TIGHT BINDING BOOK

UNIVERSAL
LIBRARY

OU_182800

UNIVERSAL
LIBRARY

OUP—391—29-4-72—10,000.

OSMANIA UNIVERSITY LIBRARY

Call No. H 793 A 795 Accession No. H1837

Author अरुण

Title साप्ताहिक गृहिणी नोंद

This book should be returned on or before the date last marked below.

अध्याय

८. बात न होने पर भी बातचीत ७५
९. तोबा किये शब्द ७६
१०. चुने हुए शब्द बातचीत में लाना ७६
११. गप्पें ठोकना ७७
१२. नाम बताओ ७८
१३. निरीक्षण शक्ति ७८
१४. वर्णों के अनुसार यात्रा ७९
१५. समानता ७९
१६. हँसना हँसाना ८०
१७. नाम के अनुसार जवाब ८१
१८. एक के बाद एक ८१
१९. उपन्यास के चरित्र ८१
२०. जोड़ो ८२
२१. उपन्यासों के लेखक ८२
२२. पत्र पत्रिकाओं के नाम ८२
२३. दो अर्थ ८३
ग—पेन्सिल तथा काग़ज़ के खेल ८३
१. निरीक्षण शक्ति ८३
२. अन्धे चित्र ८४
३. अक्षरों से शब्द ८४
४. तार ८५
५. क्यों ८५
६. जानवरों के नाम ८५
७. शहरों के नाम ८६
८. तोलने के बांटों के नाम ८६
९. अपराध और सफाई ८६
१०. शब्द तोड़ना ८८
११. उलट पुलट ८८
१२. हेर फेर ८९
१३. वर्ग पहेली ८९
१४. कहानी लिखना ९१
१५. चोर की दाढ़ी में तिनका ९२
१६. शब्दों की लड़ी ९३
१७. स्मरण शक्ति ९४
१८. आवाज़ से पहिचानना ९४
१९. छूकर बताना ९५
२०. नम्बर बताना ९५
२१. अपना अपना भाग्य ९६
२२. ज़ीरो और ज़रब ९६
२३. खाने ९७

५ हँसी मज़ाक ९८—१६२
क—चुटकुले ९९
ख—मज़ाक ११७
१. नूरजहाँ ११७
२. जादूगर ११८
३. तख्ते से कूदना १२०
४. राजा रानी १२१
५. सीटी ढूँढना १२२
ग—जादू के करिश्मे १२३
१. पानी से मोमबत्ती जलाना १२४
२. संख्या बताना १२४
३. छूटा अङ्क बताना १२५

अध्याय

४. ऊन के गोले में चांदी की चवन्नी १२५
५. पैसे को पहिचानना १२६
६. गिलास को ग़ायब करना १२७
७. तागे को बीच से काट कर फिर जोड़ देना १२७
८. टोपी के नीचे चीनी १२८
९. किसी की अवस्था बताना १२८
१०. क्या आप हैं ? १२९
११. नौ पुस्तकों में से छांटी हुई पुस्तक बताना १२९
१२. मोटर की ख़रीदारी १३०
१३. जादू से वाक्य पढ़ना १३०
१४. रुपया बताना १३१
१५. चिपकने वाला सिक्का १३१
१६. पानी को शराब में बदलना १३१
१७. शराब से पानी बनाना १३२
१८. बँधे रूमाल १३२
१९. जादू का छल्ला १३३
२०. मेज़ को उठाना १३३
घ—ताश की जादूगरी १३४
१. पानी से भरे गिलास को ताश के पत्ते पर ठहराना १३४
२. छांटे हुए पत्ते को ढूँढना १३४
३. ताश के पत्ते का नाम बताना १३५
४. गड्डी उछाल कर छांटा हुआ पत्ता पकड़ना १३५
५. चार बादशाह १३६
६. आठ या उससे अधिक छांटे हुए पत्ते बतलाना १३६
७. कमर की दृष्टि १३६
८. जेब में से पत्ता निकालना १३७
९. पत्ते बदलना १३८
१०. भूत को बुलाना १३९
११. भूत से हाथ पर लिखवाना १३९
१२. हाथ में ताश बदलना १४०
१३. एक ऊपर एक नीचे १४०
१४. एक खोल कर दो नीचे १४१
ङ—विज्ञान के खेल १४१
१. नींबू से रक्त निकले १४१
२. फूल का रंग बदलना १४१
३. नीम की पत्तियाँ मीठी लगें १४२
४. अक्षर उड़ाना १४२
५. जादू के अक्षर (तीन तरीक़े) १४२
६. अंगूठी को हवा में लटकाना १४२

अध्याय

७. जादू का रूमाल १४२
८. मोमबत्ती की लौ में से तारे जगमगाना १४२
९. खून से भरा हाथ १४२
१०. साफ हाथों को धोना १४३
११. काग़ज़ के सांप बनाना १४३
१२. गिलास के अन्दर धुआं भेजना १४४
१३. आग खाने वाला शाकाहारी १४४
च—दियासलाई, तागे तथा सिक्कों के खेल १४५
१. मीठे की शौक़ीन १४५
२. नौ के पांच वर्ग बनाना १४५
३. तागे में गांठ बांधना १४६
४. ६ बच्चों का बाप १४६
५. दस खाने १४७
६. जादू का डिब्बा १४७
७. आज्ञाकारी दियासलाई १४८
८. छः दियासलाई १४८
९. धोखा १४९
१०. सात सिक्के १४९
११. कूद १५०
१२. चार जोड़े १५०
छ—अङ्कों का जादू १५१
१. दो संख्याओं को बताना १५१
२. तीन अङ्क की संख्या बताना १५१
३. किसी की आयु बताना १५२
४. शेष बताना १५२
५. ९ की गुणा १५२
६. समान शेष १५२
७. दिन का पता लगाना १५३
८. जीता जागता जादू १५३
९. गणित चमत्कार १५४
१०. अङ्कों का पिरेमिड १५६
११. ३७ का जादू १५६
ज—औंधे मज़ाक १५७
१. काग़ज़ में लिखा बतलाना १५७
२. मेरी दादी १५७
३. कुकुर परी १५७
४. मुँह से केला भेजना १५८
५. क्या सोचा १५८
६. तिनकों पर दौड़ १५८
७. सवाल जवाब १५९
८. फोटो खींचना १५९
९. जी खोल कर हँसना १६०
१०. जैसा मैं करूँ १६०
११. तागे की रील १६१
१२. तागे के तीन १६२

अध्याय

६ बुद्धि के खेल १६३—२५६
क—शब्दों के चक्कर १६३
१. शब्द प्रयोग में लाना १६३
२. खोज निकालो १६४
३. बुझौवल १६४
४. उलटी कहावतें १६५
५. वर्ग पहेलियाँ १६६
६. रसोई की चीज़ों से अन्य चीज़ें बनाना १६६
७. छूटे हुए अक्षर भरना १६७
८. छूटे हुए शब्द भरना १६७
९. विचित्र चित्रलिपि १६७
१०. हिन्दी के अक्षरों में अंग्रेज़ी के अक्षर मिलाकर लिखना १६९
११. अङ्कों से शब्द पूरे करना १७०
ख—गोरख-धन्धे १७०
१. पूसी को छुड़ाना १७०
२. गिनती का मुख १७१
३. सिगरेट पीने वाला साहब १७२
४. खोया बच्चा १७३
५. खोपड़ी में नेतागण १७४
६. चिड़िया उड़ गई १७४
ग—पहेली १७५
घ—सवाल-जवाब १८८
ङ—चमत्कारी सवाल १९६
च—सच-झूठ १९९
पहली तालिका २००
दूसरी तालिका २०२
छ—कुछ अन्य तरीक़े २०४
पहला तरीक़ा २०४
दूसरा तरीक़ा २०६
तीसरा तरीक़ा २०७
चौथा तरीक़ा २०७
पांचवाँ तरीक़ा २०८
ज—गणित की समस्याएँ (३४ समस्याएँ) २०९
झ—जासूसी के केस २१६
१. रमेश और उसकी पत्नी २१६
२. देहरादून में खून २१९
३. मोहन का खून २२२
४. सेठजी का खून २२७
५. सड़क पर लाश २२९
६. गोखले की चोरी २३५
ञ—बुद्धि के खेल २३९
१. दो बंगाली २४०
२. सूरज की दुर्घटना २४१
३. सूक डूब रहा है २४१
४. साइकिल रेस २४२
५. चौकीदार को इनाम २४३
६. नैपोलियन का घोड़ा २४४
७. शेव करने का साबुन २४४
८. बनी बनायी कमीज़ २४५
९. रामबन का टापू २४५
ट—बुद्धि बौखलाने के खेल २४७
१. दरियों की क़ीमत २४७
२. संतरे का शौक़ीन २४८

अध्याय

३. लुटेरों की बांट २४८
४. १००० डाक के टिकट २४९
५. जायदाद के भागीदार २४९
६. चार भाई २४९
७. पांच शैतान २५०
८. दादी की आयु २५१
९. घप्पू की घबराहट २५१
१०. शीला, कमला और विमला २५१

७ आँखों को धोखा २५७—२६१
चित्र नं० १ २५७
चित्र नं० २ २५८
चित्र नं० ३ २५८
चित्र नं० ४ २५९
चित्र नं० ५ २५९
चित्र नं० ६ (चार धोखे) २६०
चित्र नं० ७ २६१

८ चरित्र खोजने के बूझ २६२—२७४
बूझ १ २६२
बूझ २ २६३
बूझ ३ २६४
बूझ ४ २६४
बूझ ५अ— केवल पुरुष २६५
बूझ ५ब— केवल स्त्री २६६
बूझ ६ २६७
बूझ ७ २६७
बूझ ८ २६८
बूझ ९ २६९
बूझ १०अ— केवल पुरुष २७०
बूझ १०ब— केवल स्त्री २७१
आपके उत्तरों से निष्कर्ष २७२

९ जीभ की कसरत २७५—२७६
७ कसरतें २७६

१० बांके व्यक्तित्व २७७—२७९

११ चीज़ें बनाओ २८०—२९३
१. दियासलाई के बक्सों से रेस्ट्रां बनाना २८०
२. दियासलाई के बक्सों का घर २८३
३. दियासलाई के बक्सों का गिरजाघर २८४
४. मोटरों का अड्डा २८६
११. तीन बेटी २५२

ठ—कविता-पूर्ति २५२

ड—कोड में बातचीत २५३
१. अङ्कों का कोड २५३
२. अङ्कों का कोड २५४
३. अङ्कों का कोड २५४
४. अक्षर छूटा कोड २५५
५. कोड बनाने के ढंग २५५
६. सबसे बढ़िया कोड २५६

अध्याय

५. पार्टी या त्यौहारों पर घर की सजावट २८७
बेल बनाने का पहला तरीक़ा २८८
बेल बनाने का दूसरा तरीक़ा २८८
१२ लम्बे खेल
क—खेल-समूह २९४
बोलने के खेल—
१. परिभाषाएँ २९४
२. बिना तैयारी के स्पीच देना २९५
३. किसी अवतरण को पढ़ना २९५
४. विराम आदि चिह्नों से शून्य अवतरण को पढ़ना २९५
५. बिना तैयारी के बातचीत २९६
६. छः सर्वप्रिय प्रश्न २९६
७. स्थानीय दिलचस्पी के छः प्रश्न २९६
८. छः कहावतों को ग़लत बोलना २९६
९. आपबीती २९६
१०. आचरण की समस्या २९७
११. कठिन शब्दों के अक्षर-विन्यास पूछना २९७
बेल बनाने का तीसरा तरीक़ा २८९
६. गुड़ियों का घर बनाना २९०
७. पानी में चलने वाली नाव २९२
२९४—३०४
१२. नक़ल उतारना २९७
लिखने के खेल—
१. लावारिस शब्द २९७
२. पद-पूर्ति २९८
३. कविता करना २९८
४. पत्र लिखना २९८
५. कहानी लिखना २९८
ख—गुब्बारे में बिताई गई सन्ध्या २९८
ग—शब्द अनुमान करने की पहेली २९९
घ—भाग कर शब्द अनुमान करना ३०१
ङ—काग़ज़ पर अनुमान लगाना ३०१
च—बिना देखे चित्र खींचना ३०२
छ—अभिनय किया विचार ३०२
ज—खून ३०३
१३ ताश के खेल ३०५—३४४
१. रंग मिलाओ ३०५
२. चानिस ३०६
३. खुला बाज़ार ३०८
४. पंचपतिया ३०८
५. गुलामचोर ३०९
६. दो तीन पांच ३०९
७. कोटपीस ३१०
८. तुरफचाल ३१२

अध्याय

९. शाहकाट ३१३
१०. हाथबोल ३१४
११. डमी ३१५
१२. छुकड़ी ३१५
१३. लाद ३१६
१४. हुकम की बेगम ३१७
१५. उन्तीस ३२०
१६. धन्यवाद-खेद ३२४
१७. पान की सत्ती ३२६
१८. पोकर रमी ३२७
१९. खुली रमी ३२९
२०. स्वीप ३३१
२१. कान्ट्रैक्ट ब्रिज ३३५
२२. ऑक्शन ब्रिज ३४२

१४ ताश के कुछ अजीब खेल ३४५—३५२
१. गोट पर चाल ३४५
२. इक्कों की दौड़ ३४६
३. लाटरी ३४७
४. गोल चक्कर ३४८
५. स्लिपरी सैम ३४९
६. स्लौव्हरहन्ने ३५०
७. नाम वाले पत्ते ३५१

१५ मेज़ के खेल ३५३—३६४
क—बने-बनाये खेल ३५३
१. चौपड़ ३५३
२. शतरंज ३५५
३. सांप और सीढ़ी ३५७
४. घुड़दौड़ ३५८
५. लूडो ३५८
६. क्राउन लूडो ३५९
७. कैरम ३६०
ख—अन्य खेल ३६१
१. तीरन्दाज़ी ३६२
२. हाथ की सफाई ३६२
३. पैसा फेंक ३६२
४. अखरोट की दौड़ ३६३
५. अन्धा लुटेरा ३६३
६. नेत्र परीक्षा ३६३
७. हाथ की परीक्षा ३६४

१६ जन्मदिन उत्सव के खेल ३६५—३६८

१७ पिकनिक तथा बाग़ के खेल ३६९—३७६
१. आलू रेस ३६९
२. बाल्टी की क्रिकेट ३७०
३. इलास्टिक के घेरे ३७०
४. रेलगाड़ी ३७१
५. शंटिंग ३७१
६. खरगोश कुत्ता ३७१
७. निशानाबाज़ी ३७२
८. कपड़ों की भेंट ३७२
९. बोतल को छल्ला पहनाना ३७२
१०. जेलखाना ३७२
११. चम्मच में आलू ३७३
१२. ठेला रेस ३७४
१३. उल्टी रेस ३७४
१४. गमला रेस ३७५
१५. सन्तुलन रेस ३७५
१६. तीन टांग की रेस ३७५
१७. बोरा रेस ३७५
१८. रिले रेस ३७५
१९. घुड़सवार शिकारी ३७६

अध्याय

१८ गरुड़वाद ३७७—३८०

१९ बच्चों के खेल ३८१—४०७

१. बोल मेरी मछली कितना पानी ३८३
२. गणित का प्रश्न ३८३
३. पहेली ३८४
४. तेज़ लड़का ३८४
५. सोचकर बताओ ३८४
६. डीलो ३८५
७. ताश का जादू ३८५
८. मोटरों का बँटवारा ३८६
९. जानवरों के नाम ३८७
१०. डाकिया ३८८
११. टोप में ताश के पत्ते ३८८
१२. गेंद लपकना ३८९
१३. शक्कर की डली जलाओ ३८९
१४. मुर्ग़ी चोर अंडा फोड़ ३९०
१५. सींकें चलाओ ३९०
१६. मकड़ी और मच्छर ३९०
१७. खाली स्थान भरना ३९०
१८. मुर्ग़ों की लड़ाई ३९१
१९. नाग और राजकुमारियाँ ३९१
२०. संगीत का शंतरा ३९२
२१. गेंद की रेस ३९२
२२. क ख ग का खेल ३९३
२३. कोने के चूहे ३९३
२४. रस्सी कूदना ३९४
२५. दो टोप ३९४
२६. चांटों की दावत ३९५
२७. गिलासों को चिपकाना ३९५
२८. घेरों का जादू ३९६
२९. गेंद का ग़ायब होना ३९७
३०. आज्ञाकारी पानी ३९७
३१. भूगोल की परीक्षा ३९८
३२. प्राचीन काल के कवि ३९८
३३. चित्र में ग़लतियाँ ३९९
३४. काग़ज़ के बरतन में पानी गरम करना ४००
३५. बोतल का केला खाना ४००
३६. पानीतराश ४०१
३७. पानी पर सुई तैराना ४०२
३८. अंग्रेज़ी का खेल ४०२
३९. हिन्दी का शब्द-वर्ग ४०३
४०. पानी का नल ४०३
४१. किसने किया ४०५
४२. रेलगाड़ी बनाओ ४०५
४३. संज्ञायें ठीक लगाओ ४०५
४४. वज़न का सवाल ४०६
४५. संख्या बताना ४०६
४६. ग़लती बताओ ४०६

२० कहानी घड़ो ४०८—४११

यह पुस्तक किस लिये

भारतीय पार्टियों में हम बहुधा यह देखते हैं कि दो पुरुष इधर बैठे बात कर रहे हैं तो तीन पुरुष उधर ; चार स्त्रियों ने अलग पार्टी जमा रखी है तो दो काम में मदद कर रही हैं ।

बातें भी ऐसी ही होती हैं । 'Pedigreed (वंशवाले) कुत्ते को पालना बड़ा मुश्किल होता है, बिल्कुल अपने बेटे की तरह पालना पड़ता है ।' 'कहो बिज़नेस के क्या हालचाल हैं ? कुछ टके बनते भी हैं या वही पुराना हाल है ?' 'श्यामलाल ने बड़ा बुरा किया जो कांग्रेस छोड़कर प्रजा सोशलिस्ट पार्टी में हो गया । इस बार उसके मन्त्री होने के पूरे चान्स थे ।'

यह बातें पुरुषों की होती हैं । इसी भांति स्त्रियों का गज़ट खुलता है । 'शीला ने हीरों के टॉप्स बनवाये हैं, पर गहनों की चमक दमक से कहीं बदसूरती छिप सकती है ।' 'कृष्णा सवेरे मुझसे मिली थी, तुम्हारी बड़ी बुराई कर रही थी । पता नहीं उसे दूसरों की बुराई में क्या मज़ा आता है !' 'वह आभा का भाई शरद शारदा की लड़की किरण को लिए फिरता है ।'

फिर एक समय ऐसा आता है जब इन सब बातों का स्टाक भी समाप्त हो जाता है । चुप्पी छा जाती है । यह शान्ति ऐसी लगती है मानो सब गृहस्वामी से इस प्रश्न के उत्तर की आशा कर रहे हों कि पार्टी का मुख्य विषय भोजन कब आ रहा है ।

इस अवसर से बचने के लिये तथा पार्टी को सफल बनाने के लिये इस बात की आवश्यकता है कि पार्टी को भली भांति संयोजित किया जाये । असली सफल पार्टी वह होती है जिसमें मेहमान भोजन पर या घर जाने के लिये अनिच्छा से उठें ।

संयोजन के लिये कोई विशेष गुणों की आवश्यकता नहीं होती, केवल गृहस्वामी को पार्टी से पहिले अपना कुछ समय व्यय करना पड़ता है । तथा उसे कुछ खेलों, शब्द-चक्रों, चुटकुलों आदि का भी ध्यान होना चाहिये ।

पार्टी को सफल बनाने में गृहस्वामी की सहायता करने के लिये यह पुस्तक लिखी गई है । इसमें इस उद्देश्य को पूरा करने का सब तरह का मसाला मौजूद है ।

आपको संयोजन करने से पहिले यह देखना होगा कि आपकी पार्टी में किस प्रकार के व्यक्ति उपस्थित होंगे । उन्हीं के अनुसार आपको अपना मसाला छाँटना

होगा। आपको खेल आदि इस भांति लेने होंगे कि मेहमान अपने को अनुपयुक्त अनुभव न करें और पार्टी में अच्छी प्रकार घुल-मिल जायें।

इसके अतिरिक्त आपको कुछ अन्य बातें भी ध्यान में रखनी होंगी। पहले तो आपको अपने को मेहमानों में घुला मिला देना चाहिये। यदि आप ही अलग अलग रहे तो आपकी पार्टी किस भांति सफल हो सकती है! पार्टी की आत्मा आपको बनना चाहिये।

पार्टी आपको किसी परिचय के खेल से आरम्भ करनी चाहिये। इससे आपके मेहमानों को एक दूसरे का परिचय आसानी से हो सकता है। ये खेल समझाने भी आसान होते हैं और खेलने भी। इनका मुख्य अभिप्राय जान पहिचान और भाई-चारे का वातावरण उत्पन्न करना है। यह पुस्तक मैंने इन्हीं खेलों से आरम्भ की है।

आपको अपने कार्यक्रम में विभिन्नता उपस्थित करनी चाहिये। विभिन्नता ही वह भूषण है जो आपकी पार्टी को वर्षों तक याद रखी जाने वाली बना देता है। शान्त खेल, चलना फिरना, बुद्धि के व्यायाम तथा औंधे मज़ाक सब मिल हुये होने चाहियें। जिस पल भी एक खेल में से मज़ा जाता रहे, दूसरी तरह का खेल शुरू कर दीजिये। पार्टी के समय से लम्बे कार्यक्रम का हमेशा प्लान बनाइये। यह हो सकता है कि किसी बिनसोचे कारण से आपको कुछ खेल छोड़ देने पड़ें। आकस्मिक घटना के लिए तैयार रहना ही बुद्धिमानी है।

अन्त के लिए कुछ अच्छे खेल बचा कर रख लीजिए। इससे आपकी पार्टी एक उच्च तल पर समाप्त होगी।

आगे आपको यह भी ध्यान रखना चाहिये कि आपकी पार्टी में कितने आदमी आ रहे हैं तथा संख्या के अनुसार ही आपको खेल छाँटने चाहियें। तीन या चार आदमियों के खेल बड़ी पार्टी में सफल नहीं हो सकते। यह भी नहीं हो सकता कि कुछ आदमी खाली बैठे मुँह देखते रहें।

सब काम आप स्वयं न करें, अपने लिए कुछ सहायक लेलें। साथ ही यदि आपके मेहमानों में से किसी को कोई सुन्दर खेल आते हों तो उन्हें अपने कार्यक्रम में शामिल कर लें और उन्हें खेलने में पूरा उत्साह दिखाएँ।

जब आप किसी खेल या बूझ आदि को समझा रहे हों तो सीधे शब्दों में साफ साफ समझाएँ। उस खेल का उल्लेख थोड़े से थोड़े शब्दों में कीजिए। यह न हो कि आपके लम्बे भाषण से मेहमान उकता उठें।

अन्त में, ध्यान में रखने की मुख्य बात यह है कि आपकी पार्टी और खेलों के समय का मिलाप ठीक रहे। पार्टी समाप्त होते होते सारा आनन्द किरकिरा न

हो जाये। मज़ा तभी है कि समय गुज़रता जाये और खेलों का आनन्द बढ़ता जाये। पार्टी सफल वही है जिसमें समाप्त होने के समय मेहमान आश्चर्य से भरा मुख घड़ी की ओर उठायें और सोचें कि एक घंटा कितनी जल्दी गुज़र गया। यही आपका पुरस्कार है।

यह नहीं कि यह पुस्तक केवल पार्टियों के लिये है। यह परिवार के तथा आपके अकेले के दिल बहलाने के काम में भी आ सकती है। साथ ही इसमें बीमार की बीमारी भुलाने के लिये भी काफी मसाला दिया हुआ है।

आपको यह पुस्तक किसी रूप में सहायक हो सकी तो मुझे मेरे परिश्रम का पूरा पुरस्कार मिल जायेगा।

