न खेळेल तर, किंवा अमुकच रंग खेळण्यास मागितला असतां त्या रंगाचीं पानें हातांत असून तो भलताच रंग खेळेल तर, तो इसम रंगकोटाच्या दंडास पात्र होतो.

१४. कोणीही इसम आपली पाळी नसतां खेळेल, तर चुकीनें खेळलेलें पान विरुद्ध पक्षानें मागण्यास पात्र होतें; किंवा ह्या चुकीबद्दल खेळणाऱ्याची अगर त्याच्या भिडूची प्रथम खेळण्याची पाळी येईल, तेव्हां त्यांचा कोणताही रंग विरुद्ध पक्षास मागतां येईल.

१५. कोणी इसम पाळी नसतां खेळल्यावर इतर सर्वांनीं त्याजवर पानें टाकिल्यास, तो हात पूर्ण झाला असें समजून, चूक सुधारतां येणार नाही. परंतु पाहिला इसम चुकीनें खेळल्यावर त्याजवर दुसऱ्यानें, किंवा दुसऱ्यानें व तिसऱ्यानें, पान टाकल्यास चूक समजतांच त्यांनीं आपापलीं पानें परत घेण्यास हरकत नाही. ह्या चुकीबद्दल प्रथम चुकीनें खेळणाराशिवाय इतरांस दंड नाही. प्रथम खेळणाराचें तें पान मात्र मागण्यास पात्र होईल; किंवा तो अगर त्याचा भिडू ह्यांपैकीं कोणाची पुढें हात खेळण्याची प्रथम पाळी येईल, तेव्हां विरुद्ध पक्षाकडून त्यांचा कोणताही रंग मागणीस पात्र होईल.

१६. जें पान खेळलें असतां रंग कोट होईल असें पान केव्हांही कोणास खेळण्यास माग पाडतां येणार नाही.

१७. मागितलेलें पान पडेपर्यंत तें त्रत्येक हातास पुनः पुनः मागण्यास हरकत नाही.

१८. एखाद्यापासून अमुकच रंग खेळण्यास मागितला असून तो त्याजपाशी नसेल, तर त्यास दुसरा दंड करतां येणार नाही.

(अ) चुकीनें खेळलेलीं किंवा हातावर न खेळलेलीं पाने.

१९. दुसरा इसम खेळण्यापूर्वी तिसरा खेळेल, तर चवथ्यानें आपल्या भिडूपूर्वी खेळण्यास हरकत नाही.

२०. दुसरा व तिसरा खेळण्यापूर्वीच चवथा खेळेल, तर दुसऱ्यानें तो हात जिंकावा किंवा सोडावा, अशी त्यास विरुद्ध पक्षांनें फरज पाडण्यास हरकत नाही.

२१. कोणी एकांनें एखाद्या हातास पान टाकिलें नाही, व पुढील हातास तो पान उतरीपर्यंत ती चुकी दिसून आली नाही, तर विरुद्ध पक्षांनें नवीन वांटणी मागण्यास हरकत नाही. पण चाललेला खेळ तसाच पुढें चालू ठेवावा असें विरुद्ध पक्षास वाटल्यास, तसें करतां येईल. मात्र चुकीनें न खेळलेलें जास्त पान शेवटीं हातांत राहिल, तें अपुऱ्या हातास खेळलें गेलें असें समजावें; त्यामुळें रंगकोट होणार नाही.

२२. कोणी इसमानें एकाच हातावर दोन पाने टाकिल्यास, किंवा हुकूम अगर दुसरें पान एकाद्या हातांत मिसळल्यास, व वांटणी खेळून होईपर्यंत ती चुकी दृष्टोत्पत्तीस न आल्यास, त्या चुकीमुळें झालेल्या सर्व रंगकोटांबद्दल चुकी करणारा जबाबदार आहे. ही चुकी खेळ चालू असतां आढळल्यास, एकाद्या हातांत जास्त पाने गेलीं आहेत कीं काय, हे पाहण्यासाठीं खालचे हात उघडे न करितां तपासावे. ह्याप्रमाणें तपासल्यावर पान ज्यास्त सांपडल्यास तें ज्याचें त्यास परत करावें, परंतु ह्यामुळें मध्यं-तरीं जे रंगकोट झाले असतील, त्यांजबद्दल चुकी करणारा जबाबदार आहे.

(अः) रंगकोटः

६३. खाली पडलेल्या रंगाचें पान हातांत असतां भिन्न रंगाचें पान जेव्हां एखादा इसम खेळतो, तेव्हां त्यानें रंगकोट केला असें झणतात.

६४. रंगकोटावद्दल दंड

(अ) विरुद्ध पक्षाच्या मर्जीवर आहे, तो असाः—

वांटणी खेळून झाल्यावर रंगकोट करणाऱ्यांचे तीन हात विरुद्ध पक्षानें घेऊन आपल्या हातांत जमा करावे; किंवा त्यांचे तीन मार्क कमी करावे; किंवा आपले तीन मार्क वाढवावे;

(आ) एका वांटणींत जितके रंगकोट होतील त्या प्रत्येकावद्दल करतां येईल;

(इ) ज्या डावांत रंगकोट होईल त्या डावांतील मार्कांस मात्र लागू पडेल;

(ई) विभागतां येणार नाहीं; म्हणजे एक किंवा दोन मार्क दुसऱ्याचे कमी करून स्वतःचे दोन किंवा एक वाढवितां येणार नाहींत;

(उ) दुसरे कोणतेही मार्क मोजण्यापूर्वीं अमलांत येतो. उदाहरणार्थ, अगोदरच्या वांटणींत रंगकोट करणारांचे कांहींच मार्क झाले नसून, विरुद्ध पक्षाचे दोन झाले आहेत, व चालू वांटणींत रंगकोट करणारांचे तेराही हात होऊन शिवाय चारही सर हुकूम त्यांजपार्शी आहेत असें समजूं. ह्या ठिकाणीं विरुद्ध पक्षानें रंग कोटावद्दल आपल्या पहिल्या दोन मार्कांत तीन मार्क वाढवून एकदम तिजोड करावा.

६५. ज्या हातांत रंगकोट झाला असेल तो हात उचलून वाजूस ठेवितांच, म्हणजे खेळलेलीं पानें गोळा करून तीं एका वाजूस उपडीं ठेवण्यासाठीं हातांतून सुटतांच, किंवा रंगकोट करणारा इसम अथवा त्याचा भिडू ह्यांनीं, पाळी असून अगर नसून, पुढील हातास पान उतरतांच, रंगकोट शाबीत झाला असें समजावें. +

६६. ज्या इसमानें रंगास रंग टाकिला नाही त्याच्या भिडूनें, 'या रंगाचें पान हातांत नाही काय?' असें त्यास विचारण्यास हरकत नाही. हात उचलून वाजूला ठेवण्यापूर्वीं हा प्रश्न विचारला असून, प्रश्नाचें उत्तर 'नाहीं' असें दिलें नसेल तर, किंवा रंगकोट करणारा इसम किंवा त्याचा भिडू ह्यांनीं पुढील हातास पान उतरलें नसेलतर, खेळलेला हात उचलून वाजूला ठेविल्यांन रंगकोट शाबीत होत नाही. मग चुकी दुरुस्त करावी.

६७. रंगकोट शाबीत करणारांनीं वांटणी खेळून झाल्यावर सर्व हात तपासण्यास हरकत नाही.

६८. रंगकोट चुकवितां येईल इतक्या वेळांत स्वतःची चुकी खेळणाराच्या नजरेस आल्यास, चुकीनें खेळलेलें पान विरुद्ध पक्षाकडून पाहिजे तेव्हां मागण्यास पात्र होईल; किंवा ज्या हातावर त्यानें चुकीचें पान उतरलें असेल त्याच हातावर त्याचें अति मोठें अगर अति लहान पान टाकण्यास त्यास भाग पाडतां येईल.

६९. रंगकोट झाला आहे असें कोणाचें ह्मणणें असून तो शाबीत करणारांनीं सर्व हात चांगले तपासण्यापूर्वीं रंगकोट करणारानें अगर त्याच्या भिडूनें सर्व पानें एकत्र मिसळल्यास रंगकोट शाबीत झाला असें समजावें. पानें एकत्र मिसळल्यानें रंगकोट शाबीत करणें मात्र

+ टिप:- ह्मण असें होई पर्यंत चुकीनें उतरलेलें पान परत घेतां येतें. ह्मणून रंगकोट दाखविणारांनीं, हात वाजूस जाई पर्यंत, रंगकोट झाला असें ह्मणूं नये.

कठीण पडतें, परंतु तो झाला असें ह्मणणें व त्याजमुळें शक्य असलेला दंड हांची नाशाविती होऊं शकत नाहीं.

७०. पुढील वांटणीसाठीं पत्ते काटल्यावर मागील वांटणींतील रंग-कोटाबद्दल हक्क सांगतां येणार नाहीं.

७१. ज्या वांटणींत रंगकोट उघडकीस आला असेल, ती वांटणी अखेरपर्यंत खेळली पाहिजे, असें रंगकोट करणारा व त्याचा मिडू यांस केव्हांही मागण्याचा हक्क आहे.

७२. जर रंगकोट होऊन तो दाखविण्यांत येऊन शाबीत झाला, तर ज्यास्त झालेल्या हातांवर किंवा मार्कांवर जी पैज लागली असेल, ती रंगकोटाचा दंड अमलांत येऊन झालेल्या मार्कांवर ठरविली पाहिजे.