अरुण

गृह विनोद

अध्याय १

पार्टी में एक दूसरे का परिचय

आप बच्चे की उत्पत्ति पर दावत देते हैं। सालगिरह मनाते हैं। विवाह की खुशियाँ आती हैं। ग्रेड ऊँचा मिलने पर, तनख्वाह बढ़ने पर, बदली होने पर यार दोस्तों का जमघट होता है। ग़रज़ यह है कि साल भर में कई अवसर ऐसे आते हैं जब आपको अपने घर पर पार्टी देनी पड़ती है।

आपकी पार्टी पूर्ण रूप से सफल हो सकती है यदि आप कोई चीज़ होना न छोड़ें, सब बातों की योजना बनाकर चलें। एक भली भांति से संयोजित पार्टी के सफल होने में कोई सन्देह नहीं।

पार्टी में सबसे पहले आवश्यकता एक दूसरे के परिचय की होती है। सौ में से निन्यान्वे प्रतिशत ठीक है कि पार्टी में जो अभ्यागत आते हैं, वे सबके सब एक दूसरे से परिचित नहीं होते। तथा जब तक मनुष्य के बीच से यह अदृश्य दीवार नहीं हटती तब तक वे पार्टी का पूरा आनन्द नहीं उठा सकते।

मैं एक पार्टी में गया था। वहाँ पर कई व्यक्ति एकत्रित हुए। मैं उनमें से केवल तीन चार को जानता था। एक से मेरी बातचीत शुरू हो गई। सब निमंत्रित व्यक्तियों के आ जाने पर गृहस्वामिनी ने यह अपना कर्तव्य समझा कि वह सबका परिचय करा दे। उसने नाटकीय ढंग से खड़े होकर प्रत्येक का नाम बोलना शुरू किया। सब ने शिष्टाचारवश बातें बन्द कर दीं और उनकी ओर ध्यान दिया। पर ऐसे परिचय से क्या लाभ हुआ। न किसी ने मेरे से आकर बात शुरू की, न मैं किसी से जाकर बोला। मेरी अपने साथी से बातें चलती रहीं। पाँच मिनट न बीते थे कि मैं उपस्थित व्यक्तियों के सुने हुए नाम फिर भूल गया।

आपको स्वयं अनुभव होगा कि इस प्रकार का परिचय व्यर्थ होता है। आपको अपनी पार्टी में इन प्रकार परिचय कराना चाहिये कि नाम जानने के साथ साथ जान पहिचान और मित्रता भी बढ़े।

पार्टी में परस्पर परिचय कराने के लिये कई खेल काम में लाये जा सकते हैं इनमें खेल खेल में ही परिचय हो जाता है, गृहस्वामी को परिचय कराना अपने ऊपर एक भार नहीं प्रतीत होता और न मेहमानों को परिचय का समय खलता है।

पर अधिकतर भारतीय इन परिचय के खेलों से अपरिचित हैं। मैंने अब तक किसी भी पार्टी में इनका उपयोग नहीं देखा है।

तो क्या इन्हें विदेशी समझकर छोड़ दिया जाये? नहीं। बल्कि इनकी उपयोगिता के कारण प्रत्येक को इन्हें काम में लाने में पायनियर बनना चाहिये व्यवहारिक तथा लाभजनक सिद्ध होते ही यह गृह-पार्टियों का एक अंग बन जायेंगे।

१. हाथ मिलाओ

पाँच या उससे अधिक मेहमानों को (यह अधिकतर मेहमानों की संख्या के ऊपर निर्भर है) आप किसी को न बता कर कुछ भेंट की चीज़ें एक एक कर दीजिये। इन मेहमानों में से भी किसी को यह नहीं पता चले कि उसके अतिरिक्त अन्य किस किस को आपने भेंट की चीज़ें दी हैं।

तब आप खड़े होकर कहिये कि सब मेहमान एक दूसरे से हाथ मिलाव परस्पर परिचय करें। कुछ मेहमानों के पास भेंट की चीज़ें हैं तथा वे उन्हें भ करना चाहते हैं। उनसे नं० ४ या ५ या ६ पर (पार्टी की संख्या के अनुसार) हा मिलाने वाले व्यक्ति ये भेंट प्राप्त करेंगे। हाथ मिलाते समय प्रत्येक को अपना नाम काम और पता बताना होगा तथा दूसरे का जानना होगा।

क्योंकि आपके सिवाय किसी को पता नहीं है कि भेंट की चीज़ें किस के पास हैं, सब एक दूसरे से परिचय करते हाथ मिलाते फिरेंगे। इस खेल के लिये पांच

मिनट का समय बहुत काफी है। उसके उपरान्त वे मेहमान, जिनके पास चीज़ें हैं, विजयी मेहमानों को चीज़ें प्रदान करेंगे।

२. परिचय

अपने मित्रों को एक घेरे में खड़ा करके आप बीच में खड़े हो जाइये। फिर किसी भी मेहमान की ओर उंगली उठाकर कहिये, 'रमेश जी, आप से दायीं ओर कौन बैठे हैं?' इतना कहने ही आप एक से लेकर दस तक गिनती गिनिए। गिनती समाप्त करने से पहिले ही पूछे गए व्यक्ति को अपने साथी का नाम पूछकर बताना है। उसके बताने के बाद आप अपना पूछना जारी रखेंगे। आप फिर किसी अन्य मेहमान से उसके दायें या बायें व्यक्ति का नाम पूछेंगे और उसे उत्तर देना होगा।

इस भांति प्रत्येक मेहमान पार्टी में उपस्थित अन्य व्यक्तियों का नाम जान रहा होगा तथा याद रख रहा होगा।

जो दस तक गिनती के अन्दर नाम नहीं बता पायेगा उसे बीच में आपकी जगह लेनी होगी।

कुछ देर बाद आप पूछने का स्थान बढ़ा सकते हैं। आप पूछिये, 'सुधा जी, आप अपने से बायीं ओर बैठे तीसरे व्यक्ति का नाम बताइए।'

यदि पार्टी में निमंत्रित व्यक्ति अधिक हों तो आप दो या दो से अधिक घेरे भी बना सकते हैं।

इस प्रकार से भी आपकी परिचय की समस्या हल हो सकती है।

३. हस्ताक्षर लेना

परिचय का एक सरल तरीक़ा यह भी है। हरेक मेहमान को एक काग़ज़ पेन्सिल दे दीजिए। कोई मज़ाकिया पुरस्कार उस व्यक्ति के लिये रख दीजिये जो सबसे पहिले सब मेहमानों के हस्ताक्षर करा के आपके पास ले आये।

खेल आरम्भ होते ही एक भगदड़ पड़ जायेगी जिसमें प्रत्येक मेहमान एक दूसरे से हस्ताक्षर कराने की शीघ्रता करेगा।

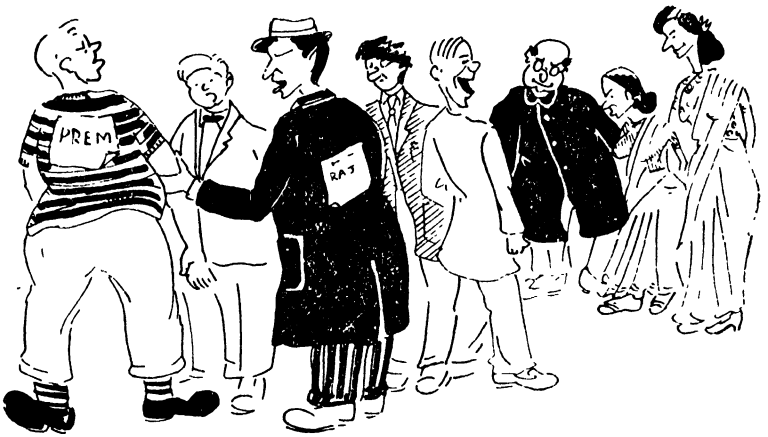
इस खेल में केवल पढ़े जाने वाले और पूरे हस्ताक्षर ही माने जायेंगे।

खेल का आनन्द बढ़ाने के लिये आप यह शर्त भी लगा सकते हैं कि केवल बायें हाथ से हस्ताक्षर किये जायें।

४. मेरा नाम क्या है?

पार्टी के आरम्भ होने से पहिले कुछ प्रसिद्ध व्यक्तियों जैसे खिलाड़ी, लेखक,

कलाकार, नेता, ऐक्टर आदि के नामों की लिस्ट तैयार कर लीजिये। वे जीवित हों या मरे हुए हों, भारतीय हों या विदेशी हों किन्तु ऐसे न हों कि उनका नाम कम



आदमी ही जानते हों। इन नामों को आप काग़ज़ की स्लिप पर लिखकर रख लीजिए। जब सब मेहमान आ जायें तब उनकी पीठ पर एक एक स्लिप आप पिन से लगा दीजिये।

कोई मेहमान अपना नाम नहीं जानता परन्तु अन्य मेहमानों का नाम उसे पता है। लेकिन वह उन नामों को बता नहीं सकता। वह पार्टी के अन्य सदस्यों से बातचीत करके अपना नाम पता लगाने का प्रयत्न करता है। अन्य मेहमान उसे नाम न बताकर इधर उधर की सम्बन्धित बातें वर्णन कर सहायता देते हैं।

चुप्पी ही व्यक्तियों के बीच की दीवार होती है। बातचीत आरम्भ होते ही जान पहिचान शुरू हो जाती है।

आप यह भी कर सकते हैं कि एक व्यक्ति किसी अन्य व्यक्ति से एक या दो से अधिक सवाल न पूछे। अगला सवाल वह नये व्यक्ति से पूछे।

इस खेल का कोई समय नहीं है। आप इसे पार्टी के पूरे समय तक चालू रख सकते हैं। अन्य खेलों के बीच में जो मेहमान अपना नाम नहीं पता लगा पाये हैं पूछते रहेंगे। उनकी पीठ से स्लिप तभी उतारी जायेगी, जब वे ठीक नाम का पता लगा लेंगे।

५. अभ्यागतों का नाम

यह खेल उस पार्टी के लिये है जिसमें लगभग कोई किसी दूसरे को नहीं जानता।

हरेक अभ्यागत का नाम एक काग़ज़ की स्लिप पर लिखकर उसकी पीठ पर लगा दीजिए। जब पूरी पार्टी एकत्रित हो जाये तब सब मेहमानों को एक एक काग़ज़ और पेन्सिल दे दीजिए। इसके पश्चात् उन्हें मेहमानों के नाम इकट्ठा करने को कहिये। प्रत्येक अभ्यागत को कम से कम समय में अधिक से अधिक मेहमानों का नाम उनकी कमर पर पढ़कर लिखना है और अपनी कमर को औरों की निगाहों से बचाना है। दीवार से कमर लगाकर खड़े होने वाले को खेल से बाहर समझा जाता है। बड़ा आनन्द आता है जब मेहमान एक दूसरे से गप्पें ठोकते ठोकते कमर देखने को झूमते घूमते हैं और अपनी पीठ दिखाने से कन्नी काटते हैं।

इस खेल का समय बारह मिनट है। समय निमटने पर सबके काग़ज़ इकट्ठे

कर लिए जाते हैं। जिसकी लिस्ट पर सबसे अधिक नाम होते हैं वह प्रथम समझा जाता है। जिसका नाम सबसे कम लिस्टों में उतरा पाया जाता है वह द्वितीय समझा जाता है।

६. चिड़ियाघर

यह ऊपर वाले खेल में कुछ परिवर्तन किया हुआ खेल है। यह उन पार्टियों के लिये है जिनमें मनुष्य एक दूसरे को अच्छी तरह पहिचानते हैं। इसमें आप

जानवरों की लिस्ट तैयार कर लेते हैं। तथा प्रत्येक मेहमान के कोट के पीछे एक स्लिप पर किसी जानवर का नाम लिखकर पिन कर देते हैं। मेहमानों को तब अपने जानवरों को छिपाना पड़ता है और दूसरों के अधिक से अधिक जानवरों के नाम लिखने होते हैं। अपने काग़ज़ों पर पहिले वे मेहमानों के नाम लिखते हैं तथा फिर बाद में उनके जानवरों के, जैसे

सुरेश— हाथी
कृष्णा— मैना
विकास— बन्दर

इस खेल के लिये भी कुछ समय निश्चित कर लेना चाहिये। उस समय के समाप्त होने पर जिस खिलाड़ी के पास सबसे लम्बी लिस्ट होगी वह प्रथम समझा जायेगा। जिसका नाम अपने जानवर के साथ सबसे कम लिस्टों में होगा वह द्वितीय समझा जायेगा।

७. बेकार चीज़

मेहमान आने से पहिले आप किसी चीज़ की पुड़िया काग़ज़ में बांध कर अपने हाथ में ले लीजिए। मेहमानों के आने पर उनसे हाथ मिलाते समय किसी मेहमान के हाथ में वह पुड़िया देकर कहिये, 'इसमें एक बेकार चीज़ है। सब मेहमानों के आकर बैठ जाने से पहिले इससे पिण्ड छुड़ा लीजिये। अन्तिम मेहमान के सीट लेने के पश्चात् जिस मेहमान के हाथ में यह होगी उसे इस काग़ज़ को खोलकर सबको दिखाना होगा और इसके अन्दर रखी चीज़ खानी होगी।'

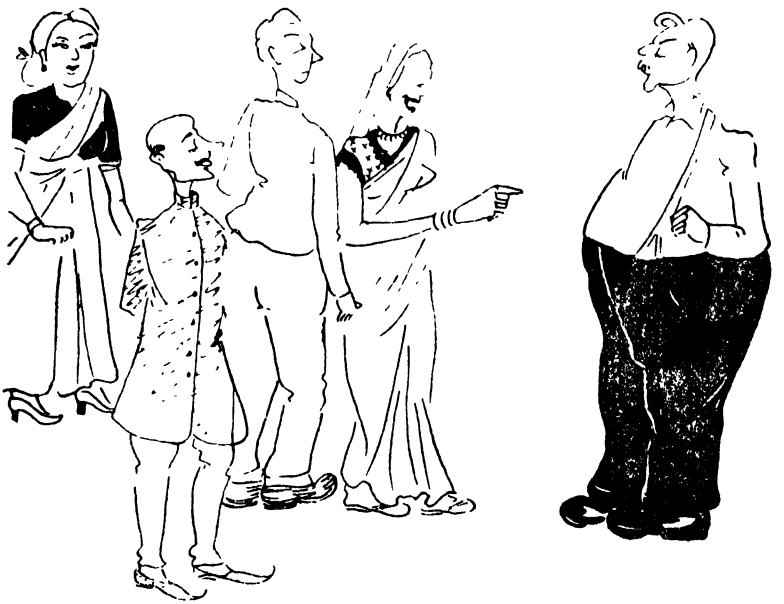
वह मेहमान भी किसी अन्य मेहमान के हाथ में पुड़िया दे आपके कहे हुये

शब्द दुहरायेगा। इसी प्रकार से हाथ मिलाकर परिचय होता रहेगा और पुड़िया हाथों हाथ घूमती रहेगी।

जब अन्तिम मेहमान आकर बैठ जाता है तो जिसके पास वह पुड़िया रह जाती है उसे बीच में आकर काग़ज़ खोलना पड़ता है और उसके अन्दर की चीज़ खानी पड़ती है। उसमें आप कोई भी चीज़ रख सकते हैं। यदि आप जल्दी जल्दी पुड़िया देने वालों को मूर्ख बनाना चाहते हों तो उसमें कोई बढ़िया चीज़ भी रख सकते हैं जिसे देखकर सबके मुँह में पानी भर आए और वे खेद करने लगें कि हमने यह पुड़िया किसी दूसरे को क्यों दी।

८. महानुभाव

यह खेल पार्टी में एक दूसरे का परिचय कराने के लिये बहुत उपयुक्त है। इसमें युक्ति से प्रत्येक का नाम सबके सामने पुकार दिया जाता है।



पार्टी के इकट्ठा हो जाने पर बीच में खड़े होकर कहिये कि पार्टी में आपके परम मित्र, हिन्दी के प्रसिद्ध लेखक, आये हुए हैं। (आप किसी भी महानुभाव का नाम ले सकते हैं। लेखक के स्थान पर कोई भी प्रसिद्ध व्यक्ति— राजनीतिज्ञ, ऐक्टर, आदि हो सकता है।) पहले से ही किसी मित्र का मेक-अप कर तैयार रखिये जिससे

कोई उन्हें पहचान न सके। फिर सब मेहमानों का एक एक कर उन कल्पित लेखक (या राजनीतिज्ञ या ऐक्टर) से परिचय कराइये। सब का परिचय कराने पर उनकी भी पोल खोल दीजिये।

९. गड़बड़-घोटाला

यह 'मेरा नाम क्या है' खेल का एक रूपान्तर है। इसमें जितने भी मेहमान निमंत्रित हैं, उनका नाम अलग अलग स्लिपों पर लिख लेते हैं। जब सब मेहमान आ जाते हैं, एक एक स्लिप उनके पीछे लगा दी जाती है। फिर उनसे कहा जाता है कि वे सवाल पूछ पूछ कर अपना पता चलायें कि उनकी कमर पर किस महानुभाव का नाम लगा हुआ है। मेहमान एकदम नाम को नहीं पूछ सकते। वे यह भी नहीं पूछ सकते कि जिसका नाम उनकी कमर पर है वह आज पार्टी में क्या कपड़े पहन कर आये या आयी हैं।

जब एक मेहमान यह प्रतीत करे कि उसे उसका सही नाम पता चल गया है तो वह उस नाम के असली व्यक्ति के पास जाकर खड़ा हो जाये और अपना परिचय देते हुए हाथ मिलाये।

बड़ा मज़ा आता है जब वह मेहमान अपना नाम गलत समझकर गलत आदमी से हाथ मिलाता है और वह व्यक्ति खेद प्रकट करता है।

१०. भेंट की पार्सल

यदि आपको मेहमानों को कुछ भेंट भी करनी है तो यह खेल सबसे सुन्दर रहेगा।

भेंट की चीज़ों की, जितने मेहमान आ रहे हैं, उतनी पार्सल बना लीजिये।

उतनी ही स्लिप लेकर उन पर एक एक कहावत लिख लीजिये। (कहावतों की सूची

आगे दी हुई है।) आधी कहावत फाड़कर उन पार्सलों पर चिपका दीजिये और आधी को रिला मिला कर एक चौड़ी कुण्डी में रख दीजिये। मेहमानों के आने पर सबको एक एक पार्सल दे दीजिये। फिर उनसे कहिये कि हर मेहमान कुण्डी में से एक स्लिप निकाल ले। उसे लेकर वह अपनी आधी कहावत को पूरा करने के लिये सब मेहमानों के पास घूमे और उनकी पार्सलों में से छाँटकर अपनी कहावत पूरी करे।

पार्सल में मज़ाक की चीज़ें अथवा पाने वाले के लिये भविष्यवाणियाँ भी बन्द की जा सकतीं हैं।

कहावतों की सूची

नाच न जाने आँगन टेढ़ा।
अधजल गगरी छलकत जाये।
अपनी करनी पार उतरनी।
अपनी अपनी ढपड़ी अपना अपना राग।
अकेला चना क्या भाड़ फोड़ेगा।
अक्ल बड़ी या भैंस।
अपने घर पर कुत्ता भी शेर होता है।
अशरफी लुटे और कोयलों पर मोहर।
अपना मरन जगत की हांसी।
अपने मुँह मियाँ मिट्ठू बनना।
अक्ल के पीछे डंडा लिये फिरना।
अपने पैर कुल्हाड़ी मारना।
अंधा बाँटे रेवड़ी अपने अपने को देय।
अंधे आगे रोये अपने नैना खोये।
अपने मरे बिना स्वर्ग नहीं दीखता।
अंधेर नगरी चौपट राजा, टके सेर भाजी टके सेर खाजा।
अंधों में काना राजा।
आप मरे जग परलो।
आगे नाथ न पीछे पगहा।
आँख का अंधा गाँठ का पूरा।
आँखों में धूल डालना।
आकाश से बातें करना।

आकाश का थूका मुँह में आता है।
आम के आम गुठलियों के दाम।
आम खाने कि पेड़ गिनने।
आँख के अन्धे नाम नैनसुख।
आये तो थे हरि भजन को ओटन लगे कपास।
आदमी है कि घनचक्कर।
इस हाथ ले और उस हाथ दे।
पेट में दाढ़ी होना।
दूध का जला छाछ फूँक फूँक कर पीता है।
ईद का चांद होना।
न ऊधो का लेना न माधो का देना।
उंगली पकड़ते पकड़ते पहुँचा पकड़ना।
उन्नीस बीस का अन्तर है।
उल्टा चोर कोतवाल को डाटे।
ऊँची दुकान फीका पकवान।
देखो ऊँट किस करवट बैठता है।
एक हाथ से ताली नहीं बजती।
एक म्यान में दो तलवार नहीं रहती।
एक और एक ग्यारह होते हैं।
एक तो करेला दूजा नीम चढ़ा।
एक पन्थ दो काज।
एक चुप सौ को हरावे।
एक मछली सारे तालाब को गन्दा करती है।
एक थैली के चट्टे बट्टे।
तेल देखो तेल की धार देखो।
बाल की खाल निकालना।
म्याऊँ की ठौर कौन पकड़ेगा।
जहां जायेगा रूखा वहीं पड़ेगा सूखा।

यह पचास कहावतों की लिस्ट है। आगे के खेलों में भी यह कई जगह काम में आयेगी।

अध्याय २

जोड़े अथवा दल बनाना

पार्टी में अगला कदम जोड़े अथवा दल बनाने का होता है। लगभग आधे खेल ऐसे होते हैं जिनमें खेलने से पहिले जोड़े बनाने या साथी छांटने की ज़रूरत

पड़ती है। यह बात पार्टी के सुचारु संचालन में बाधा उत्पन्न करती है कि हर जोड़े या दल वाले खेल से पहले कार्यक्रम रोककर दल या जोड़े छांटे जायें। इस लिये परिचय के खेल के बाद नीचे दिये खेलों से जोड़े तथा दल बना लेने चाहियें जो कार्यक्रम के अन्त तक काम में आ सकें।

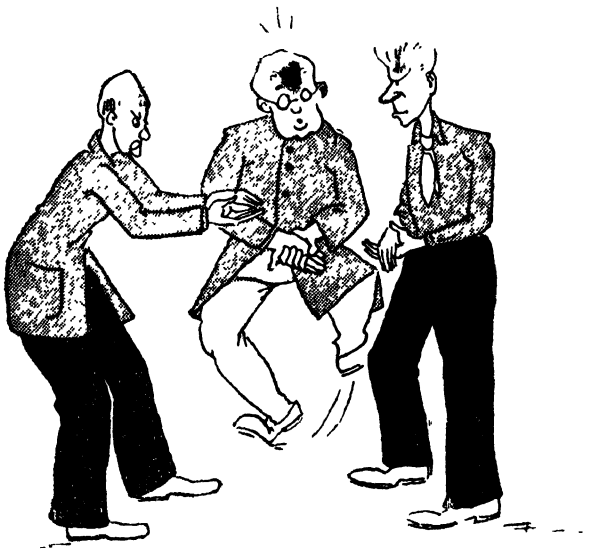
दूसरे बहुधा यह भी होता है कि आपके आमंत्रित अभ्यागतों की संख्या बहुत अधिक होती है। यह हो नहीं सकता कि उनमें से कुछ आदमी खेलते रहें और बाकी बैठे हुये उनका मुख तकते रहें। ऐसी अवस्था में यही ठीक है कि

आप मेहमानों के कुछ दल बाँट दें और अलग अलग दलों में अलग अलग खेल चलते रहें।

क— जोड़े बनाना

आप अपने मेहमानों का जोड़ा बनाना चाहें तो इस काम के लिये कई मज़ेदार खेल हैं। इनसे आपका काम का काम सिद्ध हो जाता है, और पार्टी में आनन्द आता है सो अलग।