७३. दोनही पक्षांचे इंसम एक किंवा अधिक रंगकोटांच्या दंडास पात्र झाले असतां कोणासही तो डाव जिंकतां येणार नाहीं. नियमा अन्वये एकमेकांनीं आपल्या मर्जीप्रमाणें दुसऱ्यांस दंड करावा.

७४. कोणत्याही तऱ्हेनें दंड अमलांत आला असतां, ज्या वांटणींत एखाद्यानें रंगकोट केला असेल त्या वांटणीच्या परिणामानें त्या पक्षास तो डाव केव्हांही जिंकतां येणार नाहीं; त्यास चारपेशां ज्यास्त मार्क मिळूं शकणार नाहीं.

(क) नवीन जोड मागविणें.

७५. वांटणीस घेतलेले पत्ते काटण्यापूर्वी, पाहिजे त्या खेळणारास पदरची किंमत देऊन नवीन पत्ते मागवितां येतील. त्यानें दोन जोड मागवावे व त्या दोहोंपैकीं पाहिजे तो वांटणारानें पसंत करावा.

(ख) सामान्य नियम.

७६. कोणत्याही पक्षाच्या चुकीबद्दल अनेकांपैकीं कोणता तरी एक दंड करण्याची सवड विरुद्ध पक्षास असेल, तेव्हां विरुद्ध पक्षाच्या



दोघां भिडूपैकीं कोणीं तो दंड सांगावा हें त्यांनीं ठरवावें. परंतु ज्यास्त फायदेशीर दंड कोणता, हें त्यांनीं एकमेकांस विचारून ठरवूं नये. ह्या कार्मीं त्यांनीं एकमेकांचा सल्ला घेतला असतां दंड करण्याचा त्यांचा हक्क बुडेल व दोघापैकीं एकानें एक दंड एकवार सांगितला ह्मणजे तो दुसऱ्यास पसंत नसला, तरी त्यांत पुनः फेरफार होऊं शकणार नाहीं. 'तुम्ही शिक्षा सांगतां, कीं मी सांगू! असा प्रश्न कोणीही आपल्या भिडूस विचारण्यास हरकत नाहीं.

हा नियम रंगकोटाच्या दंडास लागू नाहीं. तो दंड उभयतांनीं एकमेकांच्या सल्ल्यानें ठरविण्यास हरकत नाहीं.

७७. हात खेळत असतां, किंवा चारही पानें पडल्यावर व तीं गोळा करून ठेवण्यासाठीं त्यांस हात लावण्यापूर्वी, (त्या नंतर नाहीं), ज्यांनीं त्यांनीं उतरलेलीं आपापलीं पानें आपापल्या समोर करावीं, असें सांगण्याचा हक्क कोणाही खेळणारास आहे.

७८. कोणीही इसम, त्याच्या भिडूनें पान टाकण्या पूर्वी, चालू असलेला 'हात आपला आहे', किंवा त्याजवर 'मी टाकिलेले पान अमुक आहे' असें ह्मणेल, किंवा आपण टाकिलेले पान जरूर नसतां आपल्याकडे ओढूं लागेल, तर ज्या त्याच्या भिडूस पान टाकावयाचें असेल, त्यानें आपल्या हातांतील त्या रंगाचें अति मोठें अगर अति लहान पान त्याजवर टाकलेंच पाहिजे, किंवा तो हात त्यानें घेतलाच अथवा सोडलाच पाहिजे, असें त्यास भाग पाडण्याचा हक्क विरुद्ध पक्षास प्राप्त होतो.

७९. केव्हांही एकादा इसम कांहीं दंडास पात्र झाला असेल, तेव्हां त्यानें तो दंड ठरविण्यास लागणारा योभ्य वेळ विरुद्ध पक्षास दिलाच पाहिजे.

८०. खेळ चालू असतां जवळ असलेल्या परस्थ इसमानें, मार्कांत फेरबदल होईल अशी एखादी चुकी, एक किंवा अधिक खेळणारांच्या

नजरेस आणून दिल्यास, त्या डावावर किंवा दुरंगीवर लाविलेली हरएक प्रकारची पैज खेळणारांनींच भरून मागितल्यास, ती देण्यास तो परस्थ पात्र होईल.

८१. खेळणारांच्या संमतीने कोणाही तिऱ्हाइतास खेळांतील एकाद्या प्रश्नाचा निकाल लावण्यास हरकत नाही.

८२. पत्यांच्या जोडांत एकादें पान फाटलेलें अगर खूण केलेलें असल्यास, तें त्या जोडांत सर्वांच्या संमतीने ठेवावें, किंवा सर्वांच्या खर्चानें नवीन जोड विकत घ्यावा.

८३. वांटणी खेळत असतां शेवटीं झालेला हात कोणासही पाहण्यास मागण्याचा हक्क आहे. हीं शेवटच्या हाताचीं चार पानें व चालू हातास खालीं उतरलेलीं चार पानें, मिळून आठ पानांपेक्षां ज्यास्त पानें केव्हांही पाहण्याचा कोणास हक्क नाही. चालू हात ह्मणजे उतरलेलीं पानें गोळा करून वाजूस ठेवण्यापूर्वींचा हात, असें समजावें.

४. सभ्यपणाच्या सूचनाः—

(ह्या सूचना सर्व खेळणारे लोक पाळतात. मागील नियमांत त्या दाखल न करण्याचें कारण त्या मोडल्याबद्दल दंड ठरविणें बहुतेक अशक्य आहे. ह्या सूचनांचा वारंवार कोणी भंग करील, तर त्याजला खेळांत न घेणें एवढाच उपाय आहे).

नेहमीं पत्यांचे दोन जोड हजर असावे हें चांगलें.

एकाद्याची खेळण्याची पाळी असून हातांत अनेक वजनदार पानें असतील तर, पहिल्या पानास आपल्या मिडूनें पान टाकण्यापूर्वीं त्यानें दुसरें पान पुढें काढून ठेवूं नये. असें केलें असतां चालू हात आपलाच आहे अशी मिडूची समजूत होते.

कोणीही खेळणारानें शब्दानें अगर खुणें आपल्या हातांतील पानांविषयी दुसऱ्यास कांहीं सूचना करूं नये. “ वांटणी कोणी केली ? ” असा प्रश्न कोणी केल्यास, त्याचा जबाब देऊं नये. कोणास शेवटचा हात पहाणें असल्यास, ‘ हुकूम काय ? ’ ह्मणून विचारणें असल्यास, किंवा कोणत्याही कारणानें हातांतील पत्ते खेळतांना खालीं ठेवणें असल्यास, त्यानें ह्या सर्व गोष्टी स्वतःच्या माहितीसाठीं कराव्या. भिडूचें लक्ष तिकडे जावें ह्मणून करूं नयेत.

खेळांत ज्याचा संबंध नाही, व वादविवादाचा ज्यास निकाल लावितां येईल, अशा जवळच्या परस्थ इसमास खेळपैकीं कांहीं तक्रार विचारण्यास कोणी हरकत घेऊं नये.

बुध्या रंगकोट करणें गैरशिस्त आहे. एक रंगकोट केल्यावर तो झांकण्यासाठीं दुसरा करणें वाजवी नाही.

परस्थानें मध्यंतरीं कांहीं बोलूं नये. खेळ संपून मार्क मोजून होईपर्यंत खेळाच्या स्थितीविषयी शब्दानें अगर खुणें कोणासही कांहीं सूचना करूं नये, किंवा खेळणाराच्या हातांतील पानें पाहण्यासाठीं सभोंवती फिरूं नये.

९. ऐतिहासिक माहिती:—

कोणताही खेळ एकदम पूर्णत्वास येत नाही. तो हळू हळू सुधरत जातो. प्रस्तुतच्या खेळाची स्थिति अशीच आहे. इसवी सनाच्या सोळाव्या शतकांत चाररंगी पत्यांचा एक खेळ इंग्लंड व इतर देशांत खेळत असत. त्या चार रंगपैकीं एकास प्राधान्य देण्याची चाल असे. ह्याच खेळापासून कालांतरानें व्हिस्ट हा खेळ तयार झाला. शेक्सपीयर व इतर कवींच्या ग्रंथांत ह्या खेळाचा उल्लेख आढळतो. त्यास प्रथम रफ (ruff) किंवा ट्रंप (triumph or trump) असें नांव होतें. ह्या शब्दाचा अर्थ हुकूम मारून जिंकणें असा असून हल्लींही हा अर्थ प्रचा-

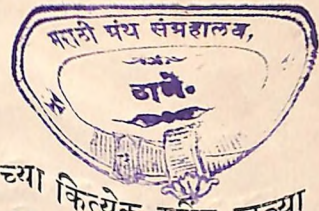
रांत आहे. प्रथमतः व्हिस्क (whisk) असा शब्द होता; पुढें त्याचा व्हिस्ट (whist) असा शब्द झाला. ह्या शब्दाचा अर्थ ' स्तब्धता ' असा आहे; ह्मणजे कांहीं शब्द न बोलतां मुकाब्यानें जो खेळ खेळतात तो. इसवी सन १६७२ ह्यावर्षी एड्मन्ड् हॉयल् ह्मणून एक गृहस्थ इंग्लंडांत जन्मला, त्यानें अनेक खेळांचे नियम बांधिले व ' लहान ग्रंथ ' (short treatise) नांवाचें एक पुस्तक लिहिलें. त्यांत ह्या खेळाचे साद्यंत नियम त्यानें बांधून ते पुष्कळांस शिकवून, तो फार प्रसिद्धीस आणिला. खेळाचा पुरस्कर्ता, अशी ह्या पुरुषाची चांगली ख्याति आज जिकडे तिकडे आहे. इसवी सन १७९१ मध्यें टॉम्सन कवीनें आपल्या पुस्तकांत ह्या खेळाचें सुंदर वर्णन दिलें आहे. पुढें पोर्टलंड व आर्लिंग्टन नांवाच्या क्लबांनीं हॉयल्चे नियम सुधारून हे हल्लींचे नियम ठरविले; तेच हे नियम इसवी सन १८६४ पासून आजतागाईत सुरू आहेत.