१. *पुगना*— पार्टी में से तीन आदमी एक दूसरे का हाथ पकड़ कर खड़े



हो जाते हैं। फिर तीनों तीन बार हाथ आगे पीछे हिलाकर हाथ छोड़ बायें हाथ की हथेली सामने लाकर उस पर दायें हाथ की हथेली ज़ोर से मारते हैं। बाईं हथेली सीधी रखनी होती है लेकिन दाईं हथेली सीधी या उल्टी दोनों तरह की रख सकते हैं। जिन दो मनुष्यों की हथेली एक सी हालत में होती है वे साथी हो जाते हैं। तीसरा व्यक्ति फिर अन्य दो व्यक्तियों के साथ यह दोहराता है।

यदि तीनों की हथेली एक सी पड़ती है तो हाथ हिलाकर हथेली फिर मारी जाती हैं।

२. *अन्धा साथी*— इसमें आधे आदमियों की आँखों पर पट्टी बाँध दी जाती है और उनसे कहा जाता है कि वे अपने साथियों को चुन लें। उनका साथी

वही मनुष्य होता है जिसको सबसे पहले वे छू देते हैं।

इसी खेल को एक एक की आँखों पर पट्टी बाँधकर भी खेला जा सकता है।

३. प्रसिद्ध जोड़े— आप अपने पास कुछ जोड़ों के नाम अलग अलग

स्लिपों पर लिखकर पार्टी शुरू होने से पहले रखिये। जब सब मेहमान एकत्रित हो जायें तो उनकी कमर पर एक एक स्लिप लगा दीजिये। फिर उनसे कहिये कि वे अपने जोड़े को ढूंढें। प्रत्येक व्यक्ति पढ़ सकता है कि दूसरे का नाम क्या है परन्तु अपना नाम कोई नही जानता। 'मेरा नाम क्या है' खेल की तरह इसमें भी सवाल पूछकर अपने नाम का पता लगाना पड़ता है। फिर साथी को ढूंढने में कोई मुश्किल नहीं होती।

इस खेल में दो बातों का ध्यान रखना पड़ता है। एक तो यह कि जिन जोड़ों का आप नाम लिखें, वे इतने प्रसिद्ध होने चाहियें कि कोई भी एक नाम पढ़कर जोड़े का नाम आसानी से समझ जाये। जैसे, राम सीता, कृष्ण राधा, चन्द्रगुप्त मौर्य हेलन, जहांगीर नूरजहाँ, शाहजहाँ मुमताजमहल, गांधीजी कस्तूरबा, जवाहरलाल कमला नेहरू, राज कपूर नरगिस, प्रेमनाथ वीनाराय, होरी धनिया, देवदास पारो, आदि। दूसरी बात यह ध्यान में रखिये कि आपकी पार्टी में स्त्री और पुरुष बराबर की संख्या में हो।

४. *सिन्ड्रैला*— सब युवतियों की चप्पल और सैन्डिल कमरे के एक कोने में सुन्दर रूप से सजाकर रख दीजिये। अब प्रत्येक युवक को उनमें से एक एक छांट

लेने को कहिये।

५. *जैसा क़िस्मत में लिखा हो*— यही खेल दूसरी तरह से खेला जा सकता है। इसमें स्लिपों को अलग अलग पिनों से लगाने की बजाय दो टोप या टोपियों में डालकर रख दीजिये। पुरुषों के नाम अलग टोप या टोपी में हों तथा स्त्रियों के नाम अलग टोप या टोपी में हों। जोड़ा छांटने के समय सब मेहमान अपने टोप या टोपी में से एक एक स्लिप निकाल लें। फिर स्लिपों के नाम के अनुसार वे अपने जोड़े बना लें।

६. *कहावतें जोड़ो*— कुछ कहावतें ले लीजिये (पृष्ठ १४–१५ पर दी हुई हैं)। उन्हें अलग अलग काग़ज़ पर लिखकर प्रत्येक को काटकर दो कर लीजिये। अगले हिस्सों और पिछले हिस्सों को अलग अलग अच्छी तरह मिलाकर टोप या टोपी में रख दीजिए, पार्टी के आधे आदमियों से कहिए कि वे एक टोप या टोपी में से उठायें और शेष दूसरे में से। यदि स्त्री पुरुष बराबर संख्या में हों तो स्त्रियाँ एक टोप या टोपी में से उठायें और पुरुष दूसरे में से। जिन जिन के काग़ज़ों से कहावतें पूरी होंगी, वे आपस में साथी बन जायेंगे।

७. *अक्कड़ बक्कड़*— सब मेहमान एक गोल घेरा बनाकर खड़े हो जायेंगे। गृहस्वामी अपने दायें हाथ वाले मेहमान से यह पद्य पढ़ना शुरु करेगा :—

अक्कड़ बक्कड़ बम्बे भौं,
अस्सी नब्बे पूर सौ।
सौ सलीका तीतर मोटा,
कहो कहानी कैसा घोटा॥

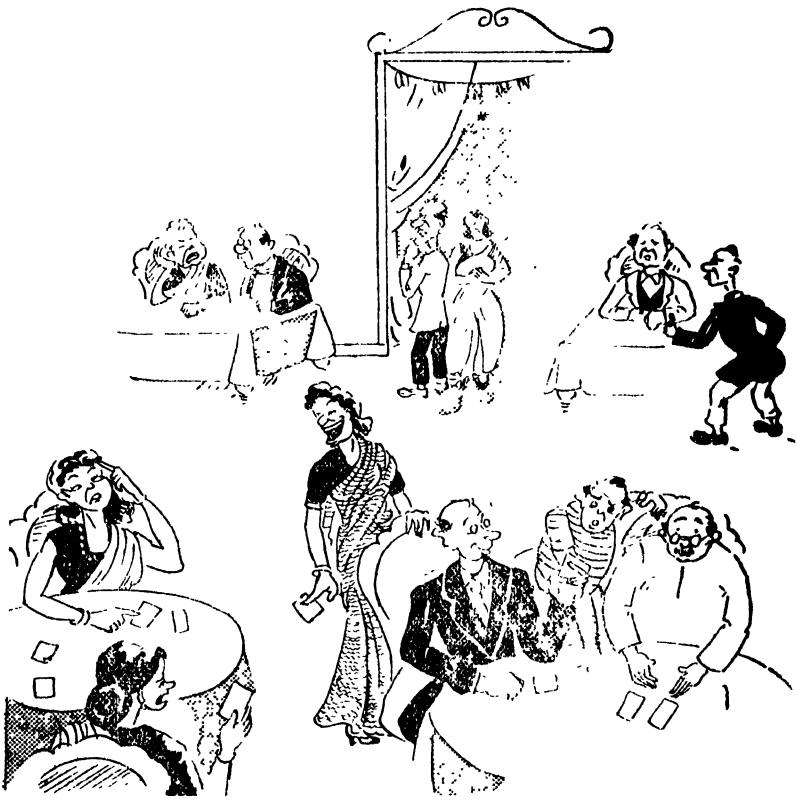
जिस व्यक्ति पर 'टा' आकर समाप्त होगा, वह निकल जायेगा। गृहस्वामी फिर पढ़ना शुरू करेगा। इस बार का निकलने वाला पहले वाले का साथी हो जायेगा। इसी भांति तीन चार, पांच छः, आदि नम्बरों पर निकलने वाले साथी बनते रहेंगे। सबसे आखिर में बचे दो साथी रह जायेंगे।

ख —दल बांटना

१. *नाम धर कर आना*— यदि आपको अपने मेहमानों की दो टोलियाँ बनानी हों तो इससे अच्छा खेल कोई नहीं है। इसमें दो आदमी सरदार बनाकर खड़े कर दिये जाते हैं। बाकी सब मेहमान दो दो की टोली बनाकर इधर उधर चले जाते हैं और अपने बनावटी नाम रख लेते हैं। नाम रखकर एक एक जोड़ा सरदारों के सामने आता रहता है और अपना नाम बताकर उनसे माँगने को कहता है। मान लो पहला जोड़ा नाम रखकर आता है और कहता है— कोई ले पत्थर, कोई ले कंकड़। (नाम अजीब से अजीब रखे जायें तो अधिक मज़ा आता है।) एक सरदार

मांगता है— मेरी ओर तो कंकड़ आ जाये। जिसका नाम कंकड़ होता है वह मांगने वाले सरदार की ओर हो जाता है। पत्थर दूसरे सरदार की ओर हो जाता है। फिर अगला जोड़ा आता है। इस बार उस सरदार की बारी होती है जिसने पिछली बार नहीं माँगा है। इसी भांति बारी बारी से दोनों सरदार मांगते रहते हैं। जब सब जोड़े समाप्त हो जाते हैं तो दो पार्टियां बन जाती हैं।

२. *जानवरों के चित्र*— अखबारों या मैगज़ीनों में से कुछ जानवरों के चित्र



काट लीजिये। जितने दल आपको बनाने हैं उतने चित्र लेकर, जितनी संख्या के आपको दल बनाने हैं उतने ही हर चित्र के टुकड़े कर लीजिये। अब हर मेहमान को एक एक टुकड़ा दे दीजिये। उनसे कहिये कि वे आपस में मिलकर जानवर पूरा करके लायें। मान लीजिये आपने हाथी, घोड़ा, गाय तथा बन्दर के चित्रों के टुकड़े किये हैं। जिनके पास हाथी के टुकड़े आये हैं वे एक दल बन जायेंगे, जिसके पास घोड़े के, वे दूसरा।

३. पारिवारिक टोलियाँ— इस खेल में भी बड़ा आनन्द आता है। मान लीजिये आपको अपनी पार्टी को सात सात की टोलियों में बांटना है। कुछ काग़ज़ के टुकड़े लीजिये और उन पर परिवारों के नाम लिख लीजिये। २१ मेहमान हैं तो आपको तीन परिवारों के सात सात नाम लिखने हैं। जैसे रामनाथ पन्त, कमला पन्त, विनोद पन्त, आनन्द पन्त, सरोज पन्त, सुखदा पन्त, अमला पन्त। इसी भांति दूसरा हो जायगा गोयल परिवार और तीसरा हो जायेगा भटनागर परिवार। इन २१ टुकड़ों को अच्छी तरह फेंट लीजिये और मेहमानों को एक एक बांट दीजिये। अलग अलग परिवारों के नाम पर तीन टोलियां बन जायेंगी।

अध्याय ३

चलने फिरने के खेल

चलने फिरने के खेल घरेलू खेलों की आत्मा हैं। इनमें आनन्द तो आता ही है, साथ में कसरत भी होती है और बदन में फुरती और चुस्ती भी आती है।

इनको हम चार भागों में बाँट सकते हैं— आंख मिचौनी आदि, खोज, गेंद के खेल और संगीत के खेल।

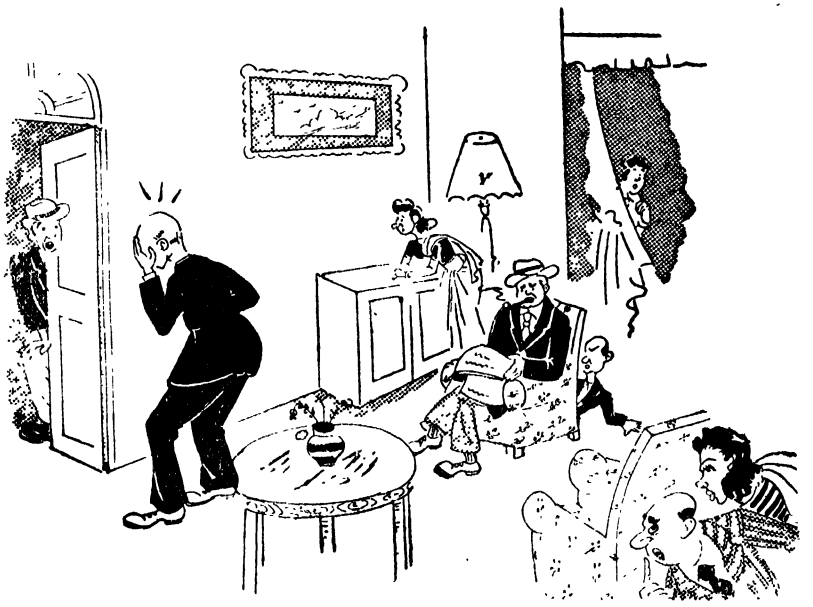
क— आंख मिचौनी आदि

१. आंख मिचौनी— यह भारत में सबसे अधिक लोकप्रिय खेल है। सबसे पहले सब खिलाड़ियों को एक गोल घेरे में खड़ा कर दिया जाता है। फिर एक आदमी दायीं ओर से अंगुली उठा खिलाड़ियों को गिनता हुआ-सा कहता है—

अक्कड़ बक्कड़ बम्बे भौं, अस्सी नब्बे पूरे सौ।
सौ सलीका तीतर मोटा, कहो कहानी कैसा घोटा॥

जिस खिलाड़ी पर टा आकर समाप्त होता है, वह घेरे में से निकल जाता है। फिर

अक्कड़ बक्कड़ कह कर पुगना आरम्भ हो जाता है। हर बार घोटा के टा पर खिलाड़ी निकलते रहते हैं। जो खिलाड़ी सबसे आखिर में रह जाता है वह चोर बनता है।



घर की किसी दीवार का एक कोना धैयां बना दिया जाता है। चोर धैयां पर अपनी आंख मींच कर खड़ा हो जाता है। बाकी सब खिलाड़ी छुप जाते हैं। सब के छिप जाने पर एक चिल्लाता है, 'आ जाओ'। इसे सुनकर चोर अपनी आंखें खोल देता है और छिपने वालों को ढूँढने भागता है। छिपने वाले उसकी आंख बचाकर धैयां छूने का प्रयत्न करते हैं। यदि चोर किसी को छू देता है तो उसे चोर बनना पड़ता है लेकिन यदि चोर के छुये जाने से पहले सब खिलाड़ी धैयां छू देते हैं तो चोर को दुबारा चोर बनना पड़ता है। फिर एक बार लोग छिपते हैं और खेल इसी भांति चलता रहता है। जो आदमी सात बार लगातार चोर बनता है, उसके पैर, हाथ और जूतों को एक साथ बांध दिया जाता है और उसकी दुर्गति की जाती है।

२. *चोर सिपाही*— यह खेल भी बिल्कुल आंख मिचौनी की तरह खेला जाता है। इसे खेलने के लिये ज़रा बड़ा चौक चाहिये। इसमें चोर धैयां के पास जाकर खड़ा हो जाता है। बाकी सब खिलाड़ी दूसरे कोने में जाकर खड़े हो जाते

हैं। उनके 'आ जाओ' कहने पर चोर उन्हें पकड़ने भागता है। वे भी भागते हैं और चोर से कन्नी काटकर धैयां छूने का प्रयत्न करते हैं। जो पकड़ा जाता है वह अगली बार चोर बनता है और इसी प्रकार खेल चलता रहता है।

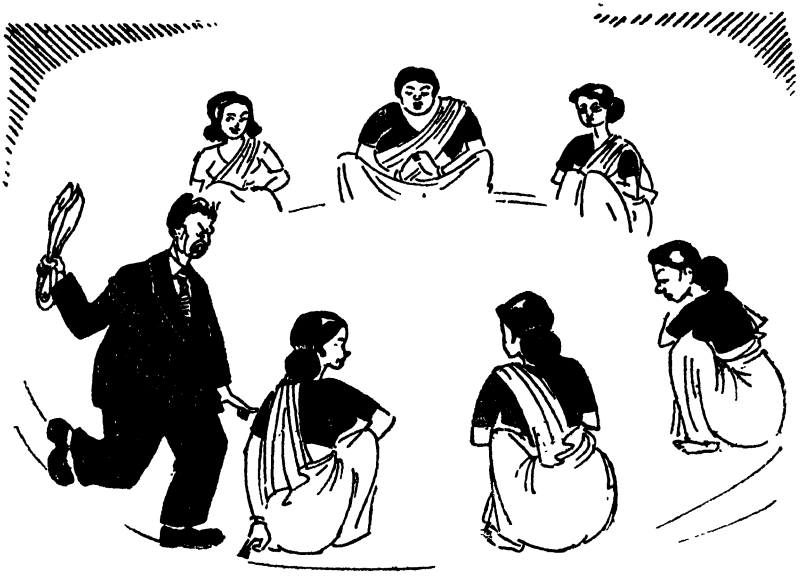
यह अक्सर पूछा जाता है कि आँखमिचौनी या चोर सिपाही किस अवस्था तक के मनुष्य खेल सकते हैं। इन खेलों को, तथा अधिकतर अन्य खेलों को भी, सब अवस्था के मनुष्य खेल सकते हैं। खेल के लिये खिलाड़ी प्रकृति चाहिये, अवस्था उस पर कुछ असर नहीं डाल सकती। बल्कि ये खेल आत्मा को चिरयुवक रखने में सहायक होते हैं और संसार की हर प्रकार की चिन्ता भुला देते हैं। फिर भी आजकल मान-अपमान की कुछ ऐसी झूठी भावना मनुष्यों में प्रचलित हो गई है कि हर बात में लोग नुक्ताचीनी कर कुछ न कुछ दोष निकालने लगते हैं। मेरी बात से शायद युवक तो ये खेल खेल भी लें किन्तु प्रौढ़ या वृद्ध तो कहेंगे— 'पागल हुआ है, अब इस अवस्था में यह हमें खेल खिलाने चला है।'

३. जासूस— इस खेल में भी पुग लिया जाता है। जो आदमी बाक़ी बचता है वह जासूस बनता है। एक दीवार की धैयां बना दी जाती है और जासूस को उसकी ओर मुख करके अपने हाथों से आँख मिचवा कर बाकी लोग इधर उधर छिपने चले जाते हैं। जासूस वहाँ खड़ा होकर कहता है— 'पाँच दस पन्द्रह बीस पच्चीस तीस पैंतीस चालिस पैंतालिस पचास पचपन साठ पैंसठ सत्तर पिचहत्तर अस्सी पिचासी नब्बे पिचानवे सौ, मैं ढूँढता हूँ।' इन संख्याओं को वह जल्दी से जल्दी बोल सकता है। उसके बोलने के समय में ही सब खिलाड़ियों को छिप जाना है। 'मैं ढूंढता हूँ' कहते ही जासूस अपनी आँखें खोल देगा और चोरों को ढूँढने चल देगा। इस खेल में जासूस को बड़ी सावधानी रखनी पड़ती है। उसे चोर को उसके छिपने के स्थान पर देख कर अपने विभाग को रिपोर्ट करनी पड़ती है यानी धैयां छूनी पड़ती है। बाकी खिलाड़ी यह प्रयत्न करते हैं कि अपने छिपने के स्थान से झांकते रहें और जासूस के दूसरी ओर जाते ही उसके धैयां तक लौटने के मार्ग में आकर खड़े हो जायें।

जासूस जिस खिलाड़ी को देख लेगा उसका नाम लेकर कहेगा 'मैंने ..... को देख लिया' और भाग कर धैयां को छूने का प्रयास करेगा। उसके धैयां छू लेने पर जिसका उसने नाम लिया है वह जासूस बनेगा। यदि किसी को देख लेने से पहले या देखने के बाद धैयां छूने से पहले जासूस को कोई छू देगा तो उसे दुबारा जासूस बनना पड़ेगा। इसी भांति यह खेल चलता रहेगा।

४. कोड़ा जमालशाही— एक को छोड़ कर बाकी सब खिलाड़ी एक घेरा बना कर बैठ जाते हैं। बचे खिलाड़ी को एक रुमाल दे दिया जाता है जिसे हाथ

में लेकर वह उस घेरे के बाहर से चक्कर लगाने लगता है। साथ में गाना गाता जाता है— 'कोड़ा जमालशाही, पीछे देखो मार खाई।' चक्कर लगाते लगाते वह किसी



भी खिलाड़ी के पीछे रुमाल डाल देगा। रुमाल जिसके पीछे डाला गया है उस खिलाड़ी को यदि पता लग गया तो वह रुमाल उठा कर पहले खिलाड़ी के पीछे भागेगा और उसे रुमाल से पीटने की कोशिश करेगा। पहले खिलाड़ी को घेरे के तीन चक्कर लगा कर दूसरे खिलाड़ी की जगह पर आकर बैठ जाना है। फिर दूसरा खिलाड़ी चक्कर काटने लगेगा।

यदि बैठे हुए खिलाड़ी को पता नहीं लगा तो घूमने वाला खिलाड़ी पूरा चक्कर कर रुमाल उठा कर बैठे हुए खिलाड़ी को पीटना शुरु करेगा। बैठा हुआ खिलाड़ी उठ कर भागेगा और घेरे का एक चक्कर लगाकर फिर अपनी जगह आ कर बैठ जायेगा। पहला खिलाड़ी फिर चक्कर लगाने लगेगा।

इसमें बैठे हुए खिलाड़ी को अपने हाथ पीछे ले जाकर ही पता लगाना है कि उसके पीछे रुमाल डाला गया है या नहीं। यदि उसने पीछे मुड़कर देख लिया और घूमने वाले खिलाड़ी के हाथ में रुमाल हुआ तो वह रुमाल का एक कोड़ा पीछे देखने वाले के जमा देगा।

घूमने वाले खिलाड़ी के लिये भी यह ज़रूरी है कि वह रुमाल इतना पास डाले कि कोई भी आदमी अपना हाथ पीछे फिरा कर उसे पा सके।

५. *अन्धा चोर*— इस खेल को खेलने के लिये एक बड़ा कमरा चाहिये। इस बड़े कमरे में कोई सामान नहीं होना चाहिये।

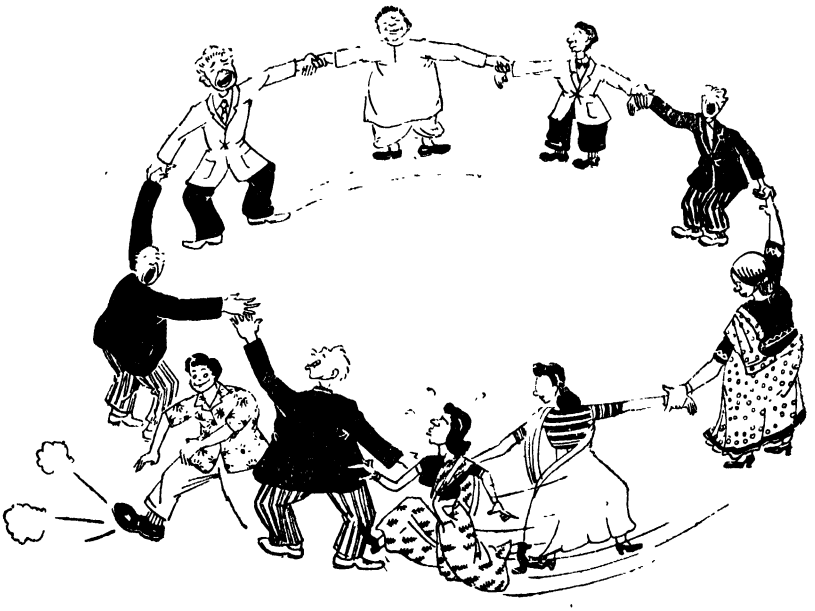
पुग कर एक आदमी को चोर बना दिया जाता है। चोर की आंख में पट्टी बांध दी जाती है। एक व्यक्ति उसका हाथ पकड़ कर खूब घुमा देता है जिससे उसे दिशा का ज्ञान न रहे। फिर सब खिलाड़ी कमरे में इधर उधर भाग जाते हैं। चोर का काम होता है कि वह किसी खिलाड़ी को छू दे। सब खिलाड़ी ताली बजाते बजाते इधर उधर भागते रहते हैं। अन्धा चोर हाथों से टटोल कर भागता हुआ

उन्हें छूने का प्रयास करता है। जिसे वह छू देता है, फिर वह चोर बनता है।

इस खेल की एक दूसरी प्रकार यह भी है कि चोर को किसी व्यक्ति को पकड़ने के बाद उसके हाथ मुख आदि पर हाथ फेर कर यह बताना पड़ता है कि पकड़े हुए व्यक्ति का क्या नाम है। यदि चोर ठीक बता देता है तो उस व्यक्ति को अन्धा बनना पड़ता है अन्यथा चोर ही अन्धा बना रहता है और वह फिर किसी अन्य को छूने का प्रयत्न करता है।