प्रथमतः दहा मार्कांचा एक डाव समजून हा खेळ खेळण्यांत येत असे. पण त्याला वेळ फार लागल्यामुळें तो कंटाळवाणा होऊं लागला, ह्मणून पांच मार्कांचा एक डाव खेळण्याचा प्रकार अमलांत आला व तोच श्लाघ्य आहे.

हा खेळ इंग्लंडांतून फ्रान्सांत गेला व पुढें जिकडे तिकडे पसरला.

६. ' संकेत ' शब्दाची यथार्थता:—

व्हिस्ट खेळाचा हल्लीं असा अर्थ समजण्यांत येतो कीं हा खेळ निमूटपणें खेळून त्यांत असें कसब दाखवावयाचें कीं तेंपेकरून एकाच्या मनांतील आशय दुसऱ्यास कळावा. ह्मणून यास 'संभाषणाचा खेळ' असेंही ह्मणतात. अशा प्रकारें न बोलतां संभाषण करणें हें ह्या खेळाचें प्राधान्य आहे. प्रत्येक खेळणारानें आपल्या हातांतील पानें अशा रीतीनें खेळत जावीं कीं, प्रत्येक पान पडतांच स्वतःच्या पानांचा अदमास त्याच्या भिडूस करितां यावा. जसजसा खेळ संपत येईल, तसतसा हा अ-



दमास जास्त कारितां येईल. हा खेळ खेळण्याच्या कित्येक ठरीव खुब्या सर्वत्र प्रचारांत आहेत. कोणीही इसम पान उतरतांना स्वतःचा फायदा करण्याचा, अगर विरुद्ध पक्षाचा फायदा बंद करण्याचा हेतु मनांत बाळगीत असतो. तेव्हां हा त्याचा हेतु इतर खेळणारांस कळणारच. अशा प्रकारच्या ठरीव खुब्या ह्या पुस्तकांत दिल्या नाहींत व त्या देऊं लागल्यास त्यांचा पारही येणार नाहीं. चाणाक्ष खेळणारे अशा खुब्या तेव्हांच समजतात. ह्मणून ह्या ठरीव खुब्या लक्षांत ठेवून खेळल्यानें दुसऱ्यास माहिती देतां येते. सबब ह्या खेळास 'मुग्ध संभाषणाचा खेळ' असें ह्मणण्याचा प्रचार आहे. संकेत शब्दाचा अर्थही अशाच प्रकारचा आहे. ह्या खेळांत संकेताचा उपयोग कसा होतो हें एका उदाहरणानें दाखवितों:— अ ब क ख असे चार इसम खेळत असून अचा ब, व कचा ख असे भिडू आहेत, ह्मणजे अ क ब ख अशा क्रमानें ते वसेल आहेत. अनें एका रंगाची राणी टाकिली, त्याजवर कनें त्याच रंगाचा चव्या टाकिला व ब ख ह्यांनीं दुसरे एकएक हलकें पान टाकिलें तेव्हां अचा हात झाला. आतां राणीवर भारी पान पडलें नाहीं, ह्मणून अची खात्री झाली कीं त्या रंगाचा राजा व एका बकडेसच आहे. हा एक संकेत त्यास समजला.

प्रत्येक पान उतरण्याचा हेतु संकेतरूपानें स्पष्ट होत असल्यामुळें ह्या खेळाचें विशेष प्राधान्य कोणत्या रंगांचीं काय काय पानें पडलीं व काय पानें कोणाकडे आहेत हें ध्यानांत ठेवण्यावर आहे. ज्याची स्मरणशक्ति चांगली तो बहुशः खेळांत चांगला टिकतो. कोणत्या इसमानें काय पान कोणत्या हेतूनें उतरिलें, ह्याचा तर्क प्रत्येकानें आपआपल्याशीं बांधीत जावा. जसजशीं पानें पडत जातील, तसतसा ह्या तर्कातील आपल्या प्रथमच्या चुका त्यानें दुरुस्त करीत जाव्या.

७. नियमांचा हेतु व वादग्रस्त प्रश्नांचा निकाल:—

कोणत्याही खेळांत प्रामाणिकपणा अत्यंत आवश्यक आहे हें सांगितलें पाहिजे असें नाहीं. प्रामाणिकपणाशिवाय खेळांत गंमत नाहीं व

खोटें खेळण्यासारखें लाजिरवाणेंही कांहीं नाहीं. ह्या खेळांत जयापजय वऱ्याच अशीं जरी नाशिवावर ह्मणजे पानें येण्यावर अवलंबून आहे, तरी स्मरणशक्ति व अकल यांचाही त्यांत उपयोग पुष्कळ आहे. तेव्हां ज्याच्या अंगी हे गुण विशेष असतील, त्यास त्यांचा फायदा मिळणें अगदीं विहित आहे. दुसऱ्यांचीं पानें पाहून, अगर लवाडीची पिसणी करून किंवा अन्य कपट करून जय मिळवूं पाहणें ह्मणजे खऱ्या कसबाचा पाडाव करणें होय. तेव्हां लवाडीनें खेळणारा कोणासही आवडणार नाहीं व समजूनउमजून लवाडी करणारास खरी शिक्षा ह्मटली ह्मणजे अशा गृहस्थास पुनः खेळांत न घेणें ही होय. आरंभीं जे नियम व शिक्षा दिल्या आहेत, त्या आपत्तीच्या प्रसंगापुरत्या आहेत, लवाडीला पुरणाच्या नाहींत. ह्या नियमांचे मुख्य हेतु दोन आहेत. एक खेळाची पद्धत ठरवून देणें, व दुसरा, कोणासही अयोग्य फायदा मिळूं न देणें. दंडाशिवाय कायदा निरुपयोगी होतो; ह्मणून चुकीवद्दल दंड ठरविले आहेत, व ह्या दंडाचें प्रमाण चुकीनें होणाऱ्या नुकसानावर बसविलेलें आहे, हें कोणत्याही नियमावरून ध्यानांत येईल. ह्मणून कोणताही नियम पाहण्याचा प्रसंग येईल, तेव्हां त्याचा हेतु व मतलब ह्यांजवर धोरण ठेविलें पाहिजे, केवळ शब्दार्थावर भिस्त ठेवणें योग्य होणार नाहीं.

तथापि अनेक प्रसंग असे येतील कीं त्यांचा निर्णय करण्यास नियमांचा आधार सांपडणार नाहीं. कायदा हा केव्हांही अपुरा असणारच. तेव्हां कोणताही वादग्रस्त प्रश्न आला असतां वरील नियमांचें धोरण ध्यानांत ठेवून त्याचा निकाल लावणें अवश्य आहे. तथापि अशा कामीं कित्येकवेळां खालील सूचनांचाही उपयोग होण्याचा संभव आहे.

(१) दोन इसमांनीं चूक केली असल्यास, पहिली चूक दुसरीस किती कारणीभूत झाली हें पहावें.

(२) प्रथम चूक काय घडली आहे हें सर्व खेळणारांनीं नीट ठरवावें. मतभेद असल्यास, मताधिक्यानें निकाल व्हावा. कित्येक प्रसंगां जरूरीप्रमाणें दोनही पक्षांस मान्य आशा तिऱ्हाइतानें निकाल लावावा.

(३) संशयाचा फायदा होईल तोंपावेतो चूक करणारास
○ मिळावा.

(४) प्रश्न विकट व भानगडीचा असल्यास त्याचा निर्णय
लेखी करावा.

८. पानांची, रंगांची किंवा हुकुमांची बगैरे मागणी, व हात
सोडण्याची अगर घेण्याची फरज पाडणें.

मागें दिलेल्या नियमांत कित्येक गोष्टी अशा आहेत की त्यांचें
स्वरूप एकदम समजणारें नाहीं; उदाहरणार्थ, पानांची किंवा रंगांची
मागणी. चुकीबद्दल जे दंड ठरविले आहेत, त्यांत चूक करणारानें अमु-
कच पान खेळलें पाहिजे, असें मागण्याचा विरुद्ध पक्षाचा हक्क ह्मणून
एक दंड आहे. हा दंड आपल्या खेळांत कधीं आपल्यास माहित नाहीं.
जर एकाद्याच्या हातांतील एकादें पान खालीं पडून त्याच्या भिडूस दि-
सलें, तर विरुद्ध पक्षाचें तितकें नुकसान झालें. तें भरून घेण्यासाठीं तें
उघडें झालेलें पान अमुकच हातास खेळलें पाहिजे असें सांगतां येतें.
समजा कीं अ व क ख असे भिडू आहेत. बच्या हातांत चौकटचा एका
आहे व तो खालीं पडून दिसला. अची खेळण्याची पाळी असून तो चौ-
कटचा राजा खेळला आहे, तर त्या राजावर बनें आपला एका टाकावा
असे त्यास विरुद्ध पक्षानें सांगतां येतें. कोणीकडून चूक करणाराचें कांहीं
तरी नुकसान करितां येतें. ह्या विशिष्ट पद्धतीस पान मागणें अगर पानाची
मागणी असें आर्द्यां ह्मटलें आहे.