६. *कोना कोना*— इसे पांच खिलाड़ी से कम और आठ नौ से अधिक नहीं खेल सकते। खेलने वाली जगह के जितने खिलाड़ी हों उनसे एक कम कोने बना लिये जाते हैं। चार कोने तो हर कमरे, बरामदे या दालान के होते ही हैं। बाकी कोने किसी द्वार या खिड़की आदि के बन सकते हैं। एक को छोड़कर बाकी खिलाड़ी एक एक कोने में जाकर खड़े हो जाते हैं। बचा खिलाड़ी बीच में खड़ा हो जाता है। सब खिलाड़ियों को बीच में खड़े खिलाड़ी की आंख बचा कर कोने बदलने हैं। बीच वाला खिलाड़ी खाली हुए कोनों में पहले पहुँचने का प्रयत्न करेगा। यदि वह किसी कोने में पहले पहुँच गया तो जो खिलाड़ी बिना कोने के रह जायेगा वह बीच में आ कर खड़ा हो जायेगा। इस प्रकार खेल चलता रहेगा।

७. *चूहा बिल्ली*— इसमें दो खिलाड़ी छांट कर अलग कर दिये जाते हैं और बाकी सब एक गोल घेरा बना कर हाथ पकड़ कर खड़े हो जाते हैं। उन दो खिलाड़ियों में से एक को चूहा कहा जाता है, दूसरे को बिल्ली। चूहे को घेरे के बाहर खड़ा कर दिया जाता है और बिल्ली को अन्दर।



खेल शुरु होने पर बिल्ली चूहा पकड़ने को भागती है। चूहा बिल्ली हाथों के नीचे से घेरे के बाहर अन्दर आ जा सकते हैं। चूहे के आने जाने के समय खिलाड़ी अपने हाथ ऊपर करके उसे अधिक से अधिक जगह आसानी से निकलने की दे देते हैं। लेकिन बिल्ली के आने पर वे अपने हाथ नीचे करके उसे बाधा पहुँचाते हैं। बिल्ली के चूहे को पकड़ लेने के बाद उसे चूहा बना देते हैं और कोई अन्य व्यक्ति बिल्ली बनता है।

यदि एक दिये हुए समय के अन्दर बिल्ली चूहे को नहीं पकड़ पाती तो उसे हटा दिया जाता है और किसी अन्य खिलाड़ी को बिल्ली बनाया जाता है।

८ *तारपीडो*— यह 'कोना कोना' खेल का एक प्रकार है। इसमें जितने अधिक खिलाड़ी हों उतना ही अधिक मज़ा आता है।

मान लीजिये आपके पास पच्चीस खिलाड़ी हैं। आप चार चार खिलाड़ियों की छः टोली बांध लीजिये और खेलने के स्थान के छः कोने बना लीजिये। उन

कोनों पर हर टोली का एक आदमी खड़ा कर दीजिये। हर कोने को एक देश का नाम दे दीजिये। भारत, पाकिस्तान, बर्मा, इन्डोनेशिया, चीन, जापान। बाकी बचा आदमी बीच में खड़ा हो जायेगा और वह तारपीडो कहलायेगा। गृहस्वामी के किन्हीं भी दो देशों के नाम लेने पर उन कोनों के खिलाड़ी भाग कर अपना कोना बदलेंगे और तारपीडो उन्हें छूने का प्रयत्न करेगा। जो खिलाड़ी छू लिया जायेगा वह वहीं फर्श पर गिर पड़ेगा। उसके स्थान पर उसकी टोली का दूसरा खिलाड़ी आ कर खड़ा हो जायेगा। आखिर में जिस टोली के सबसे अधिक खिलाड़ी बचेंगे वह टोली जीती समझी जायेगी।

६. *ऐसा करो वैसा करो*— यह खेल पढ़ने या सुनने में तो ऐसा वैसा ही लगता है लेकिन इसमें भाग लेने वालों को बड़ा आनन्द आता है, विशेषकर बच्चों

को। इस खेल में एक मुखिया बना दिया जाता है। बाकी सब खिलाड़ी एक दायरा बनाकर खड़े हो जाते हैं। बीच में मुखिया खड़ा हो जाता है। वह तरह तरह के काम 'ऐसा करो', 'वैसा करो' कह कर करता जाता है। जब वह 'ऐसा करो' कहकर कुछ काम करता है तो घेरे में खड़े सब खिलाड़ियों को वह काम करना चाहिये। परन्तु जब वह 'वैसा करो' कहकर कुछ काम करे तब वह काम किसी को

नहीं करना चाहिये। जो उस काम को करेगा वह खेल में हारा समझा जायेगा। जल्दी जल्दी करते हुए जब खिलाड़ी गड़बड़ा जाते हैं और उल्टा करने लगते हैं तब बड़ा मज़ा आता है।

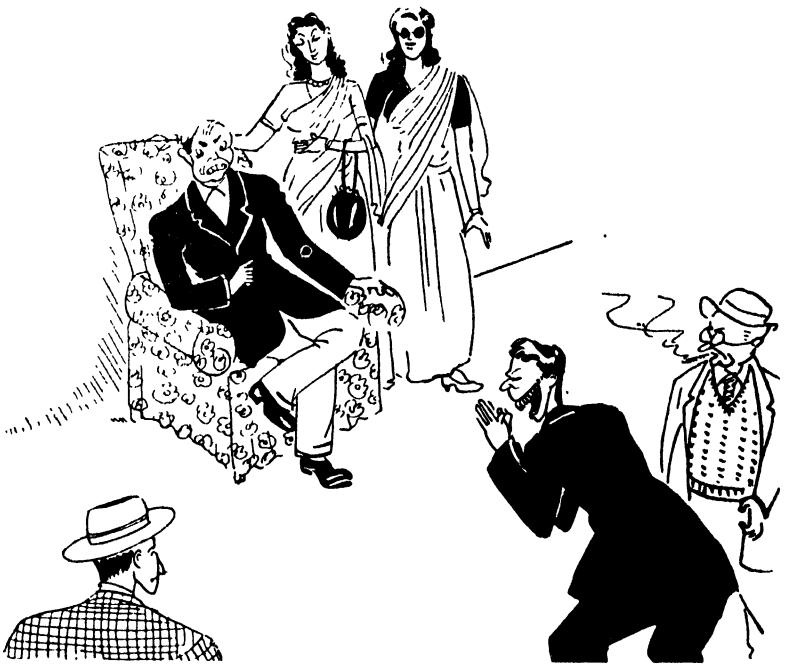
मुखिया के करने के लिये कुछ कामों के नमूने नीचे दिये जाते हैं—

१. मुख ऐसे बनाना मानो दाँत में चीस मार रही हो।
२. आँख मलना मानो कोई चीज़ आँख में पड़ गई हो।
३. बाल बनाने का बहाना करना।
४. रोना।
५. नाक साफ करना।
६. खखारना।
७. झूठ मूठ को हाथ मुँह धोना।
८. हाथ मलना मानो किसी ने चोट मार दी हो।
९. जम्हाई लेना, आदि आदि।

१०. ऊँच नीच— इस खेल में कितने ही खिलाड़ी खेल सकते हैं। पुग कर एक खिलाड़ी को चोर बना दिया जाता है। फिर एक खिलाड़ी उससे पूछता है, 'ऊँच लोगे कि नीच'। इस खेल को खेलने की जगह काफी बड़ी होनी चाहिये जिसमें जगह जगह पर कुर्सी, तख्त, पलंग आदि पड़े हों। ज़मीन नीच कहलाती है और पलंग, कुर्सी, मुंडेर, पटरी आदि ऊंच कहलाती हैं। चोर ऊंच या नीच जो भी माँगता है वह जगह उसकी हो जाती है। मान लीजिये चोर ने कहा— मैं तो नीच लेता हूँ। उसके नीच माँगते ही सब खिलाड़ी भाग कर ऊपर की चीज़ों पर चढ़ जायेंगे। नीच पर खड़े व्यक्ति का ध्यान बटते ही वे नीच पर उतर कर गाना गायेंगे— "ले बाबा हम तेरी नीच पर"। चोर उन्हें पकड़ने भागेगा। वे भाग कर फिर ऊँच पर चढ़ जायेंगे। जिस खिलाड़ी को चोर नीच पर छू देगा, वह चोर बनेगा और फिर उससे पूछा जायेगा कि वह ऊँच लेगा या नीच। इसी भांति यह खेल चलता रहेगा।

११. काज़ी मुल्ला चोर— जितने खिलाड़ी होते हैं उतनी स्लिप लेकर उन पर अलग अलग राजा, वज़ीर, काज़ी, मुल्ला, चोर आदि लिख लिये जाते हैं। उन सब स्लिपों को मोड़ तोड़ कर ज़मीन पर फेंक दिया जाता है। सब खिलाड़ी उनमें से एक एक स्लिप उठा लेते हैं। जिस खिलाड़ी के पास राजा की स्लिप आती है वह एक कुर्सी पर बैठ जाता है। फिर वह किसी भी खिलाड़ी को अपने पास बुलाता है। खिलाड़ी आता है और राजा को झुककर प्रणाम करता है। राजा उससे कहता है— तुम बताओ कि इनमें काज़ी कौन है। वह खिलाड़ी बातें करके या किसी भी

भांति पता लगा कर बताने का प्रयत्न करता है। (राजा काज़ी, चोर, मुल्ला किसी को भी पूछ सकता है।) यदि वह खिलाड़ी ठीक ठीक बता देता है तो जो काज़ी



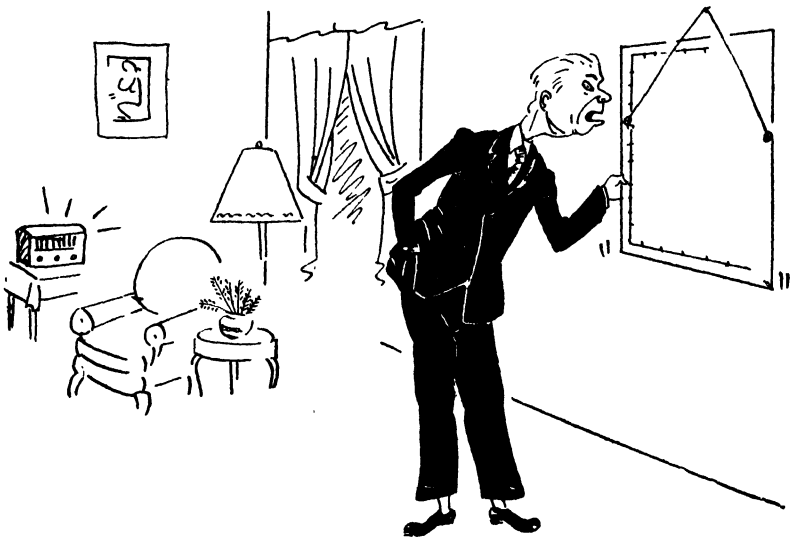
होता है उससे राजा कुछ भी काम करवा सकता है। यदि वह ग़लत बताता है तो उसे राजा का हुक्म बजा कर लाना पड़ता है। बहुत बार ऐसा हो सकता है कि राजा उसी खिलाड़ी से पूछ ले जिसका वह नाम होता है। यदि यही नियम रहे तो उस बेचारे की तबाई आ जाती है। ठीक बताये तो भी उसे काम करना पड़ेगा, ठीक नहीं बताये तो भी।

यह भी हो सकता है कि इस परिस्थिति के लिये आप यह नियम बना लें कि एक खिलाड़ी से उसी का नाम पूछने पर राजा के सब एक एक चपत उड़ायेंगे।

इस खेल में जल्दी जल्दी स्लिपें डालकर खिलाड़ियों के नाम बदलते रहने चाहियें।

१२. उल्टा सीधा— इस खेल में लॉटरी डालकर या पुग कर एक खिलाड़ी को निकाल लिया जाता है जो खेल शुरु करता है। उस खिलाड़ी को छोड़ बाकी सब खेल के कमरे से बाहर चले जाते हैं। वह कमरे का द्वार बन्द कर लेता है और कमरे में रखी हुई किसी भी वस्तु को उल्टी सीधी कर देता है। इसके पश्चात्

वह सब खिलाड़ियों को कमरे में वापिस बुला लेता है। उन्हें कमरे में आकर ढूँढ



कर यह बताना होता है कि किस चीज़ को अपनी जगह से हटाया गया है या उलट कर रखा गया है। जो यह सबसे पहले बता देता है वह अगली बार सब खिलाड़ियों को निकाल कर किसी चीज़ में उलट पुलट करता है।

इसमें यह ध्यान रखना चाहिये कि जो चीज़ उलटी सीधी की जाय वह काफी बड़ी हो। जैसे किसी तस्वीर को उलट कर रख दिया, किसी मूर्ति का मुँह दूसरी ओर कर दिया, या खड़ी मसहरी को लिटा दिया, आदि आदि। किसी सूक्ष्म वस्तु को इधर उधर बदलना धोखे की बात है और यह भी ध्यान रखना चाहिये कि घड़ी तथा ऐसी ही टूटने फूटने वाली कोई चीज़ नहीं छेड़ी जाये।

१३. मुर्गों की लड़ाई— इस खेल में बच्चों को बड़ा मज़ा आता है। खेलने की जगह से सब चीज़ें हटा कर काफी जगह कर ली जाती है। फिर खिलाड़ियों की संख्या के अनुसार उस जगह एक गोल दायरा बना दिया जाता है। सब खिलाड़ियों को उस दायरे में खड़ा कर दिया जाता है। उनसे कहा जाता है कि वे अपनी कोई सी भी एक टाँग उठा लें और उसे घुटने से पीछे की ओर मोड़ कर उसी ओर के हाथ से पकड़ लें। दूसरे हाथ को कमर के पीछे ले जाकर पहले हाथ की कोहनी पकड़ लें। इसके उपरान्त एक निश्चित आदेश पर खेल शुरु हो जायेगा। हर खिलाड़ी का काम होगा कि वह कन्धे से धक्का मार कर दूसरे खिलाड़ी को दायरे से बाहर निकालने का प्रयत्न करे। जिस खिलाड़ी का हाथ छूट जायेगा या जो दायरे से बाहर हो जायेगा या जो ज़मीन पर गिर पड़ेगा, वह दायरे से

निकल कर अलग खड़ा हो जायेगा। जो खिलाड़ी सबसे बाद में दायरे में बचेगा वह

जीता हुआ माना जायेगा।

इस खेल को पार्टी बनाकर भी खेल सकते हैं। जिस पार्टी के खिलाड़ी दायरे के अन्दर बचेंगे, वह विजयी मानी जायेगी।

१४. बटेरों की लड़ाई— यह खेल 'मुर्गों की लड़ाई' खेल का एक प्रकार

है। इसमें टांग पकड़ने के स्थान पर अपने हाथ पीछे बांध लेते हैं। फिर वही कन्धों से धक्का देकर लड़ना होता है। इसमें नीचे गिरते समय यदि हाथ छूट जायें तो खिलाड़ी अलग जा कर बैठ जाता है, परन्तु यदि उसके हाथ बंधे रहें तो वह फिर उठ कर लड़ सकता है। दायरे से बाहर निकल जाने वाला भी अलग बैठ जाता है। सबसे बाद में दायरे के अन्दर रह जाने वाला जीता हुआ माना जाता है।

इस खेल को भी पार्टी बना कर खेल सकते हैं।

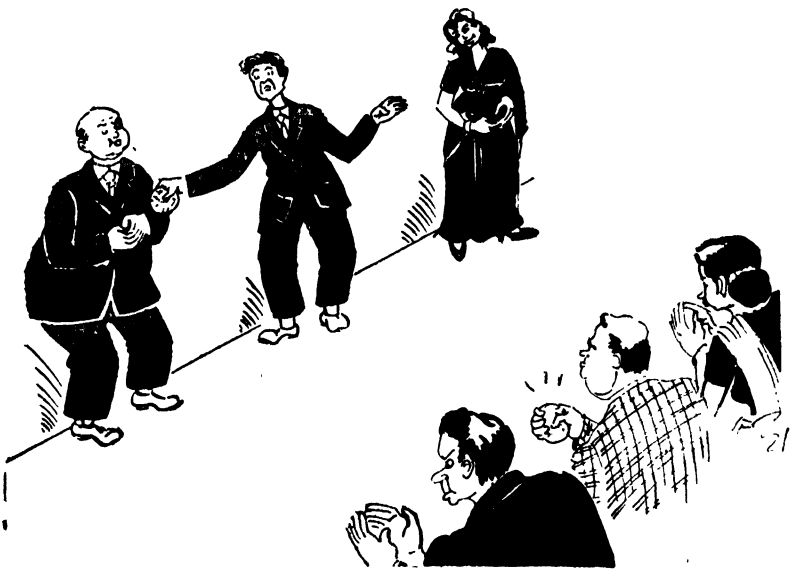
१५. अमरूदों की दौड़— जितने खिलाड़ी हों उतने अमरूद लीजिये। प्रत्येक के चारों ओर एक रबर का छल्ला डाल दीजिये। छल्ले के लिये आप किसी साइकिल का फटा हुआ ट्यूब काम में ला सकते हैं। उसके छोटे छोटे छल्ले काट लीजिये और हरेक में एक अमरूद फँसा दीजिये। अमरूदों को एक लाइन में रख दीजिये और खिलाड़ियों को उनसे पन्द्रह फीट की दूरी पर खड़ा कर दीजिये। उन्हें एक एक लकड़ी का टुकड़ा दे दीजिये जिनके सिरे पर नोक बनी हुई हो। उन्हें काम यह करना है कि निश्चित आदेश पर भाग कर अमरूदों के पास जायें और अपने नम्बर का अमरूद छल्ले के अन्दर लकड़ी डाल कर उठाने का प्रयत्न करें। लकड़ी उन्होंने मुख से पकड़ी होगी। इस खेल में हाथ की सहायता वे किसी जगह भी नहीं ले सकते हैं। न लकड़ी निकाल कर मुँह में अमरूद दाबकर भाग सकते हैं।

अमरूद उठाने के पश्चात् उसे एक निश्चित स्थान तक ले जाना है। जो उसे

स्थान पर सबसे पहले पहुँचेगा वह जीत जायेगा। उठाते समय या ले जाते समय यदि अमरूद अपने छल्ले में से निकल जायेगा तो वह खिलाड़ी हार जायेगा।

दौड़ की समाप्ति का स्थान यदि किसी अन्य कमरे में रखा जाये तो अधिक मज़ा आता है। द्वार में अमरूद ले जाते समय एक जमघट हो जाता है।

१६. उठाओ धरो— सब खिलाड़ियों को दो टोलियों में बांट लीजिये। दोनों टोलियों को एक दूसरे के आमने सामने सात फीट की दूरी खड़ा कर दीजिये। हर टोली में एक 'उठाओ' होगा, दूसरा 'धरो'। 'धरो' वाले खिलाड़ी सब अपने हाथ का प्याला बनाकर खड़े हो जायेंगे। टोली के शुरु के खिलाड़ी के पैरों के पास एक सन्तरा रख दिया जायेगा। 'आरम्भ' कहते ही 'उठाओ' उस सन्तरे को उठाकर 'धरो' के हाथों में रख देगा। 'धरो' उसे फिर ज़मीन पर रख



देगा। अगला 'उठाओ' फिर उसे उठा लेगा और अपने से आगे वाले 'धरो' के हाथ पर रख देगा। इसी भांति सन्तरा भागा चला जायेगा। अन्त का खिलाड़ी जो एक 'धरो' होगा वह उसे ज़मीन पर रख देगा। जिस पार्टी का सन्तरा पहले ज़मीन पर धरा जायेगा वह विजयी समझी जायेगी।

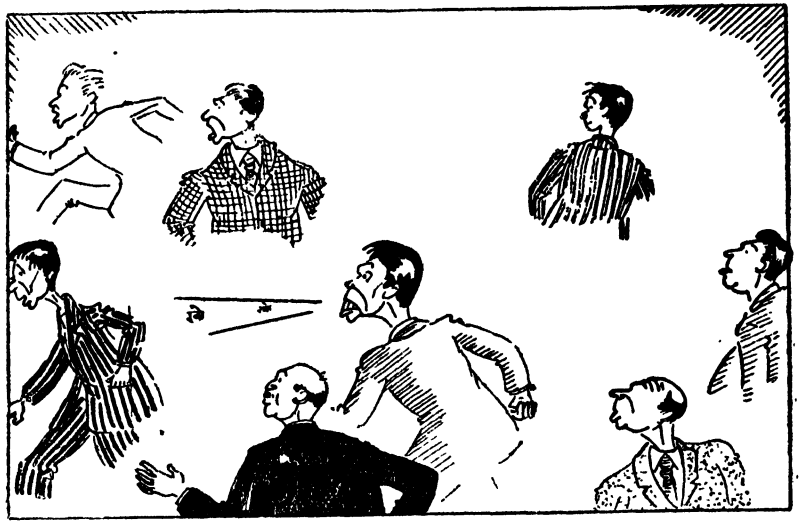
इस खेल के दो प्रकार और हैं। यह भी हो सकता है कि जब संतरा सब से आखिर के 'धरो' के हाथ में पहुँच जाये तो वह फिर चक्कर काट कर उसे शुरु के 'उठाओ' के सामने रख आये। इस भांति सात चक्कर समाप्त होने पर जिस पार्टी

का सन्तरा अन्त के 'धरो' द्वारा सब से पहले रख दिया जायगा, वह पार्टी विजयी समझी जायेगी।

दूसरा प्रकार यह है कि शुरु के 'उठाओ' के पैरों के पास सात फल रख दिये जाते हैं। वह पहला फल उठा कर 'धरो' के हाथ में धर देता है जो आगे चला जाता है। फिर वह बिजली की तेज़ी से दूसरा फल उठाता है और 'धरो' का हाथ खाली होते ही उसमें धर देता है। 'धरो' फल ज़मीन पर रखते ही फिर हाथ का प्याला बना लेता है और दूसरा फल उसके हाथ में आ जाता है। उसके रखते ही तीसरा, फिर चौथा; और इसी भाँति जिस टोली के सातों फल सब से पहले लाइन के आखिर में पहुँच जाते हैं वह विजयी हो जाती है।

१७. खड़ी खो— यह खेल भारत के हर प्रान्त में खेला जाता है जहां इसके अलग अलग नाम हैं। संघ ने भी इस खेल को लोकप्रिय करने में सहायता पहुँचाई है।

इसमें दो खिलाड़ियों को अलग निकाल लिया जाता है। बाकी सब खिलाड़ियों को एक गोल घेरे के रूप में खड़ा कर दिया जाता है। हर दो खिलाड़ियों के बीच में दो हाथ का फासला रहता है। फिर किसी भी खिलाड़ी से शुरु करके नम्बर बोलने को कहा जाता है। १, ३, ५, ७ आदि नम्बर वाले वैसे ही मुंह किये खड़े रहते हैं और २, ४, ६, ८ आदि नम्बर वाले उल्टा मुख करके खड़े हो जाते हैं।



अलग निकाले हुए दो खिलाड़ियों में से एक चोर हो जाता है और दूसरा छूने वाला। चोर घेरे के अन्दर बाहर सब ओर भाग सकता है लेकिन छूने वाला यदि

बाहर है तो बाहर ही भाग सकता है और यदि अन्दर है तो अन्दर। वह भागते भागते लौट भी नहीं सकता। चोर घेरे के बाहर खड़ा होता है और छूने वाला अन्दर। 'शुरु' कहने पर छूने वाला घेरे के बाहर मुख किये किसी खिलाड़ी की पीठ पर जाकर खो कह देता है। वह खिलाड़ी चोर को छूने भागता है। चोर उसको चरका देकर घेरे के अन्दर आ जाता है या लौट जाता है। तब वह छूने वाला अपनी ओर पीठ किये किसी खिलाड़ी के पीछे जाकर खो करके भगा देता है और स्वयं उसके स्थान पर खड़ा हो जाता है। इसी भाँति खेल चलता रहता है जब तक चोर छुआ नहीं जाता। छुए जाने पर चोर छूने वाला बन जाता है। फिर दुबारा खेल आरम्भ हो जाता है।