ह्याचप्रमाणें अन्यत्र प्रसंगीं चूक करणाराचा रंग विरुद्ध पक्षास
मागतां येतो. रंग मागणें ह्याचा अर्थ अमुकच रंगाचें पान खेळण्यास
चूक करणारास भाग पाडणें.

दुसरें अनेक वेळां नियमांत असें सांगण्यांत आलें आहे कीं, ए-
काद्या चुकीबद्दल चूक करणाराचा सर्वांत मोठा अगर सर्वांत लहान हुकूम
मागणीस पात्र होतो. समजा अ व क ख भिडू आहेत. बनें कांहीं चुकी

केली आहे. चूक झाल्यानंतर क हुकुमाचा राजा खेळला; बच्या हातांत हुकुमाचा एका असून आणखी लहान हुकूम आहेत, तर ह्या हातावर बनें आपल्या हातांतील सर्वांत लहान हुकूम टाकावा अशी त्यास फरज पाडतां येईल. मिळून आपला एका टाकून त्यास तो हात घेऊं देतां येणार नाही. त्याचप्रमाणें, समजा कीं वरप्रमाणें चुकी होऊन अ हुकुमाचा राजा खेळला, त्याजवर कनें एक हुकूम टाकिला; पुढें त्या राजावर बनें आपला सर्वांत मोठा हुकूम ह्मणजे एका टाकिलाच पाहिजे अशी त्यास फरज पाडतां येईल.

त्याचप्रमाणें कांहीं चुकांबद्दल चूक करणारानें अमुक हात सोडलाच पाहिजे अगर घेतलाच पाहिजे अशी फरज पाडतां येते. अब, क ख भिडू आहेत. खनें कांहीं चूक केली आहे. अ प्रथम खेळाला त्याजवर (समजा) कनें राणी टाकिली व बनें राजा टाकिला; आतां खच्या हातांत जरी एका असला, तरी त्यानें तो हात सोडलाच पाहिजे अशी त्यास फरज पाडतां येते. तसेंच, अ खेळल्यावर कनें राजा टाकिला व बनें एक लहान पान टाकिलें; तर खनें आपला एका टाकून हात घेतलाच पाहिजे अशी त्यास फरज पाडतां येईल.

९. किरकोळ सूचना:-

सर्व पानें वांटून होतपर्यंत त्यांस कोणी हात लावूं नये. वांटून झाल्यावर मग तीं उचलून घ्यावीं व रंगांच्या क्रमानें तीं हातांत लावावीं.

आपलें ह्मणणें खरें असल्याबद्दल आपली खात्री नसेल, तर झालेल्या मार्काबद्दल कधीही संशय प्रगट करूं नये. तक्रारखोर स्वभाव फार लाजिरवाणा होय.

खेळांत विचार करण्यांत फार वेळ घालविणें वाजवी नाही. आपल्या हातांत वाईट पानें आल्यास, तें कोणास समजूं न देतां, शांतपणें होईल तेवढी मदत आपल्या मित्रास करावी, व त्याजवर भार टाकून स्वस्थ राहवें.

होताहोईपर्यंत एकादें वरचढ पान अखेरपर्यंत हातांत राखून ठेवावें.

प्रत्येक पिसणीच्या वेळीं सर्वांनीं पानें पिसण्यास अधिकार आहे. मात्र वांटणारानें शेवटीं पानें पिसावीं.

१०. हातभिडूः—

जेव्हां एकादा खेळणारा इसम कमी असतो, तेव्हां हात भिडूचा खेळ खेळतात. हा खेळ तीन असामी खेळतात, व चवथ्याचा हात त्याचा भिडू खेळतो. ह्या कमी असलेल्या भिडूस हातभिडू ह्मणतात. ह्या हात-भिडूचीं वांटलेलीं पानें टेबलावर उघडीं ठेवावीं व पाळीप्रमाणें त्यांतील पान समोरच्या भिडूनें खेळावें.

हातभिडूच्या खेळाचे नियम संकेताच्या सारखेच आहेत; त्यांस खालील अपवाद आहेतः—

- (१) हातभिडूनें प्रत्येक दुरंगीच्या आरंभीं वांटणी करावी.
- (२) हातभिडूचीं पानें सर्वत्रांस दिसत असल्यामुळें तो रंग-कोटाच्या दंडास पात्र नाही. रंगकोट होऊन हात वाजूस ठेविल्यावर रंगकोट न झाल्याप्रमाणेंच सम-जून खेळ पुढें चालवावा. परंतु हातभिडूचा भिडू रंगकोटास पात्र आहे.
- (३) हातभिडू अंध व बहिरा असल्यामुळें, ज्या चुकांनीं त्याच्या भिडूस फायदा झाला नाही, तिजबदल तो (हातभिडूचा भिडू) शिकेस पात्र नाही. उदाहरणार्थ, त्यानें आपलीं पानें उघडीं केलीं, किंवा 'हात-माझा आहे' अगर 'नाहीं' असें ह्मणाला, तर त्यास शिक्षा नाही. परंतु आपली पाळी असतां, हात-भिडूच्या हातांतून तो प्रथम खेळेल, तर त्यास ठरलेली शिक्षा भोगिली पाहिजे.

११. पारिभाषिक शब्दांची यादी:-

एकेर:- (a single) विरुद्ध पक्षाचे तीन किंवा चार मार्क झाले असून जिंकलेला डाव.

काटणे-पत्ते:- (to cut the pack) पत्ते पिसल्यावर वांटण्याच्या पूर्वी त्यांचे भाग करून खालचा वर व वरचा खाली असे ठेवितात. ह्या कृत्यास पत्ते काटणे असे ह्मणतात.

काटणे-पान:- (to cut a card) भिडू कोण कोण व्हावे, आरंभी पाने कोर्णा वांटावीं वगैरे ठरविण्यासाठी प्रथमारंभी पत्यांचा सर्व जोड पुढे उपडी पसरून ठेवून त्यांतून प्रत्येक असामी एक एक पान ओढून ते उताणे टाकितो. ह्याप्रमाणे ओढलेल्या पानांपैकी ज्याचे पान सर्वात हलके असेल, त्याने प्रथम वांटणी करावी वगैरे निबंध ठरविण्यांत आले आहेत. ह्याप्रमाणे पान ओढून निकाल करण्याच्या पद्धतीस पान काटणे असे ह्मणतात.

काळावदाम किंवा इस्पिक:- (spades) एक रंग.

खेळ:- (play) ह्या शब्दास विवक्षित अर्थ ठेविलेला नाही.

गुण:- (points) तिजोड, दुजोड, किंवा एकेर ह्यांजवदल अनुक्रमे तीन, दोन, एक असे जे मार्क धरावयाचे ते.

चुकीची वांटणी:- (a misdeal) नियमानुसार न झालेली वांटणी.

चौकट:- (diamonds) एक रंग.

जाहीर करणे:- (to declare) सरहुकूम वगैरे आपल्यापार्शी आले आहेत हे दुसऱ्यास कळविणे.

जोडः—(a pack of cards) बावन पत्यांचा एक संच.

डावः—(a game) पांच मार्क मिळवीपर्यंत खेळलेले सर्व खेळ.

तिजोडः—(a treble) विरुद्ध पक्षाचे मुळांचे मार्क झाले नसून
जिकलेला डाव.

त्रिफुल किंवा क्लव्हरः—(clubs) एक रंग.

दुजोडः—(a double) विरुद्ध पक्षाचे दोनपक्षां कमी मार्क झाले असून जिकलेला खेळ.

दुरंगीः—(a rubber) तिनांपैकी जिकलेले दोन डाव.

नवीन वांटणीः—(a new deal) पहिल्या वांटणीत कांहीं उणेपणा असल्यास पुनरपि जी वांटणी करितात ती.

पिसणीः—(shuffling) पाने गलद करणे.

भिडूः—(partners) समोरासमोरचे एकमेकांस मदत करून खेळणारे दोघे इसम.

मागणीः—(calling) दंड ह्मणून अमुकच पान खेळण्यास भाग पाडणे.

मार्कः—(points) सहा हातांपक्षां जितके जास्त हात होतील त्या प्रत्येकाबद्दल, किंवा सरहुकुमांबद्दल मोजलेले गुण.

रंगः—(a suit) चारांपैकी एक वाजू.

रंगकोटः—(a revoke) उतरलेल्या रंगाचे पान हातांत असतां भलतेच पान खेळणे.

लालबदाम किंवा हृदिनः—(hearts) एक रंग.

वांटणी:- (dealing) पानें वांटणें व एकदां वांटण्यावर तीं
सर्वे खेळून संपविणें.

सरहुकूम:- (honours) हुकुमाचे एक्का, राजा, राणी व गुलाम.

सकैत:- (whist) ह्या खेळाचें नांव.

हात:- (trick) चार असामीनीं खेळलेलीं चार पानें.

हातभिडू:- (Dummy) तिघेच खेळणारे असतां ज्याचा हात
समोरचा भिडू खेळतो तो.

हुकूम:- (trump) चारांपैकीं श्रेष्ठ रंग.