इसमें जितनी जल्दी जल्दी खो दी जाये उतनी ही जल्दी चोर छू लिया जाता है।

यदि खिलाड़ियों की संख्या अधिक हो तो इसे दो टोली बांट कर भी खेला जा सकता है। एक बार एक टोली वाले खड़े हो जाते हैं और दूसरी टोली वालों को छूते हैं। जो छुआ जाता है वह बैठता रहता है। सब के छुए जाने पर वह टोली खड़ी हो जाती है और पहली टोली को छूती है। जो टोली पूरी छुई जाने में अधिक समय लेती है वह जीती मानी जाती है।

१८. **बैठी खो**— यह खड़ी खो का एक प्रकार है। इसमें दो टोलियाँ कर

ली जाती हैं। एक टोली को एक लाइन में खड़ा कर दिया जाता है। उसके

खिलाड़ियों से कहिये कि वे हाथ उठाकर एक एक हाथ की जगह बीच में रख कर फैल जायें। फिर एक सिरे से वे नम्बर बोलना शुरु करें। १, ३, ५, आदि नम्बर के खिलाड़ी सीधे बैठ जायेंगे तथा २, ४, ६, आदि नम्बर वाले दूसरी ओर मुख करके बैठ जायेंगे। कोने वाला खिलाड़ी खड़ा रहेगा। दूसरी टोली के खिलाड़ी इस पंक्ति के इधर उधर फैल जायेंगे। खेल शुरु होने पर खड़ा खिलाड़ी लाइन के एक ओर भाग कर दूसरी टोली के खिलाड़ियों को छूने की कोशिश करेगा। वह एक ही ओर सीधा भाग सकता है। छुए जाने वाले खिलाड़ी लाइन को इधर उधर पार कर सकते हैं तथा पीछे भी लौट सकते हैं। छूने वाला खिलाड़ी लाइन की दूसरी ओर जाने के लिये पूरी लाइन को पार करेगा, अन्यथा वह अपनी ओर पीठ किये बैठे किसी खिलाड़ी के पीछे बैठकर खो कह देगा और वह खिलाड़ी उठकर भाग लेगा। जब दूसरी टोली के सब खिलाड़ी छू लिये जायेंगे, तब वे बैठ जायेंगे और पहली टोली वाले छुए जायेंगे। जो टोली छुए जाने में अधिक समय लेगी वह जीत जायेगी।

१९. *भारत की सैर*— एक को छोड़ कर बाकी सब खिलाड़ियों को दो भागों में बाँट लीजिये। एक टोली कमरे के एक ओर बैठ जायेगी, दूसरी दूसरी ओर। सब खिलाड़ियों के नाम भारत के शहरों पर रख दिये जायेंगे। बचा खिलाड़ी बीच में खड़ा हो जायेगा। वह किन्हीं दो शहरों के नाम लेगा। दोनों शहरों के नाम वाले खिलाड़ी भागकर अपनी जगह बदल लेंगे। बीच में खड़ा खिलाड़ी उनकी जगह लेने का प्रयत्न करेगा। यदि उसने वह जगह ले ली तो जिस खिलाड़ी की जगह छिन जायेगी वह बीच में आकर खड़ा हो जायेगा।

२०. *वायुयान की उड़ान*— यह खेल एक लम्बे चौड़े कमरे में खेलना चाहिये। उस कमरे का सब सामान निकाल कर उसमें बराबर जगह छोड़ कर चारों ओर आठ मेज़ें लगा दीजिये। हरेक मेज़ पर एक टाइम टेबिल लिखा पड़ा होगा। ये टाइम टेबिल नीचे दिये हुए हैं।

खेल का तात्पर्य यह है कि सब खिलाड़ी हवा में उड़ान ले रहे हैं। हरेक खिलाड़ी को एक पेन्सिल और काग़ज़ दे दिया जाता है। और उस काग़ज़ पर उसके यात्रा आरम्भ करने के शहर का नाम लिख दिया जाता है।

पहले खिलाड़ी टाइम टेबिलों में अपने शहर का नाम ढूँढता है। उसे खोज कर वह अपने काग़ज़ पर उस स्थान का नाम लिख लेता है जहाँ जाना उसे टाइम टेबिल बताता है। मान लीजिये एक खिलाड़ी के काग़ज़ पर आपने रंगून लिख दिया है। वह पहले रंगून को ढूँढेगा। चौथे टाइम टेबिल में उसे रंगून से सिंगापुर लिखा मिल गया। यह वह अपने काग़ज़ पर लिख लेगा। इसके उपरान्त

वह सिंगापुर ढूँढेगा। टाइम टेबिल आठ में सिंगापुर दिया है— सिंगापुर से जकार्ता। आगे भी इसी भांति ढूँढा जायेगा।

यदि एक बड़े कमरे में इन टाइम टेबिलों को दूर दूर पर लगा दिया जाये तो एक स्थान से दूसरे स्थान पर आने जाने की भगदड़ पड़ जायेगी। विजयी वह खिलाड़ी होगा जो निश्चित समय, मान लो १५ मिनट, के अन्दर सबसे अधिक शहरों में घूम आयेगा।

प्रथम आने वाले खिलाड़ी के लिये कोई पुरस्कार रखिये। यह मनोवैज्ञानिक बात है कि पुरस्कार से हर खेल में रस और आनन्द बढ़ जाता है।

टाइम टेबिल १

लन्दन से कराची
नई देहली से नागपुर
अदन से डरबन
कोलम्बो से रंगून
पर्थ से टोकियो
पेरिस से वेनिस

टाइम टेबिल २

वेनिस से बुदापेस्ट
विनीपेग से मेक्सिको
कलकत्ता से बम्बई
डरबन से मेरठ
हांग कांग से पेकिंग
ब्रिसबेन से पर्थ

टाइम टेबिल ३

मनीला से हांग कांग
मैसूर से बंगलौर
काहिरा से अदन
शिकागो से नई देहली
मदरास से लाहौर
पेशावर से बगदाद

टाइम टेबिल ४

ग्लासगो से बर्लिन
रंगून से सिंगापुर
श्रीनगर से चण्डीगढ़
पटना से इलाहाबाद
बनारस से कानपुर
लिस्बन से रोम

टाइम टेबिल ५

नागपुर से मदरास
करांची से बनारस
लाहौर से पेशावर
काबुल से श्रीनगर
बगदाद से पटना
बर्लिन से ओस्लो

टाइम टेबिल ६

मेरठ से कोलम्बो
पेकिंग से ब्रिसबेन
जकार्ता से मनीला
न्यू यार्क से शिकागो
बम्बई से डबलिन
बुदापेस्ट से मास्को

टाइम टेबिल ७

कानपुर से पेरिस
चण्डीगढ़ से विनीपेग
रोम से कलकत्ता
इलाहाबाद से लखनऊ
डबलिन से ग्लासगो
ओस्लो से स्टाकहोम

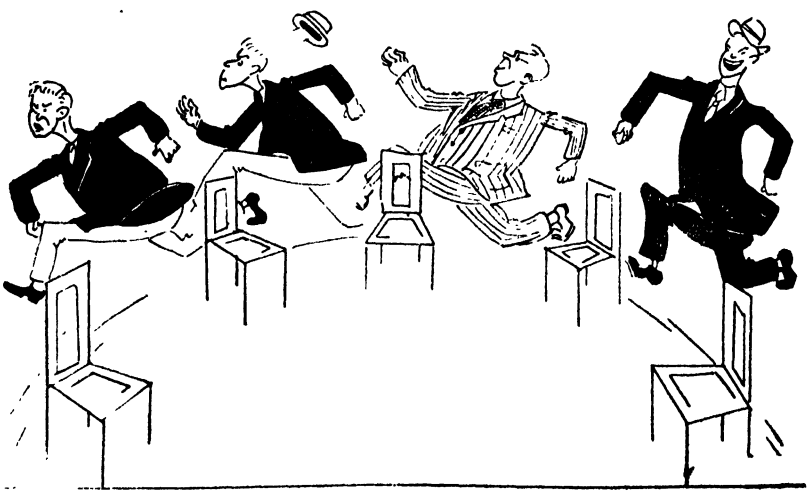
टाइम टेबिल ८

मेक्सिको से मैसूर
मास्को से काहिरा
बंगलौर से न्यू यार्क
सिंगापुर से जकार्ता
टोकियो से काबुल
लखनऊ से लिस्बन
स्टाकहोम से लन्दन

२१. *दुकानदार*— जितने खिलाड़ी हों उनसे एक कम कुर्सी लेकर कमरे में इस ढंग से लगाइये कि बीच में काफी जगह रहे। सब खिलाड़ी उन कुर्सियों पर बैठ जायें। जो एक खिलाड़ी बचा रहेगा वह दुकानदार कहलायेगा।

दुकानदार के हाथ में एक सामान की सूची होगी और उनमें से वह हर खिलाड़ी का एक एक नाम रख देगा।

फिर वह कुर्सियों के चारों ओर एक चक्कर में भागना आरम्भ कर देगा तथा सूची में से चीज़ों का नाम लेता जायेगा। जिस चीज़ का नाम वह पुकारेगा उस नाम का खिलाड़ी अपनी कुर्सी पर से उठ कर उसके पीछे भागने लगेगा। एक एक करके सब के नाम बोल दिये जायेंगे और सब खिलाड़ी उसके पीछे भागना शुरु



कर देंगे। सहसा वह चिल्ला कर कहेगा 'बेच दिया' और झपट कर एक कुर्सी हथिया लेगा। सब कुर्सियों की ओर बैठने के लिये भागेंगे। जिसकी कुर्सी छिन

जायेगी वह अगली बार के लिये दुकानदार बन जायेगा।

२२. *खाली कुर्सी*— जब कुर्सियाँ 'दुकानदार' खेल के लिये एक घेरे में लगाई जायेंगी तभी उन्हीं कुर्सियों से यह भी खेल खेला जा सकता है। इस में जितने खिलाड़ी हैं उतनी ही कुर्सियाँ होनी चाहियें। एक को छोड़ कर बाकी सब खिलाड़ी कुर्सियों पर बैठ जायेंगे। एक कुर्सी खाली रह जायेगी। बचे खिलाड़ी को कुर्सी की दूसरी ओर खड़ा कर दिया जायेगा। वहाँ से भाग कर वह कुर्सी पर बैठने का प्रयत्न करेगा। बाकी खिलाड़ियों का काम उसे ऐसा करने से रोकना है। जब वह खाली कुर्सी के पास भाग कर पहुँचेगा तो बगल की कुर्सी वाला झट से उठ कर उस पर बैठ जायेगा। कोई और आकर बगल वाली कुर्सी पर अधिकार कर लेगा। इसी भांति कुर्सियाँ फटाफट खाली होती और भरती चली जायेंगी। यदि खड़ा खिलाड़ी किसी कुर्सी पर बैठने में सफल हुआ तो उसके दायें हाथ वाला खिलाड़ी अपनी कुर्सी छोड़ कर खड़ा हो जायेगा और फिर खेल चालू हो जायेगी।

२३. *जादू के नम्बर*— जितने खिलाड़ी हों उनको तीन या चार से भाग कर उतनी लाइन कुर्सियों की लगा दीजिये। मान लीजिये २१ खिलाड़ी हैं तो आप सात सात कुर्सियों की लाइन लगा लीजिये और सब खिलाड़ियों को उन पर बैठा दीजिये। उन कुर्सियों के नम्बर सिलसिले से एक से सात तक डाल दीजिये। आप स्वयं खेल खिलाने वाले बनकर सामने खड़े हो जाइये। जिस नम्बर को आप पुकारेंगे, वह कुर्सी से उठकर लाइन से बाहर निकलेगा और कुर्सियों का एक चक्कर लगाकर अपने स्थान पर आ बैठेगा। जो सब से पहले आ जायेगा, उसकी टोली को एक पाइन्ट मिल जायेगा। जिस टोली के सबसे अधिक पाइन्ट होंगे वह जीती समझी जायेगी।

इस खेल का मुख्य आनन्द यह है कि नम्बर जादू में बोले जाते हैं और उन्हें समझने में खिलाड़ियों को अपनी बुद्धि लड़ानी पड़ती है। यहां अलग अलग नम्बरों के लिये क्या इस्तेमाल किया जा सकता है इसके सुझाव दिये हैं। खिलाने वाला इसमें अपनी बुद्धि से अन्य भी जोड़ सकता है।

१ के लिये— सूर्य, चन्द्रमा, गधे की पूँछ, अ, हाथी की सूंड, दीप-शिखा, महाराजा रणजीतसिंह की आंख, राणा सांगा का हाथ, आदि।

२ के लिये— रातदिन, हाथीदांत, आ, पैर, दोगाना, स्वामी जुड़वां भाई, घड़ी की सुई, उल्लू की आँखें, आदि।

३ के लिये— तिपाई, त्रिशूल, समोसा, बच्चों की साइकिल, त्रिभुज, शिवजी के नेत्र, आदि।

४ के लिये— चतुर्भुज, ई, कुर्सी की टांग, कुत्ते के पैर, चित्र के कोने,

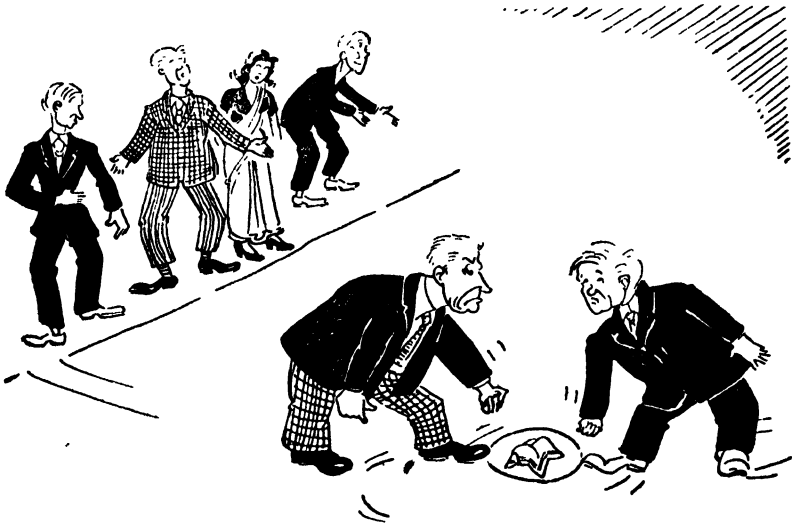
आँखों का जोड़ा, हाथ पैर, आदि।

५ के लिये— उंगली, हथेली से आगे, तत्त्व, कुतिया और चार पिल्ले, उ, पंचभुज, आदि।

६ के लिये— षट्भुज, ऊ, मोर और मेंढक की टांग, तीन के साथ तीन, आधा दर्जन, इकन्नी के आधे कोने, आदि।

७ के लिये— सप्ताह, ए, संसार के आश्चर्य, सूरज के घोड़े, सप्तर्षि, इक्कीस का तिहाई, चौरासी का बारहवाँ, आदि।

२४. रुमाल उठाई— खिलाड़ियों को दो टोली में बाँट दिया जाता है। एक खेल खिलाने वाला होता है। वह बीच में एक घेरा बनाकर उसमें एक रुमाल रख देता है और घेरे से दोनों ओर बराबर की दूरी पर एक एक रेखा खींच देता है। रेखा की दूरी खेलने के स्थान के ऊपर निर्भर करती है। उन रेखाओं पर दोनों टोली लाइन बनाकर खड़ी हो जाती हैं। 'नम्बर बोलो' कहते ही दोनों टोली बायें से दायें को नम्बर बोलना आरम्भ कर देती हैं। सब खिलाड़ी अपना अपना नम्बर याद रखते हैं। खिलाने वाले के कोई सा नम्बर बोलते ही उस नम्बर के खिलाड़ी भागकर घेरे के पास आते हैं और झुककर रुमाल उठाने के लिये घेरे के चक्कर



लगाने लगते हैं। उनका काम होता है कि दूसरे खिलाड़ी से बचकर रुमाल लेकर अपनी लाइन में पहुँच जायें। रुमाल उठाने वाले को दूसरा छूने का प्रयत्न करता है। जो रुमाल लेकर बिना छुए अपनी लाइन में पहुँच जाता है उसकी टोली को एक पाइन्ट मिलता है। यदि रुमाल लेकर जाने वाले खिलाड़ी को छू दिया जाता

है तो छूने वाली टोली को एक पाइन्ट मिलता है।

यदि दोनों खिलाड़ी बिना रुमाल उठाये काफी देर तक चक्कर काटते रहें तो खिलाने वाला उन्हें वापिस भेज देता है और नया नम्बर पुकारता है। ऐसे में किसी का पाइन्ट नहीं होता।

हर पाइन्ट के बाद रुमाल को फिर घेरे के बीच में रख दिया जाता है।

जिस टोली के सबसे पहले २१ पाइन्ट हो जाते हैं वह जीत जाती है।

२५. *गुब्बाराबाज़ी*— इस खेल में बड़ा आनन्द आता है। इस में दो खिलाड़ियों को एक सफेद चद्दर लेकर कमरे के बीच में खड़ा कर देते हैं। यह खिलाड़ियों के लिये जाल बन जाता है। बाकी बचे खिलाड़ियों को दो टोलियों में बांट लिया जाता है। एक टोली जाल के इस ओर खड़ी हो जाती है, दूसरी दूसरी ओर। बच्चों के खेलने के एक बड़े गुब्बारे को लेकर उस में हवा भर ली जाती है। उसे बीच में उछाल दिया जाता है। फिर दोनों ओर के खिलाड़ी फूँक मार मार कर उसे दूसरी ओर गिराने का प्रयत्न करते हैं। इसमें फूँक के अतिरिक्त गुब्बारे को बदन के किसी भाग से नहीं छुआ जा सकता। जिस दल के भाग में वह गुब्बारा गिर कर ज़मीन से छू जाता है या जिस दल के खिलाड़ी के शरीर से वह छू जाता है, उससे विपरीत दल को एक पाइन्ट मिलता है। इस प्रकार जिस दल के पहले पन्द्रह पाइन्ट हो जाते हैं वह जीत जाता है।

इसमें खेल खेल में प्राणायाम का अच्छा व्यायाम हो जाता है।

२६. *इक्कल दुक्कल*— यह भारत में सबसे अधिक खेला जाने वाला खेल है।

पहले अगले पृष्ठ पर दिये चित्र को बड़ा करके ज़मीन पर बना लिया जाता है। इसमें आठ खाने होते हैं। इसे एक कंकड़ से खेला जाता है।

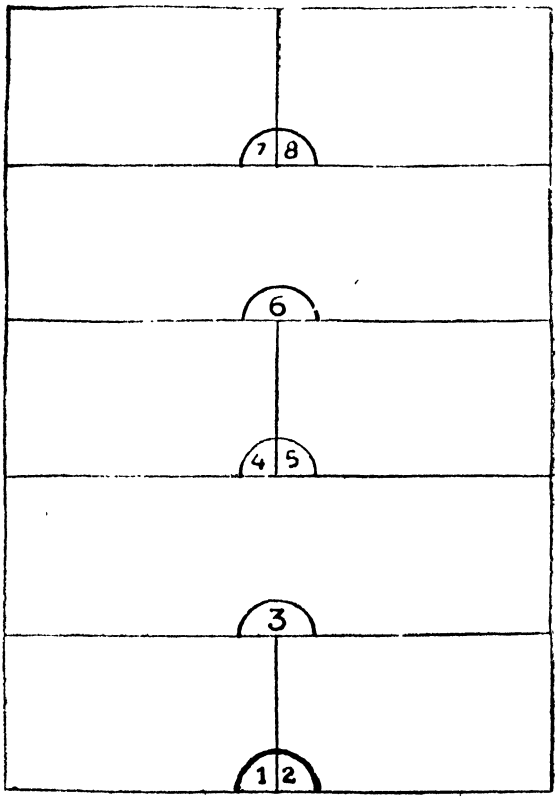
इस खेल को दो प्रकार से खेला जाता है।

इस खेल का पहला तरीका यह है। एक खिलाड़ी आता है। वह इक्कल (पहले खाने) में गोट (कंकड़) डालता है। फिर वह एक पैर उठा कर दुक्कल में जाता है, फिर तिक्कल में। जहाँ खाने अगल बगल में हों वहाँ वह दोनों पैर साथ साथ खानों में रख लेता है। चार पांच तथा सात आठ में वह दोनों पैर रखता है। सात आठ में वह उछल कर लौटता है। फिर पहले के समान लौट कर आता है। दुक्कल में एक पैर से खड़े हो कर वह झुक कर गोट को उठा लेता है।

जिस खाने में गोट होती है उस खाने में वह पैर नहीं रखता। मान लो गोट तिक्कल में है तो वह एक दो के बाद सीधे चार पांच में कूद जाता है। और लौटते हुए भी चार पांच में आराम से पैर रखकर तिक्कल में से गोट उठाता है तथा

फिर कूदकर इक्कल दुक्कल में आ जाता है।

गोट गलत खाने में या चित्र से बाहर डालने पर, पैर लाइन पर जल जाने



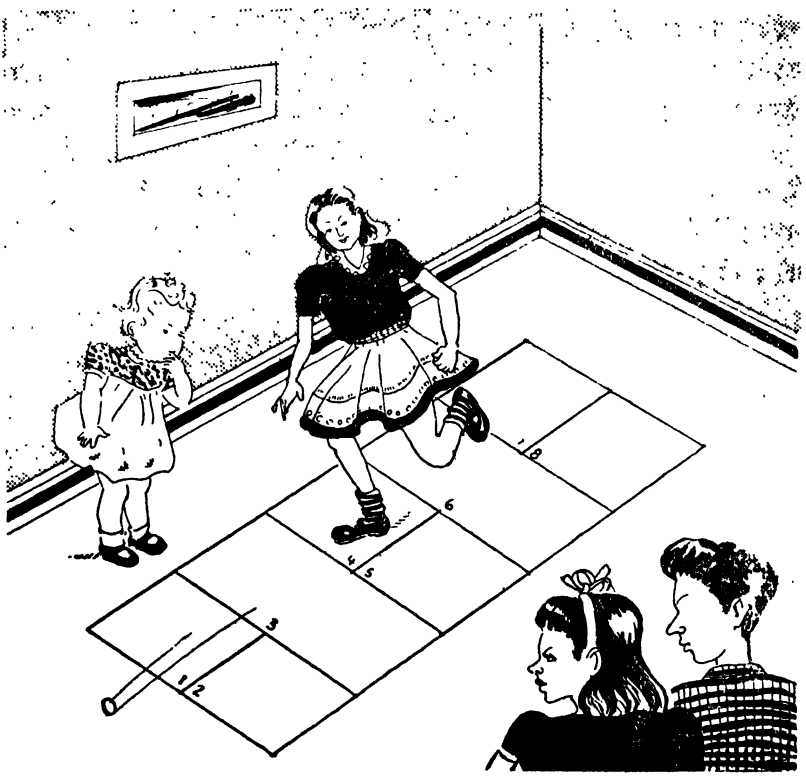
पर, गोट उठाते समय हाथ ज़मीन पर टेक लेने पर, अथवा जिन खानों में एक पैर से जाना है उन में से किसी में दूसरा पैर भी टिक जाने पर उस खिलाड़ी का पुत्ता खतम हो जाता है और दूसरा खिलाड़ी अपना पुत्ता लता है। जिस खाने में खिलाड़ी रह गया है उस खाने को उसे याद रखना चाहिये। अगली बार ग़लती से किसी और खाने में चल देने से उसका पुत्ता फिर खतम हो जाता है।

एक एक करके सब खाने निबटा देने पर खिलाड़ी गोट हाथ में लेकर सब खानों को पार करके ऊपर की ओर चित्र से बाहर निकल कर उलटा मुँह करके सिर के ऊपर हाथ लाकर गोट को पीछे फेंकता है। जिस खाने में गोट गिर जाती है वह उस खिलाड़ी का होता है। यदि गोट चित्र से बाहर निकल जाती है तो वह पुत्ता

समाप्त हो जाता हैं और खिलाड़ी अगली बार इसी तरह गोट डालता है।

जो ख़ाना उस खिलाड़ी का हो जाता है, उस में खेलते समय वह दोनों पैर रख सकता है। बाकी खिलाड़ी उस ख़ाने को लांघ कर जाते हैं।

इस खेल का दूसरा तरीक़ा यह होता है। इक्कल में गोट डाली जाती है। फिर खिलाड़ी एक पैर से इक्कल में जाता है और गोट को जिस पैर पर खड़ा है उसी से मार कर बाहर निकाल देता है। जब वह इक्कल खेल लेता है तब दुक्कल में गोट डालता है और उसी भांति पैर से बाहर निकालता है। इसी प्रकार खेल चलता रहता है। पूरे ख़ाने हो जाने पर वह पहले की तरह चित्र से आगे जाकर



गोट सिर से पीछे की ओर फेंकता है। जिस ख़ाने में गोट गिरती है वह उसका हो जाता है। आगे वह उस ख़ाने में दोनो पैरों से जाता है और उस ख़ाने से उसे गोट पैर से मारना नहीं पड़ती।

इस खेल में पहल खेल की तरह पूरा जाकर फिर घूम कर आना नहीं पड़ता।

गोट चलते समय ग़लत ख़ाने में या चित्र से बाहर डालने पर, पैर लाइन पर जल जाने पर, गोट में ठोकर मारते समय उसके इधर या उधर बाहर निकल जाने पर, अथवा जिन ख़ानों में एक पैर से जाना है उन में से किसी में दूसरा पैर टिक जाने पर खिलाड़ी का पुत्ता समाप्त हो जाता है और अगला खिलाड़ी पुत्ता लेता है। जिस ख़ाने में खिलाड़ी रह गया है, उसे उस ख़ाने को याद रखना चाहिए। अगली बार ग़लती से किसी और ख़ाने में चल देने से उसका पुत्ता फिर ख़तम हो जाता है।

ठोकर मारने पर यदि गोट किसी बीच वाले ख़ाने में रह जाती है तो खिलाड़ी लौटते समय उसे फिर ठोकर मार सकता है। मान लीजिये आपने गोट सत्तल में चली है। आप उस ख़ाने में पहुँचे और आपने गोट के ठोकर मारी। गोट खिसक कर चव्वल में चली आई। आप लौटते हुए जब चव्वल में आयेंगे तब उसमें फिर ठोकर मारेंगे। मान लीजिये गोट इस बार दुक्कल में रह गई। फिर भी आप दुबारा उस में पैर मार सकते हैं। बस ध्यान यही रहे कि वह लाइन से बाहर न निकल जाये और न किसी आगे के ख़ाने में चली जाये। मान लीजिये आपने चव्वल में गोट चली और उसमें ठोकर मारी, लेकिन वह खिसक कर पंजल में चली गई; तो आपका पुत्ता ख़तम हो जायेगा।

इस खेल में वही जीतता है जिसके सबसे अधिक ख़ाने बन जाते हैं।

२७. *छिपा छिपी*— इस खेल को जितने लम्बे स्थान में खेला जायगा उतना ही अधिक आनन्द आयेगा।

इसमें एक खिलाड़ी को पुग लिया जाता है। वह खेलने के स्थान के एक कोने में दीवार की ओर मुख करके खड़ा हो जाता है। उससे अधिक से अधिक दूरी पर दूसरी ओर एक रेखा खींच दी जाती है जिसके पीछे बाकी बचे खिलाड़ी खड़े हो जाते हैं। चोर के शुरु कहते ही खेल शुरु हो जाता है। बचे हुए खिलाड़ियों को चोर की आँख बचाकर छिपा छिपी उसके पास जा उसके सिर पर एक धौल देना है। चोर बार बार चकमा देकर पीछे की ओर देखता है। उसके मुख पीछे कर लेने पर आगे बढ़ रहे खिलाड़ियों को बिल्कुल हिलना नहीं होता है। जो जैसी स्थिति में होता है वह वैसा ही खड़ा रहता है। किसी का हाथ आगे है तो किसी का पैर। कोई आगे को झुक रहा है तो कोई भागने की स्थिति में है। लेकिन चोर की दृष्टि जब तक उनकी ओर रहेगी तब तक उन्हें बिल्कुल नहीं हिलना है। बहुत बार ऐसा होता है कि किसी का संतुलन बिगड़ा होता है। वे बेचारे रुक तो जाते हैं लेकिन यदि चोर अधिक देर तक देखता रहे तो अपनी स्थिति में नहीं

रह पाते और हिल जाते हैं। जो हिल जाते हैं उन्हें फिर रेखा से शुरु करना पड़ता है।

चोर खिलाड़ियों को असावधान पकड़ने के लिये कई तरकीबें काम में लाता है। कभी वह देर में देखता है, कभी जल्दी। कभी दायीं ओर मुख कर देखते देखते वह मुख को पूरा चक्कर दे बायीं ओर से देखने लगता है। खिलाड़ी सोचते हैं कि वह दृष्टि घुमा रहा है और हिलते हुए पकड़े जाते हैं।

जो खिलाड़ी सबसे पहले जा चोर के धौल जमा देता है वह चोर बन जाता है और खेल फिर शुरु हो जाता है।

२८. रस्सी के खेल— रस्सी के खेल भारत में लड़कियों में अधिक प्रचलित हैं। जनसाधारण इसे लड़कियों का खेल समझते हैं। लेकिन अब यह धारणा मिटती जा रही है। आजकल क्या क्रिकेट, क्या हॉकी, क्या फुटबाल, क्या दौड़, सबके खिलाड़ी रस्सी कूदना अपनाते जा रहे हैं। रस्सी कूदने से बदन बहुत फुर्तीला बनता है।

एक रस्सी लेकर उसके दोनों सिरे पकड़ कर खिलाड़ी बीच में अपना पैर रख कानों के बराबर लम्बाई नाप लेता है। फिर उसे घुमा कर कूदना शुरु कर देता है। रस्सी पैर में उलझने या थक कर रुकने से पहिले खिलाड़ी की कूद गिन ली जाती

हैं। फिर दूसरा खिलाड़ी इसी प्रकार कूदना शुरु करता है। जो खिलाड़ी सबसे अधिक कूदता है वह जीत जाता है।

रस्सी कूदने के कई तरीक़े हैं। एक तरीक़ा पैरों को साथ मिलाकर कूदने का है। दूसरा पैरों को बाइसिकिल की तरह चलाकर कूदने का है। फिर रस्सी पीछे से ऊपर सिर की ओर आगे लाते हुए भी कूदते हैं तथा रस्सी को आगे से सिर के ऊपर से पीछे की ओर लाते हुए भी।

एक तरीक़ा जोड़े में रस्सी कूदने का है। एक खिलाड़ी रस्सी कूदना शुरु करता है। उसका साथी सामने खड़ा होता है। रस्सी ठीक चल जाने पर वह भी रस्सी के अन्दर कूद कर आ जाता है और दोनों साथ साथ कूदना शुरु कर देते हैं। जो जोड़ा सबसे अधिक बार कूदता है वह जीत जाता है।

अभी तक एक खिलाड़ी द्वारा रस्सी घुमाने के खेल बताये गये हैं। इनके अलावा अन्य प्रकार से भी रस्सी से खेला जाता है। कमरे की लम्बाई में दो खिलाड़ी रस्सी पकड़कर बीच में मनुष्य की लम्बाई से कुछ अधिक ऊँचा घेरा बनाते हुए रस्सी घुमाना शुरु करते हैं। बगल में खड़ा खिलाड़ी बीच में आकर रस्सी कूदना शुरु कर देता है।

इस तरह से भी जोड़ा बनाकर खेला जा सकता है। एक जोड़ा साथ

बीच में आ जाता है और साथ साथ कूदना आरम्भ कर देता है। इसमें दो के स्थान में तीन या चार भी साथ साथ कूद सकते हैं।

फिर इसे दल बनाकर भी खेला जा सकता है। दो खिलाड़ी रस्सी घुमाने वाले होते हैं और शेष खिलाड़ियों के दो बराबर संख्या के दल बना लिये जाते हैं। रस्सी घूमनी शुरु होती है। पहले एक दल की बारी आती है। उसका एक खिलाड़ी रस्सी के बीच में कूदना शुरु कर देता है। सात बार कूद कर वह दूसरी ओर निकल जाता है और तभी दल का दूसरा खिलाड़ी रस्सी के बीच में आ जाता है। इसी प्रकार एक निकलता रहता है और दूसरा आता रहता है जब तक कि पूरा दल समाप्त नहीं हो जाता। रस्सी से सात से पहले या बाद में निकल भागने या दूसरे खिलाड़ी के ठीक समय पर न आने पर एक पाइन्ट दल पर चढ़ जाता है। उलझ कर रस्सी को रोकने पर ५ पाइन्ट होते हैं।

इसी प्रकार दूसरा दल भी रस्सी कूदता है। जिस दल पर अधिक पाइन्ट होते हैं वह हार जाता है।

२९. *हाथ खिंचाई*— यह खेल भारत का बहुत पुराना खेल है और छोटी से छोटी जगह में खेला जा सकता है। समस्त मेहमानों को दो दलों में बांट दिया जाता है। खेलने की जगह के बीचो बीच एक लाइन खींच दी जाती है।

एक दल लाइन के पास आकर कहता है— फूलों की मौसम में आते हैं भई आते हैं। दूसरा दल कहेगा— तुम किसको लेने आते हो? पहला कहेगा— हम

अशोका (अथवा किसी भी खिलाड़ी का नाम) को लेने आते हैं। दूसरा पूछेगा—

तुम किसको लेने भेजोगे ? पहला कहेगा— हम अनिला को लेने भेजेंगे।

अशोका और अनिला लाइन के इधर उधर खड़ी हो जाती हैं और हाथ पकड़कर एक दूसरे को अपनी ओर खींचने का प्रयत्न करती हैं। जो लाइन की दूसरी ओर खिंच जाती है, वह दूसरे दल में सम्मिलित हो जाती है।

अब दूसरे दल के मांगने की बारी आती है। इसी तरह बारी बारी से खींचकर खेल चलता रहता है। जब एक दल के सब खिलाड़ी दूसरे दल में खींच लिये जाते हैं तो खेल समाप्त हो जाता है।

इस खेल में यह ध्यान रखना चाहिए कि जो खिलाड़ी मांगा जाये उसी की जोट का अपना खिलाड़ी भेजा जाये, और हर खिलाड़ी को बारी देनी चाहिये। इसी में इस खेल का आनन्द है।

ख— खोज

१. ठीकड़े— यह खेल भारत के गाँव गाँव में खेला जाता है। इस में दो टोलियाँ बना ली जाती हैं। उन दोनों को एक दूसरे से बीस फीट की दूरी पर लाइन बना कर उकड़ू बिठा दिया जाता है। उनके आगे एक रेखा खींच दी जाती है। फिर हर टोली के पहले खिलाड़ी को एक ठीकड़ा (कंकड़) दे दिया जाता है। पहले एक टोली का नम्बर आता है। वह अपने हाथों में ठीकड़ा चुपके चुपके घुमाती है। फिर उसका सरदार दूसरी टोली से पूछता है— बताओ किसके हाथ में ठीकड़ा है। दूसरा दल सलाह करके किसी एक के हाथ में ठीकड़ा बताता है। यदि ठीकड़ा उस खिलाड़ी के हाथ में हुआ तो दूसरी टोली का पूछने का नम्बर आ जाता है। यदि बताया हुआ ग़लत निकलता है तो पूछने वाली टोली बैठे बैठे ही पैरों के बल एक कदम आगे कूदती है और फिर दुबारा हाथों में हेर फेर करके पूछती है। जो टोली पहले दूसरी टोली के आगे खिंची हुई रेखा को पार कर जाती है वह जीती हुई समझी जाती है।

२. छल्ले की खोज— इस खेल में भी बड़ा आनन्द आता है। एक परदे में सिये जाने वाले छल्ले को लीजिये। उसमें एक धागा पिरो कर खिलाड़ियों के अन्दाज़ से लम्बा रख कर गांठ बांध दीजिये। एक को छोड़कर बाकी सब खिलाड़ियों को एक गोल घेरे में खड़ा कर दीजिये और उनके हाथों में यह धागा पकड़ा दीजिये। बचा खिलाड़ी बीच में खड़ा हो जायेगा। उस छल्ले को सब खिलाड़ी हाथों में बड़ी तेज़ी से फिराना शुरु कर देंगे। बीच वाले खिलाड़ी के हाथ उठाते ही छल्ले का हाथों में फिराना रुक जायेगा। अब बीच वाला खिलाड़ी बतायेगा कि छल्ला किसके हाथ में है। यदि उसने ठीक बता दिया तो वह उस

खिलाड़ी की जगह ले लेगा। यदि उससे ठीक नहीं बताया गया तो छल्ला दुबारा घूमना शुरु हो जायेगा और वह फिर उसे रोक कर बतायेगा। इस प्रकार यह खेल चलता रहेगा।

३. सुई को छिपाना— लगभग सभी ने इस खेल को खेला है और इसका मज़ा लूटा है। इसमें सबसे कम अवस्था वाले खिलाड़ी को एक सुई दे दी जाती है और उससे कहा जाता है कि वह उसे कहीं छिपा दे। सब खिलाड़ी कमरे से बाहर चले जाते हैं। बचा खिलाड़ी उसे किसी स्थान पर छिपा देता है। लेकिन यह खेल खेलने से पहले नियम बना लेना चाहिये कि सुई ऐसे स्थान पर छिपाई जाये जहाँ वह दिखाई देती रहे और उसे ढूँढने के लिये किसी चीज़ को उलट पुलट न करना पड़े। छिपाने के पश्चात् सब ढूँढने वालों को कमरे के अन्दर बुला लिया जाता है। वे उसे ढूँढना प्रारम्भ कर देते हैं। जब कोई सुई के स्थान को देख लेता है तो वह उसे उठाकर लाने और बताने की बजाय चुपचाप बैठ जाता है और उस जगह की ओर देखना बन्द कर देता है। जैसे जैसे अन्य खिलाड़ी उसे देखते रहते हैं वैसे वैसे वे भी बैठते रहते हैं। आनन्द बहुत बढ़ जाता है जब एक या दो खोजने वाले अब भी उस सुई को ढूँढते रहते हैं यह सोचते हुए कि आखिर वह है कहाँ। उन्हें अपने अधिक तेज़ साथियों की छींटाकशी को भी सहना पड़ता है।

जिस की निगाह सबसे पहले सुई पर पड़ी थी अगली बार वह छिपाने वाला बनता है।

४. पश्चात्ताप की कुर्सी— एक आदमी कमरे से बाहर जाने के लिये पुग

लिया जाता है। उसके बाहर चले जाने के उपरान्त सब खिलाड़ी उस पर

दोषारोपण करते हैं। यह कहने की आवश्यकता नहीं कि यह दोष झूठे हों और हँसी मज़ाक से भरपूर हों। तब अपराधी वापस बुलाया जाता है और सबके सामने एक पश्चात्ताप की कुर्सी पर बिठाया जाता है। सब उसके चारों ओर इकट्ठा हो जाते हैं और एक खिलाड़ी उसे उसके दोषों की लिस्ट पढ़कर सुनाता है। 'कैदी, तुम मक्खन चुराते पकड़े गये हो।' 'तुमने प्रेस रिपोर्टर से झूठ बोला।' 'तुम अपने बालों में खिज़ाब लगा कर घूमते हो।' आदि आदि। अपराधी शान्ति से अपने अपराधों की लिस्ट सुनता रहता है। सब सुनने के उपरान्त उसे अन्दाज़ लगाना होता है कि किस खिलाड़ी ने उसके लिये क्या दोषारोपण किया होगा। वह बताता रहेगा कि यह दोष मुझ पर रामकृष्ण ने लगाया है, यह बेनीमाधव ने, और भी इसी तरह। ठीक बताते ही जिस खिलाड़ी ने उस पर दोषारोपण किया है, वह कमरे से बाहर चला जायेगा और फिर उस पर दोषारोपण होना शुरु हो जायेगा।

इसे याद दिलाना फिर से ज़रूरी है कि ऐसे दोष न लगाये जायें जो सच्चे हों अथवा जिनसे बाहर गया खिलाड़ी बुरा मान जाये और पार्टी में दिल बहलाने के स्थान पर कोफ्त फैल जाये।

५. *लुकाछिपी*— इस खेल के लिये आपको पहले से तैयारी करनी पड़ेगी लेकिन इस में आपका बहुत समय नहीं लगेगा। आप कोई सी बीस छोटी चीज़ें छांट लीजिये और उन्हें कमरे में ऐसे छिपा दीजिये कि वे आंखों के सामने हों फिर भी उनका पाना या पता लगाना कठिन हो। उदाहरण के लिये, आप एक पिन कोच के पीछे के कपड़े में लगा दीजिये, लैम्प के डंडे में एक रबर का छल्ला डाल दीजिये, एक डाक का टिकट किसी चित्र के फ्रेम के कोने में लगा दीजिये, एक काग़ज़ पकड़ने के क्लिप को किसी परदे में लगा दीजिये, कुर्सी में एक कील हलके से गाड़ दीजिये, बिजली का टेप किसी कांच की चीज़ से बांध दीजिये, आदि।

इस खोजने के खेल को आप जितना अधिक मुश्किल चाहें बना सकते हैं, लेकिन कभी आप स्वयं ही भूल जायें कि आपने चीज़ें कहाँ रखी हैं इसलिये उनका रेकार्ड आप अपने पास अवश्य रखें। सब मेहमानों के लिये अलग अलग काग़ज़ों पर छिपाई गई चीज़ों की एक एक सूची बना दीजिये। उन्हें छिपाने के स्थानों का पता पाकर अपनी सूची में चीज़ के आगे उसके छिपाने के स्थान को लिखना है। यदि आपके मेहमानों की संख्या अधिक हो तो आप उन्हें जोड़ों में खोजने दीजिये।

पर यह न हो कि खोजने वाले आपके दिवान का कपड़ा उतार फेंकें या तकियों के गिलाफ उतार दें। इसलिये आप उनसे पहले ही कह दीजिये कि चीज़ें ऐसी जगह छिपाई गई हैं जहाँ वे बिना किसी चीज़ को छुए या इधर उधर किये ही

दिखाई दे रही हैं।

इस खेल के लिये आप एक समय रखिये। उसके निबटने पर आप देखिए

कि किस की लिस्ट में सबसे अधिक छिपाने की जगहों के नाम आ गये हैं। फिर आप सब को साथ लेकर घूमिये और एक एक करके सब चीज़ों को उनके छिपाने के स्थान पर दिखा दीजिये।

६. *कारूँ का ख़ज़ाना*— इसे आप दो प्रकार से खेल सकते हैं। मेहमानों के आते ही आप कुछ परेशान से पाये जायें। उनके पूछने पर आप कहें कि आप का बटुआ कहीं इसी कमरे में खोया गया है। सब मेहमान आपकी खोजने में मदद करेंगे। इस भांति यह खेल चालू हो जायेगा।

अन्यथा पार्टी के बीच में आप खड़े होकर कहिये कि आपके पास अलका से केबिल आया है कि कारूँ का ख़ज़ाना आपके घर में कहीं छिपा हुआ है और उसकी कुंजी इसी कमरे में है जिसमें पार्टी हो रही है। आप उनसे खोजने में मदद मांगिये।

इसमें भी आप को खेल से पहले कुछ तैयारी करनी पड़ती है। कुछ काग़ज़ों पर पता लिखकर छिपाना पड़ता है तथा अन्तिम स्थान पर बटुआ या ख़ज़ाने के स्थान पर पार्टी के लिये कुछ खाने की पोटली या अन्य कुछ चीज़ें रखनी पड़ती हैं।

सब कमरा ढूँढना शुरु करते हैं। बहुत ढूँढने के उपरान्त दरी की चादर के नीचे (या किसी ऐसी जगह) एक काग़ज़ पर लिखा मिलता है कि बाग़ में जाकर दायें हाथ की क्यारियों में से एक क्यारी के सातवें पौदे के नीचे खोदो। अब खोज का दल बाहर जाता है। जोश जोश में सब दायीं क्यारियों के दोनों ओर से सातवें पौदे अपनी जड़ के आस पास नंगे हो जाते हैं। आखिर एक सातवें पौदे के पास ज़मीन में काग़ज़ निकलता है कि मेहमान लोगों के टोपों को टटोला जाये।

फिर इसी भांति टोप में से कुछ और निकले। और आखिर में घूम फिर कर पूरी पार्टी खज़ाने को पा ले।

यह एक दृष्टान्त है। इसमें आप अन्य स्थान भी अपनी बुद्धि से लिख सकते हैं जो अधिक से अधिक मज़ाकिया हों। काग़ज़ लिखकर रखने वाले आप खुद हैं इसलिये आप इसमें पूरा भाग नहीं ले सकते।

आप किसी मेहमान की कोट की जेब में भी डाल सकते हैं या किसी युवती की साड़ी के पल्ले में बाँध सकते हैं। लिखकर आप पहिले से ही रखें और सम्बन्धित काग़ज़ खोज की सरगर्मी में चुपके से उसके स्थान पर पहुँचा दें। इस प्रकार इस खेल में बड़ा आनन्द आता है।

७. *शब्द बनाना*— जितने मेहमान हैं उतने छः छः अक्षरों के शब्द लिख लीजिए। हर एक शब्द का नम्बर निश्चित कर दीजिये और उसके अक्षरों को अलग अलग करके उन पर शब्द का नम्बर डाल दीजिये।

मेहमानों से कहिये कि कमरे में उनके लिये एक एक शब्द छिपा है जिसके छः अक्षर हैं जिनको उन्हें खोजना है। जो अक्षर एक मेहमान के हाथ में पहले आ जायेगा वह पीछे पड़े नम्बर को देखकर उसी नम्बर के पाँच अक्षर और ढूंढेगा। यदि उसे किसी दूसरे नम्बर का अक्षर मिल जायेगा तो वह उसे वहीं छिपा देगा और किसी को नहीं बतायेगा। अपने नम्बर के छः अक्षरों के मिल जाने पर वह उनका एक शब्द बनायेगा। जो सब से पहले शब्द बना लेगा वह विजयी समझा जायेगा।

८. *ठीक ठीक लगाना*— खेल के आरम्भ में आप अपने मेहमानों से कहते हैं कि कमरे या घर के अन्दर दस या अधिक चीज़ें गलत स्थानों पर रखी या लगी

हुई हैं। आप हर मेहमान, या मेहमान अधिक हों तो हर जोड़े, को एक काग़ज़ पेन्सिल दे दीजिये। उन्हें इस काग़ज़ पर इन चीज़ों की लिस्ट बनानी है। समय

समाप्त होने पर जिसकी लिस्ट सबसे बड़ी होगी वह जीता समझा जायगा।

ग़लत चीज़ें इस प्रकार हो सकती हैं—

१. चिट्ठी की फाइल रद्दी काग़ज़ों की टोकरी में
२. फलों की टोकरी में आलू।
३. परदे को इकट्ठा करके जूते के तस्मों से बांधना।
४. पिन कुशन में निब लगा हुआ।
५. मेज़ पर कुछ उपन्यासों के साथ एक खाना पकाने की किताब।
६. गुलदस्ते में उल्टी मूली।
७. ऐश-ट्रे में रेत भरकर रखना।
८. बरफ के सन्दूक में धूप का चश्मा।
९. एक तश्तरी के अन्दर मोमबत्ती।
१०. अंगीठी पर एक पानी भरी बाल्टी।

९. *साधारण बुद्धि*— इस खेल में तैयारी की कोई आवश्यकता नहीं है। आपका कमरा सजा हुआ है ही। अपने सब मेहमानों को एक एक काग़ज़ दे दीजिये और उनसे कहिये कि वे पाँच मिनट के अन्दर कमरे की सब चीज़ों की लिस्ट बना दें। जो सबसे पहले सबसे बड़ी लिस्ट बनाकर देगा वही विजयी होगा। फिर आप सबकी लिस्ट मिलाकर देखिये, किसी ने कोई चीज़ छोड़ी होगी, किसी ने कोई। और कुछ चीज़ें तो सभी की आँखों से चूक गई होंगी।

इस खेल से मनुष्य की निरीक्षण शक्ति बढ़ती है।

१०. वाक्य की खोज— कुछ शब्दों का एक वाक्य स्लिप पर लिख लिया जाता है। फिर उन शब्दों को अलग अलग फाड़ कर आप कमरे में अनेक जगहों में छिपा दीजिये। तब मेहमानों से कहिये कि आपको इस कमरे या इन कमरों में कुछ शब्द ढूँढने हैं जिनके मिलाने से एक वाक्य बनेगा और वह वाक्य उन्हें ख़ज़ाने तक ले जायेगा।

पहले वे शब्दों को ढूँढकर वाक्य बनाने का प्रयत्न करेंगे। उन्हें पता नहीं है कि वाक्य में कितने शब्द हैं। कम ढूँढकर वाक्य बनाने का प्रयत्न करेंगे तो असफल रहेंगे। जब वाक्य बन जायेगा तो उसमें ख़ज़ाने के लिये संकेत दिया रहेगा जिसके अनुसार ख़ज़ाने को ढूँढना पड़ेगा।

११. भाग्य टटोलो— घर में या बाग़ में कुछ रंगीन कार्ड के टुकड़े इधर उधर छिपा दीजिये जिन पर हिन्दी के अक्षर लिखे हों।

'शुरु' कहते ही सब खिलाड़ी भागकर इन अक्षर लिखे कार्डों को ढूँढने लगेंगे। आप इस खेल का एक निश्चित समय रखिये। उस समय के निबटने पर

आप सब को वापस बुला लीजिये। जो जो कार्ड जिन्हें मिले हैं वे उन्हें संभाल कर ले आयेंगे। आप प्रत्येक के कार्ड देखकर उनके नम्बर जोड़कर एक काग़ज़ पर उनके नाम के सामने लिखते जाइये। जिसके सबसे अधिक नम्बर आयेंगे वह जीत जायेगा।

कार्डों पर ये अक्षर लिखिये :—

स— सबसे बढ़िया। हर 'स' अक्षर लिखे कार्ड के आप १५ नम्बर जोड़िये।

अ— अच्छा। दूसरे नम्बर का कार्ड है। इसके नम्बर १० हैं।

ब— बढ़ाओ। ५ नम्बर बढ़ा दो।

घ— घटाओ। इस कार्ड को पाने वाले के २० नम्बर घट जायेंगे।

'घ' अक्षर के कार्ड थोड़े ही छिपाइये।

ग— गेंद के खेल

१. *टप्पे खिलाना*— यह खेल गेंद के खेलों में सबसे आसान है और यही संसार भर में सबसे अधिक प्रचलित है। इसमें गेंद को ज़मीन पर टप्पे खिलाने शुरु करते हैं। गेंद ज़मीन पर टप्पा खाकर ऊपर आती है, फिर उसे हाथ से मारते हैं और फिर वह ज़मीन पर टप्पा खाती है। जो खिलाड़ी इस तरह बिना रुके गेंद को सबसे अधिक टप्पे खिलाता है वह जीत जाता है।

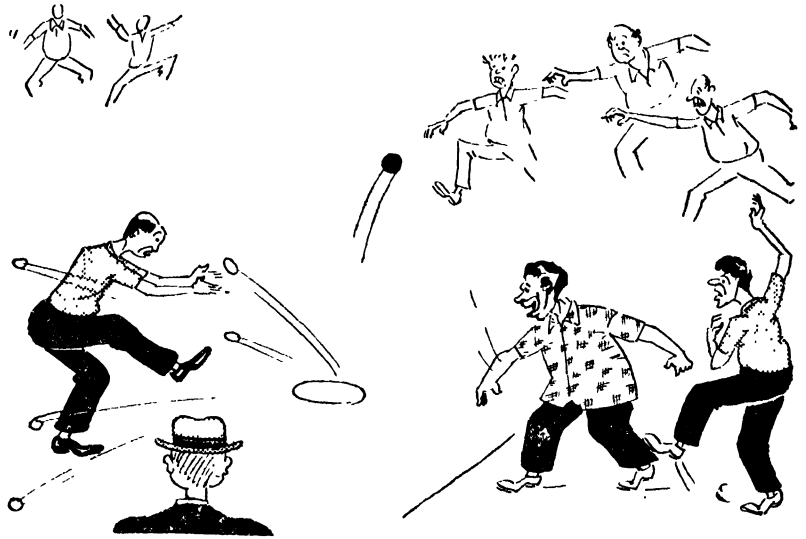
२. *पिट्ठू खेलना*— इस खेल के लिये जगह बहुत अधिक चाहिये। यदि इसे आप बाहर कोठी के कम्पाउण्ड में खेलें तो बहुत सुन्दर हो।

पांच चपटे कंकड़ जो एक दूसरे के ऊपर टिक सकें लाकर पिट्ठू बना लिया जाता है। उन्हें एक के ऊपर एक करके रख दिया जाता है और उनके चारों ओर एक छोटा घेरा खींच दिया जाता है। यह पिट्ठू होता है। इससे सात फीट की दूरी पर एक रेखा खींच देते हैं। सब खिलाड़ियों को दो दलों में बांट लिया जाता है। एक दल खेल शुरु करता है। उसका एक खिलाड़ी रेखा की दूसरी ओर रह कर गेंद मार कर पिट्ठू को तोड़ने की कोशिश करता है। बाकी सब खिलाड़ी इधर उधर फैल जाते हैं। दूसरे दल के कुछ खिलाड़ी पिट्ठू के सामने खड़े हो जाते हैं और बाकी पहले दल के खिलाड़ियों के पीछे फैल जाते हैं। गेंद के टप्पा खाने पर पिट्ठू न टूटे और उस गेंद को दूसरा टप्पा खाने से पहिले कोई दूसरी टोली का खिलाड़ी लपक ले तो मारने वाले का पुत्ता खतम हो जाता है।

गेंद न लपकी जा सके तो मारने वाले को दूसरा पुत्ता मिलता है। यदि पिट्ठू न टूटे और सब खिलाड़ी लपक लिये जायें तो उस टोली का पुत्ता

समाप्त हो जाता है और दूसरी टोली खेलना शुरु करती है।

यदि गेंद पिट्ठू फोड़ देती है और गद्दा खाकर लपकी जाती है तो पूरा दल आउट हो जाता है। लेकिन यह बहुत कम होता है, बहुधा गेंद सुर्रा हो जाती है। पिट्ठू के टूटते ही मारने वाला दल इधर उधर भाग लेता है। लपकने वाले दल का खिलाड़ी गेंद को हाथ में लेकर इधर उधर भाग नहीं सकता, वह अपने दल के साथी को गेंद फेंक देता है। तोड़ने वाला दल गेंद से बचकर पिट ठू को फिर से लगाने का प्रयत्न करता है और दूसरा दल उन्हें गेंद मारने का प्रयत्न करता है। यदि पिट्ठू बनने से पहले गेंद लग जाता है तो तोड़ने वाला दल सारा आउट हो जाता है। लकिन यदि पिट्ठू बन जाता है तो तोड़ने वाले खिलाड़ी के दो पुत्ते और बढ़

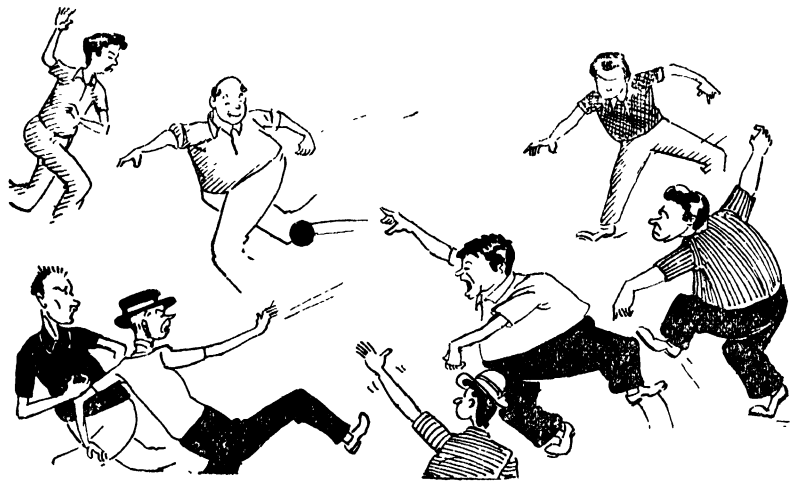


जाते हैं तथा बाकी सब दल का एक एक पुत्ता बढ़ जाता है। तोड़ने वाले के तीन पुत्ते हो जाते हैं; जिन्होंने अपना पुत्ता नहीं लिया है, उनके दो पुत्ते हो जाते हैं; और जिन्होंने ले लिया है उनका फिर एक पुत्ता हो जाता है।

हर पिट्ठू टूटने और बनने पर इसी भांति पुत्ते बढ़ते रहते हैं। लेकिन पिटठू टूटने पर गेंद लपकी जाने पर या बनने से पहले किसी के गेंद लग जाने पर यह सब पुत्ते समाप्त हो जाते हैं और दूसरा दल पुत्ता लेता है।

३. दल में गेंद— खिलाड़ियों के दो दल कर दिये जाते हैं। दोनों दलों को साथ खड़ा करके बीच में गेंद उछाल दी जाती है। जिस खिलाड़ी के हाथ में वह गेंद आ जाती है, वह उसे अपने दल के अन्य खिलाड़ी के पास फेंक देता है।

दूसरे दल वाले उस गेंद को लपकने का प्रयत्न करते हैं। यदि गेंद उनके हाथ में आ जाती है तो वे अपने दल वालों को देना शुरु करते हैं। गेंद दस सेकिंड से अधिक किसी खिलाड़ी के हाथ में नहीं रहनी चाहिये। इसी प्रकार यह खेल चलता रहता है। एक दल के हाथ में गेंद होती है। वह अपने दल में उसे घुमाने का



प्रयत्न करता है। दूसरा दल उनसे गेंद छीनने का प्रयत्न करता है।

यदि काफी बड़ी जगह खेलने के लिये मिल सके तो इस खेल को एक दूसरी प्रकार से भी खेला जा सकता है। खेल की जगह के दोनों सिरों पर दो गोल बना लिये जाते हैं। एक दल का एक गोल हो जाता है, दूसरे का दूसरा। फिर इस खेल में भी उसी भांति गेंद एक दूसरे को देते हुए एक दल वाले दूसरे दल पर गोल करने की कोशिश करते हैं। जिस दल पर अधिक गोल हो जाते हैं, वह हार जाता है।

४. एक या दो तीन खिलाड़ियों के खेल— ऊपर तो ऐसे खेल बताए गये थे जिनको अधिक खिलाड़ी खेल सकते हैं। लेकिन गेंद के कई ऐसे खेल होते हैं जिन्हें एक या दो तीन खिलाड़ी अपना दिल बहलाने के काम में ला सकते हैं। इन खेलों को नीचे दिया जा रहा है। इन खेलों को मिलाकर कई नये खेल भी बन सकते हैं।

१. गेंद को ऊपर हवा में फेंकिए और लपक लीजिए।

२. गेंद को ऊपर हवा में फेंकिए और देखिए कि नीचे आने से पहले आप कितनी बार ताली बजा सकते हैं।

३. ऊपर वाले काम को भागते भागते करिए।

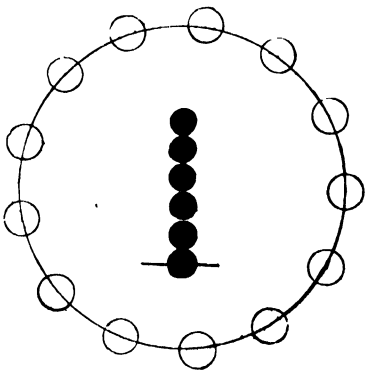
४. गेंद को टप्पा खिलाइए और लपकने से पहले ताली बजाइए।
५. अब यही काम भागते भागते कीजिए।
६. पहले दायें हाथ से टप्पा खिलाइए, फिर बायें हाथ से। इस प्रकार देखिये कि आप कितने टप्पे खिला सकते हैं।
७. गेंद को टप्पा खिलाकर पूरा चक्कर घूम जाइये।
८. गेंद के हर पांचवें टप्पे पर घूमिये।
९. गेंद को दीवार पर टप्पा खिलाइए। फिर उसे एक गद्दा खाने पर लपकिये।
१०. गेंद को दीवार पर टप्पा खिलाकर गद्दा खाने से पहले लपकिये।

ऊपर के बताये हुये खेल इसी प्रकार के कई अन्य खेलों की भी बुनियाद हैं। इन्हीं में कुछ रद्दोबदल करके आप कई प्रकार के अन्य खेल रच सकते हैं और खेल सकते हैं।

यहाँ मैं अधिक मेहमानों के साथ खेले जाने वाले कुछ अन्य खेल दे रहा हूँ।

५. *घेरे का खिलाड़ी*— इस खेल में सब खिलाड़ी एक घेरा बनाकर खड़े हो जाते हैं। उनके बीच में एक खिलाड़ी खड़ा हो जाता है। घेरे वाले खिलाड़ी अपनी जगह से नहीं हिल सकते लेकिन बीच का खिलाड़ी इधर उधर भाग सकता है। घेरे वाले खिलाड़ी अन्दर खड़े खिलाड़ी के घुटनों से नीचे गेंद मारने का प्रयत्न करते हैं। अन्दर का खिलाड़ी बचने की कोशिश करता है। जो खिलाड़ी गेंद मारने में सफल होता है वह घेरे के बीच में गेंद मारे जाने वाले की जगह ले लेता है और अन्दर का खिलाड़ी घेरे में शामिल हो जाता है।

६. *घेरे का सांप*— इसमें पाँच खिलाड़ियों को छोड़कर बाकी सब खिलाड़ी एक घेरा बनाकर खड़े हो जाते हैं। बचे हुए पाँच खिलाड़ी घेरे के अन्दर एक सीधी रेखा बना लेते हैं। फिर वे एक दूसरे को कमर से कसकर पकड़ लेते हैं। घेरे वाले खिलाड़ियों के पास एक गेंद होती है। उनका काम यह है कि गेंद को घेरे के अन्दर सांप की तरह बनी रेखा के सबसे पीछे के खिलाड़ी के घुटनों से नीचे मार दें। बीच की बनी रेखा अपनी पूंछ को बचाने के लिये सांप की तरह लहरिये खाती है और घेरे वाले खिलाड़ी आपस में एक दूसरे को गेंद देकर उस खिलाड़ी के पास गेंद

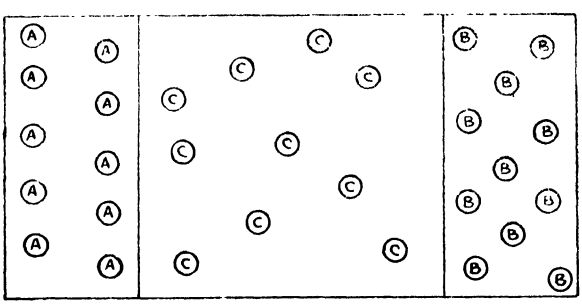


पहुँचाते है जिसके सामने रेखा का अन्तिम खिलाड़ी होता है। घेरे वाले खिलाड़ी अपनी जगह छोड़ कर नहीं हिल सकते। रेखा के खिलाड़ी रेखा के रूपमें ही हिल सकते हैं। बीच में से यदि किसी का हाथ छूट जाता है तो वह घेरे में आ मिलता है। घेरे में से पुगने पर सबसे पहले निकलने वाला खिलाड़ी रेखा में आ मिलता है।

जब सांप की पूंछ के गेंद लग जाती है, तब जिस खिलाड़ी ने गेंद मारी है वह रेखा के अगले सिरे में सांप का सिर बनकर आ मिलता है तथा रेखा का आखिरी खिलाड़ी, जिसके गेंद लगी है, वह घेरे की खाली जगह में आ खड़ा होता है। रेखा का चार नम्बर का खिलाड़ी सांप की पूंछ बन जाता है।

७. *गेंद बचाकर फेंकना*— एक को छोड़कर बाकी सब खिलाड़ी एक घेरा बनाकर खड़े हो जाते हैं। बचा हुआ खिलाड़ी घेरे के अन्दर खड़ा हो जाता है। घेरे वाले खिलाड़ी आपस में गेंद को फेंक फेंक कर एक दूसरे को देते हैं। अन्दर वाला खिलाड़ी गेंद को बीच में रोक कर लपकने की कोशिश करता है। यदि वह गेंद बीच में पकड़ लेता है तो जिस खिलाड़ी ने गेंद फेंकी है वह बीच में आकर खड़ा हो जाता है और बीच वाला उसकी जगह ले लेता है।

८. *तीन दल*— इस खेल में तीन दल बराबर के बांट लिये जाते हैं।



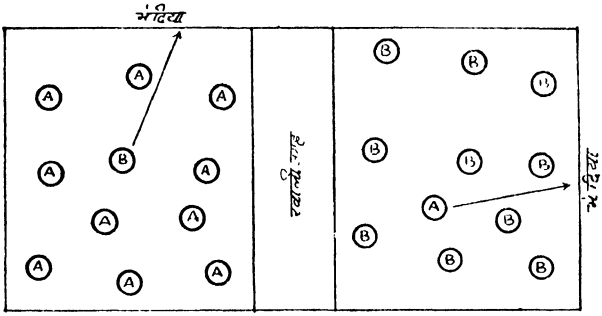
खेलने वाली जगह के चार बराबर हिस्से कर लिये जाते हैं। दिये हुये चित्र के अनुसार अ दल को इधर के हिस्से में खड़ा कर दिया जाता है, ब दल को उधर के हिस्से में, तथा स दल को बीच की रेखा मिटा कर बड़े हिस्से में खड़ा कर दिया जाता है। उन्हें बड़ा हिस्सा इसलिये दिया जाता है जिससे उन्हें भागने में सुविधा हो।

इस खेल को दो प्रकार से खेल सकते हैं। अ और ब दल वाले स दल वालों के घुटने से नीचे गेंद मारने का प्रयत्न करते हैं। इसका एक प्रकार यह है कि जिस खिलाड़ी के गेंद लगती रहेगी वह बैठता रहेगा। जब स दल के सब खिलाड़ियों के

गेंद लग जायेगी तो वे बीच का हिस्सा छोड़ देंगे और उनके स्थान पर ब दल वाले आ जायेंगे। ब दल के सब खिलाड़ियों के गेंद लगने पर अ दल के खिलाड़ी बीच में आ जायेंगे। तीनों दलों में से जो दल सबसे अधिक समय लेगा वह जीत जायेगा।

इस खेल को दूसरे प्रकार से ऐसे भी खेल सकते हैं। तीनों दलों को एक सा समय दिया जायेगा, मान लीजिये ५ मिनट। हर बार गेंद लगने पर एक पाइन्ट गिन लिया जायेगा। दिये हुए समय में जिस दल पर सबसे कम पाइन्ट चढ़ेंगे वह जीता समझा जायेगा।

९. *भेदिया*— दिये हुए चित्र के अनुसार खेलने का कोर्ट बना लिया जाता



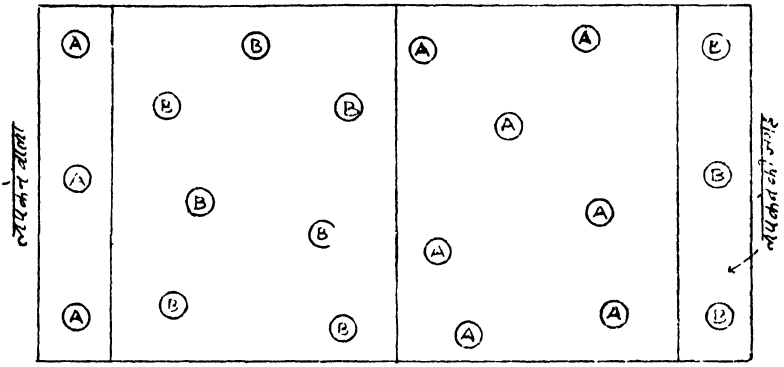
है। उस में तटस्थता की जगह बीच में केवल तीन या चार फीट की छोड़ी जाती है।

इस खेल में दो दल बना लिये जाते हैं। हरेक दल अपने में से एक एक भेदिया दूसरे दल के कोर्ट में भेज देता है। बीच के तटस्थता के स्थान में दोनों दलों के एक एक खिलाड़ी को खड़ा करके गेंद ज़ोर से ऊपर को उछाल दी जाती है और खेल शुरु हो जाता है। दोनों खिलाड़ियों में से प्रत्येक गेंद को हाथ से मारकर अपने दल वालों के पास पहुँचाने की कोशिश करता है। इसके पश्चात् एक दल के पास गेंद पहुँच जाने पर वे अपने अपने दल में वापिस लौट आते हैं। फिर दोनों दल दुश्मन के भाग में खड़े अपने भेदिये को गेंद पहुँचाने का प्रयास करते हैं। यदि गेंद भेदिये के पास पहुँच जाती है तो पहुँचाने वाले दल का एक पाइन्ट हो जाता है और गेंद को बीच में उछाल कर फिर खेल शुरु हो जाता है।

गेंद एक खिलाड़ी के हाथ में दो सेकिण्ड से अधिक समय तक नहीं रहनी चाहिये।

१०. *लपकने वाले*— यह खेल पिछले खेल से मिलता जुलता है। दिये हुए चित्र के अनुसार इसका कोर्ट बना लिया जाता है। इसमें बीच की रेखा पर दो खिलाड़ियों को खड़ा करके गेंद उछाल दी जाती है। हरेक दल गेंद को

अपने दल के लपकने वालों के पास फेंकने की कोशिश करता है। ये लपकने वाले विपक्षी दल के पीछे के भाग में खड़े रहते हैं। वे उस जगह को छोड़कर बाहर नहीं



जा सकते। न कोई विपक्षी दल का खिलाड़ी उनके स्थान में घुस सकता है। इसी भांति फेंकने वाले अपने स्थान से बाहर नहीं जा सकते। हर बार गेंद लपकने वालों द्वारा लपक लिये जाने पर उनके दल को एक पाइन्ट मिलता रहेगा। निश्चित समय के अन्दर जिसके अधिक पाइन्ट हो जायेंगे वह जीत जायेगा।

घ— संगीत के खेल

१. संगीत की कुर्सी— यह खेल भारत में बहुत प्रचलित है और लगभग हर स्कूल में खेला जाता है। इसमें जितने खिलाड़ी होते हैं उनसे एक कम कुर्सियाँ घेरे के रूप में कमर बाहर कर लगा दी जाती हैं। इस घेरे के बीच में एक हारमोनियम बजाने वाला मेज़ पर बैठ कर हारमोनियम बजाने लगता है। उसके राग शुरु करने पर सब खिलाड़ी कुर्सी के बाहर की ओर घेरे में घूमने लगते हैं। हारमोनियम के रुकते ही सब भाग कर एक एक कुर्सी ले लेते हैं। जो खिलाड़ी बिना कुर्सी के बच जाता है वह खेल से अलग हो जाता है। फिर एक कुर्सी निकाल दी जाती है और हारमोनियम बजने पर दुबारा चक्कर लगना शुरु होता है। इसी भांति यह खेल चलता रहता है और कुर्सियाँ तथा खिलाड़ी निकलते रहते हैं। जो खिलाड़ी सबसे बाद में रह जाता है वह जीत जाता है।

इस खेल में हारमोनियम के स्थान पर रेडियो या ग्रामोफ़ोन भी काम में लाये जा सकते हैं।

२. कितने ताश— सारे खिलाड़ी एक घेरा बना कर खड़े हो जाते हैं। एक ताश की गड्डी किसी भी खिलाड़ी के हाथ में दे दी जाती है। संगीत के शुरु

होते ही खिलाड़ी दायें या बायें से ताश की गड्डी घुमाना शुरु कर देते हैं। संगीत के बंद होते ही जिस खिलाड़ी के हाथ में ताश होता है वह डिब्बा खोलकर ताश के दो पत्ते निकाल लेता है। फिर संगीत के शुरु होने पर ताश घूमने लगता है।

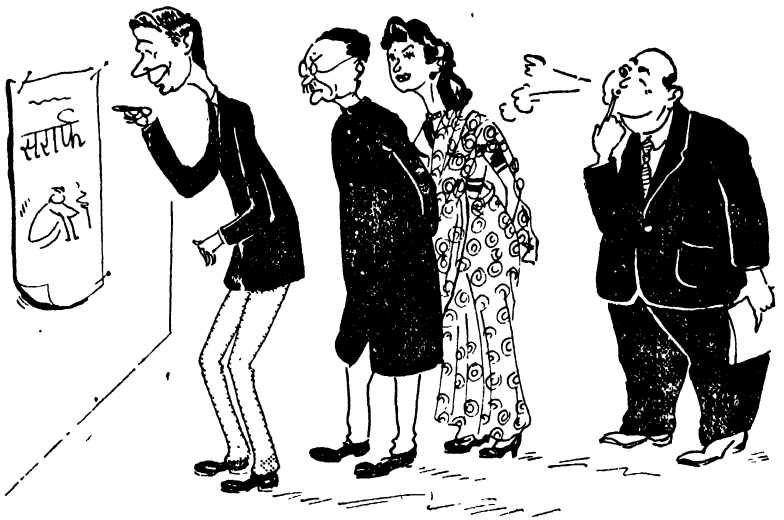
हर बार दो पत्ते निकलते निकलते ताश का डिब्बा खाली हो जाता है। तब खिलाड़ी अपने पास इकट्ठे हुए ताश के पत्ते गिनते हैं। जिसके पास सब से अधिक ताश के पत्ते होते हैं वह जीत जाता है।

खेल को लम्बा बनाने के लिये आप यह कर सकते हैं कि खिलाड़ी हर बार दो की बजाय ताश का केवल एक पत्ता निकालें।

इस खेल में असली मज़ा तब आता है जब कि संगीत शुरु होने पर ताश खिलाड़ियों के हाथों में बिजली के समान तेज़ी से घूमने लगे। संगीत के हर खेल में जान कर देर या जल्दी करने से खेल का मज़ा जाता रहता है। इसमें सब खिलाड़ियों को हार जीत की चिन्ता न करके खेल को केवल खेल की दृष्टि से खेलना चाहिये।

३. क्यू बनाना— यह खेल आनन्द देने के साथ साथ खिलाड़ियों में नागरिक मेलजोल की आदत डालता है।

कुछ बड़ी बड़ी काग़ज़ की शीटों पर अलग अलग दुकानों के नाम लिख लिये



जाते हैं जैसे परचूनिया, सागवाला, दर्ज़ी, लुहार, सर्राफ, बज़ाज़ आदि। इन काग़ज़ की शीटों को जगह जगह दीवार पर लगा दिया जाता है।

यदि खेलने वालों की संख्या थोड़ी है तो चार पाँच दुकानें काफ़ी होंगी। यदि

बहुत अधिक संख्या है तो खेलने वाले जोड़ा बनाकर इस खेल को खेल सकते हैं। संगीत के शुरु होते ही खिलाड़ी कमरे के चारों ओर घूमना शुरु करते हैं । संगीत रुकने पर आप किसी दुकान का नाम लेते हैं और खिलाड़ी उस नाम की शीट के सामने क्यू लगाने को भागते हैं। जो क्यू में सब से आख़िर में आता है या जो ग़लत दुकान के सामने खड़ा हो जाता है वह खेल से बाहर हो जाता है। संगीत फिर शुरु होता है और इसी प्रकार खेल चलता रहता है। जो सब से आख़िर में रह जाता है वह जीत जाता है।

४. *संगीत के साथी*— यह खेल भी मूल 'संगीत की कुर्सी' खेल के समान खेला जाता है। जितने पुरुष खिलाड़ी होते हैं उतनी ही कुर्सियाँ एक गोल दायरे में लगा दी जाती हैं। पुरुष संगीत पर उनके चारों ओर घूमना शुरु करते हैं। संगीत के रुकते ही वे हाल के कोने में खड़े अपने साथी को पकड़ कर फिर उन कुर्सियों की ओर भागते हैं और उसे अपने घुटने पर बिठाकर कुर्सी पर बैठ जाते हैं।

जो जोड़ा सबसे आख़िर में कुर्सी पर बैठता है वह खेल के आख़िर तक बैठा रहता है। फिर खेल पहले की भांति आरम्भ हो जाता है।

५. *लिफ़ाफे का खेल*— कुछ लिफाफे लेकर उनमें से हरेक में एक एक काग़ज़ डाल देते हैं जिसमें कोई दंड लिखा होता है। एक लिफाफा संगीत के साथ घुमाना शुरु कीजिये। संगीत रुकने पर वह लिफाफा जिस आदमी के हाथ में होगा वह उसे रख लेगा। इस प्रकार सारे लिफाफे घुमा दीजिये।

उसके पश्चात् लिफाफे वाले खिलाड़ी घेरे के बीच में आकर खड़े हो जायें, लिफाफे खोलें और अपने अपने दंड पढ़कर उनके अनुसार काम करें। दंड मज़ाकिया रखने चाहियें।

६. *चाक के दायरे*— चाक लेकर जितने खेलने वाले हैं उनसे एक कम छोटे छोटे दायरे कमरे के फर्श पर बना लीजिये। संगीत के शुरु होने पर खिलाड़ी कमरे के चारों ओर दीवार के साथ साथ घूमना शुरु कर देंगे। संगीत रुकने पर सब भाग कर एक एक दायरे के बीच में खड़े हो जायेंगे। जो खिलाड़ी दायरे के बाहर रह जायेगा वह खेल से बाहर समझा जायेगा। हर बार एक खिलाड़ी के निकल जाने पर एक दायरे पर चाक से कटाव का निशान कर दिया जाता है। जो खिलाड़ी काटे हुए दायरे में खड़ा हो जाता है वह भी खेल से बाहर निकाल जाता है।

७ *संगीत का दर्ज़ी*— खिलाड़ी एक घेरे में खड़े होते हैं और संगीत के शुरु होने पर एक बड़े थैले को एक दूसरे को देते रहते हैं। उस थैले में तरह तरह के कपड़े, टोप, मफलर, दस्ताने आदि होते हैं। संगीत के रुकने पर जिस खिलाड़ी

के हाथ में थैला होता है वह थैले की सबसे ऊपर की चीज़ को निकाल कर पहन लेता है। इसी प्रकार खेल चलता रहता है जब तक सारे कपड़े न निमट जायें।

फिर थैले में से कपड़े पहनने वाले सब खिलाड़ियों का एक जलूस बनता है जो

उनके बहुरूपियापन की प्रशंसा करते हैं। सचमुच उस समय बड़ा आनन्द आता है जब कोई पुरुष खिलाड़ी स्त्री के कपड़े पहने होता है और नारियां पुरुषों की वेशभूषा में सुसज्जित होती हैं।

८. *संगीत के नम्बर*— खेल शुरु होने से पहले खिलाड़ी अपनी तीन तीन की टोली बना लेते हैं। संगीत शुरु होते ही खिलाड़ी हाथ पकड़ कर तेज़ी से चक्कर काटना शुरु कर देते हैं।

संगीत के रुकते ही आप कोई नम्बर बोल देते हैं जिसे सुनकर पुराने घेरे टूट जाते हैं और नये सिरे से उसी नम्बर के नये बन जाते हैं। जितने खिलाड़ी बाकी बचते हैं वह बैठते रहते हैं। उदाहरण के लिये, मान लीजिये कि आप की पार्टी में तीस मेहमान हैं। पहले तीन तीन के दस घेरे बड़ी तेज़ी से चक्कर काट रहे थे। संगीत के रुकते ही आपने चार का नम्बर बोल दिया तो चार चार के सात चौकड़े बन जायेंगे और बाकी बचे दो खिलाड़ी खेल से बाहर बैठ जायेंगे।

इस खेल में नम्बर आप कम से कम बोलेंगे तो चक्कर काटने में भी आसानी

रहेगी और खिलाड़ी भी धीरे धीरे निकलेंगे। सात से अधिक नम्बर कभी नहीं बोलना चाहिये।

९. *चम्मच का खेल*– कमरे के बीच में चम्मचों का एक ढेर लगा दीजिये। जितने खिलाड़ी हों उनसे एक कम चम्मच होने चाहियें। सब खिलाड़ी एक लाइन

बनाकर कमरे के चारों ओर दीवार के साथ साथ घूमना शुरु कर देते हैं। संगीत के रुकते ही ढेर की ओर भगदड़ मचती है और सब एक एक चम्मच उठा लेते हैं। जिस खिलाड़ी को चम्मच नहीं मिलता वह खेल से निकल जाता है।

फिर एक चम्मच निकाल लिया जाता है और खेल पहले के समान चालू रहता है।

१०. *संगीत में कहानी*— यह खेल बहुत मज़ेदार है। परन्तु इसमें कुछ तैयारियों की आवश्यकता होती है।

इसमें आप खिलाड़ियों के अनुमान से कुछ टोली बना लीजिये। ये टोलियाँ अगर अलग अलग मेज़ पर बैठ सकें तो बहुत अच्छा हो। हरेक का एक नेता हो जिसके हाथ में काग़ज़ और पेन्सिल हो।

खेल को खेलने के लिये आप एक सुन्दर छोटी कहानी छांट लीजिये। उसे एक काग़ज़ पर लिख लीजिये जिसमें कुछ शब्द निकाल कर रिक्त स्थान छोड़ दिये जायें। जो शब्द छोड़ दिये जायें उनके स्थान पर कुछ प्रसिद्ध गानों की एक एक लाइन बजायी जाये जिन में वह शब्द आते हों। मान लीजिये आप की कहानी में हो कि जया एक सुन्दर लड़की थी। इसमें आप सुन्दर निकाल दीजिये और उसके स्थान पर संकेत कर लीजिये कि जब आप कहानी सुना रहे होंगे तब 'मेरा सुन्दर

सपना बीत गया' बजेगा। इसके साथ आप के पास कोई अच्छा संगीतज्ञ भी होना चाहिये जो इन सब गानों को हारमोनियम पर निकाल सके।

यह खेल इस प्रकार शुरु होगा। आप खड़े होकर अपनी कहानी सुनाना शुरु करेंगे। जहाँ पर रिक्त स्थान आयेगा वहाँ पर आप थोड़ी देर के लिये रुक जायेंगे और आपका साथी उस शब्द से सम्बन्धित गाने की लाइन हारमोनियम पर बजा देगा। हरेक टोली आपस में सलाह कर उस शब्द को निकालने की कोशिश करेगी और उसे अपने काग़ज़ पर लिख लेगी। इसमें बहुत जल्दी की आवश्यकता है क्योंकि गाने के समाप्त होते ही आप अपनी कहानी शुरु कर देंगे और बीच में कहानी का तारतम्य टूट जाने से आप आगे के शब्द न भर सकेंगे।

आप इसी भांति कहानी पढ़ते रहेंगे, बीच बीच में रुकते रहेंगे और हारमोनियम बजता रहेगा। कहानी निबटने पर देखा जायेगा कि किसने सब शब्द ठीक ढूँढ निकाले हैं। जिस टोली के सब शब्द ठीक होंगे अथवा सब ठीक न होने पर जिसके सबसे कम ग़लत होंगे वह जीत जायेगी।

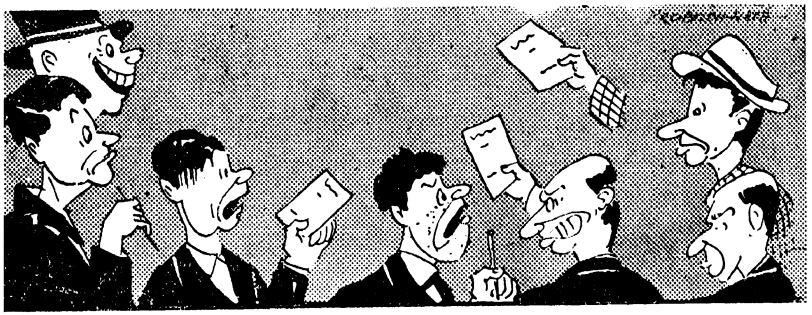
यदि इस में छूटा हुआ शब्द बड़ा छिपा हुआ हो अथवा गाने की लाइन ऐसी हो जिसमें से दो शब्द छूटे हुए शब्द के स्थान पर आ सकते हों तो इस खेल को अधिक मज़ेदार बनाया जा सकता है।

११. अनोखे गवैये— इस खेल में दो दल कर लिये जाते हैं। पहले एक दल में से कोई खिलाड़ी किसी भी गाने की किसी लाइन की गत हारमोनियम पर निकालता है। दूसरे दल में से हरेक आदमी को मिलकर उस लाइन को गाना पड़ता है। यदि वे इस लाइन को ठीक पकड़ लेते हैं तो उनके दल को एक पाइन्ट मिलता है और उनका पुत्ता आ जाता है। यदि वे ठीक नहीं बता पाते तो बजाने वाले दल का एक पाइन्ट हो जाता है और बजाने का नम्बर भी उन्हीं का रहता है। जिस दल के पहले १५ पाइन्ट हो जाते हैं वह जीत जाता है।

अध्याय ४

बैठे रहने के खेल

आलसियों के लिये भी कई प्रकार के अच्छे खेल हैं। पर इसका यह मतलब नहीं कि बैठे रहने के खेल केवल आलसियों के लिये होते हैं। जब आप दिन भर की काम की थकावट से चूर होकर शाम को किसी पार्टी में सम्मिलित होते हैं तो आप का मन भाग दौड़ के खेलों में हिस्सा लेना नहीं चाहता। इसके अलावा अधिकतम जानदार पार्टी में भी एक पल ऐसा आता है जब मेहमान, चाहे केवल सांस लेने



के लिये, बैठ कर बड़ा आनन्द पाते हैं।

थोड़े से मित्र या परिवार के मनुष्य भी कमरे में आराम से बैठकर इन खेलों को खेल सकते हैं।

इन्हें दो तीन मनुष्य भी खेल सकते हैं परन्तु यदि संख्या कुछ अधिक हो तो खेलों में अधिक आनन्द आता है।

इन खेलों में सिवाय अपनी बोली तथा काग़ज़ पेन्सिल के अन्य कोई वस्तु काम में नहीं लेनी पड़ती।

इन खेलों से अधिक से अधिक आनन्द प्राप्त करने के लिये आपको एक बात का ध्यान रखना चाहिये और वह यह कि किसी एक खेल को अधिक देर तक न खेलिये। दल में चार पाँच बार एक खेल को हो जाने दीजिये और फिर उसे छोड़कर कोई नया शुरु कर दीजिये। इन खेलों की कुछ कमी नहीं है। इस तरह से आपकी पार्टी कभी ढीली नहीं पड़ती और मेहमान हमेशा तरोताज़ा बने रहते हैं। यही सफल पार्टी का रहस्य है।

क— गिट्टू के खेल

बैठने के खेलों में भारत का सबसे पुराना खेल गिट्टू खेलना है। जितना अधिक इसका भारत में प्रचार है उतना अन्य किसी खेल का नहीं। आजकल इसे खेलने के लिये लकड़ी के गिट्टू आने लगे हैं लेकिन उन्हें इस खेल के लिये लेना आवश्यक नहीं है। कहीं सड़क के किनारे से पाँच समान कंकड़ चुग लीजिये। वे आपके खेलने के गिट्टू हो गये।

इस खेल को खेलने के लिये केवल एक हाथ काम में लिया जाता है। एक हाथ को हिला कर पांचों गिट्टू ज़मीन पर फेंक दिये जाते हैं। उनमें से एक गिट्टू उठा लिया जाता है। उस गिट्टू को हवा में उछाल कर ज़मीन पर से गिट्टू उठाये जाते हैं। सब से पहले एक एक कर चारों गिट्टू उठाये जाते हैं। उन्हें उठा लेने के बाद एक गिट्टू उछाल कर ज़मीन पर थपकी लेते हैं। इसके उपरान्त पांचों गिट्टू फिर ज़मीन पर डाल दिये जाते हैं। फिर एक गिट्टू उठा कर दो दो गिट्टुओं का सपोड़ा मारा जाता है। अगली बार तीन और एक करके गिट्टू उठाये जाते हैं। और उसके बाद चारों एक साथ।

फिर पांचों गिट्टुओं कों हवा में उछाल कर उनके नीचे उल्टा हाथ कर दिया जाता है। जितने गिट्टू हाथ के ऊपर आते हैं उन्हें दुबारा उछाल कर फिर हथेली में ले लिया जाता है। बाकी बचे हुए गिट्टुओं को भी इसी तरह उछाल कर पहले उलटे और फिर सीधे हाथ में लिया जाता है। इसमें यदि उलटे हाथ में कोई गिट्टू न आये या उलटे हाथ से उछाल कर हथेली में लेते समय कोई गिट्टू गिर पड़े तो खेलने वाले का पुत्ता समाप्त हो जाता है और दूसरा खिलाड़ी खेलना शुरु करता है।

इसके उपरान्त फिर गिट्टू उछालकर उलटे हाथ पर लिये जाते हैं और उन्हें दुबारा उछालकर मक्खी की तरह बिना हाथ सीधा किये ही हथेली से पकड़ा जाता है। जब पांचों गिट्टुओं को इस तरह पकड़ लिया जाता है तब फिर सब गिट्टुओं को उछालकर उलटे हाथ पर ले लिया जाता है। एक गिट्टू को उलटे हाथ पर छोड़ कर बाकी सब गिट्टू नीचे गिरा दिये जाते हैं और फिर उस गिट्टू को दो उंगलियों के बीच में दबाकर नीचे के चारों गिट्टू उठाकर मुट्ठी बन्द कर ली जाती है। ऊपर वाले गिट्टू को उछाल कर हथेली में ले लिया जाता है।

इसके बाद गिट्टुओं को उछाल कर फिर उलटे हाथ में लिया जाता है। और लौटाकर हथेली में लिया जाता है। इस तरह से जितने गिट्टू लपके जाते हैं उतनी बाज़ी दूसरे खेलने वाले पर चढ़ जाती हैं।

जो पहले पचास बाज़ी दूसरे पर चढ़ा देता है वह जीत जाता है।

शुरु में एक, दो, तीन, चार को उठाते समय यदि दूसरे गिट्टुओं में हाथ लग जाता है तो पुत्ता ख़तम हो जाता है। इसके अलावा उठाये न जायें या ग़लती से एक की जगह दूसरा काम कर लिया जाये तो भी पुत्ता ख़तम हो जाता है। उलटे हाथ पर लेकर खेलते समय पुत्ता ख़तम होने के नियम पहले बताये जा चुके हैं। एक गिटटू ऊपर लेकर मुट्ठी बन्द करते समय यदि वह गिट्टू निकल कर गिर पड़े तो भी पुत्ता ख़तम हो जाता है।

ख— शब्दों के खेल

१. पांच तत्त्व— यह खेल बहुत पुराना है। इसमें सब खिलाड़ी एक घेरा बनाकर बैठ जाते हैं। खिलाने वाला बीच में खड़ा रहता है। उसके हाथ में एक रुमाल या इसी प्रकार की कोई अन्य चीज़ होती है जिसकी गुण्डली बनाकर वह किसी खिलाड़ी की ओर फेंकता है और किसी तत्त्व का नाम लेता है। जिस खिलाड़ी की गोद में यह रुमाल फेंका जाता है वह फेंकने वाले के दस गिनने से पहले किसी ऐसे जानवर का नाम लेता है जो उस तत्त्व के अन्दर रहता हो। मान लीजिये खिलाने वाले ने रुमाल फेंक कर कहा— वायु। जिस खिलाड़ी की गोद में रुमाल जाकर पड़ेगा उसे दस की गिनती पूरी होने से पहले कौआ, कोयल आदि किसी ऐसे जानवर का नाम लेना पड़ेगा जो वायु के अन्दर रहता हो। जो खिलाड़ी दो बार ठीक नहीं बता सकेगा उसे खेल से बाहर बैठ जाना पड़ेगा।

यदि खिलाने वाला आग कहता है तो खिलाड़ियों को यह ध्यान रखना चाहिये कि उन्हें बिल्कुल चुप रहना है। जितनी बार भी आग बोला जायगा, पूछे जाने

वाले को चुप रहना पड़ेगा। यदि कोई आग के नाम पर भी किसी जानवर का नाम बोल देगा तो उसका मुख एक रुमाल लेकर कुछ देर के लिये बाँध दिया जायेगा।

इस खेल को दो दल बनाकर भी खेला जा सकता है। सब खिलाड़ियों को दो दलों में बांट लीजिये। दोनों दल आमने सामने कुछ फासला छोड़ कर बैठ जायेंगे। हरेक दल का एक नेता होगा जो खड़ा रहेगा और जिसके हाथ में एक रुमाल होगा। पहले एक दल का नम्बर आयेगा। उसका नेता अपने हाथ का रुमाल दूसरे दल के किसी भी खिलाड़ी की गोद में फेंक कर किसी भी तत्त्व का नाम लेगा। दस की गिनती पूरी होने से पहले उस खिलाड़ी को उस तत्त्व के अन्दर रहने वाले जानवर का नाम बताना पड़ेगा। यदि वह नहीं बता सकता तो वह गिनती खतम होने से पहले रुमाल किसी अपने साथी की गोद में डाल देगा और खुद गिनती गिनना शुरु कर देगा।

दोनों दल बारी बारी से अपना पुत्ता लेते रहेंगे। जिस दल के खिलाड़ी से जवाब या सही जवाब नहीं दिया जा सकेगा वह दल एक पाइन्ट हार जायेगा। जिस दल पर पहले १५ पाइन्ट चढ़ जायेंगे वह हार जायेगा।

जो जानवर एक बार बताया जा चुका है उसे दुबारा नहीं बताया जा सकता।

२. *शब्द बनाना*— इस खेल से आपका मनोरंजन भी होता है, साथ ही साथ आपका शब्दकोश भी बढ़ता है। इस खेल को खेलते समय आपको एक कोश अपने पास अवश्य रखना चाहिये।

सब खिलाड़ी एक घेरा बना कर बैठ जाते हैं। खेल को एक खिलाड़ी शुरु करता है। वह एक अक्षर बोलता है। उससे आगे का खिलाड़ी उस अक्षर में एक अक्षर और जोड़ देता है। वह ऐसा अक्षर जोड़ता है जिसके आगे और अक्षरों के जोड़ने से एक पूरा शब्द बन जाये। उससे अगला खिलाड़ी भी इसी तरह एक अक्षर और जोड़ देता है। जिस खिलाड़ी के अक्षर जोड़ने से वह शब्द पूरा हो जाता है उस पर एक पाइन्ट हो जाता है।

इसमें कोश की इसलिये आवश्यकता पड़ती है क्योंकि कई बार इसमें फंस कर खिलाड़ी ऐसा अक्षर जोड़ देते हैं जिनसे आगे चलकर कोई शब्द नहीं बनता। यदि किसी खिलाड़ी की समझ में नहीं आये कि आगे अक्षर मिलने से क्या शब्द बनेगा तो वह अपने से पहले वाले खिलाड़ी से पूछ लेगा कि उसने क्या शब्द सोच कर पिछला अक्षर लगाया है। यदि उसने ठीक बता दिया और वह शब्द कोष में मिल गया तो पूछने वाले पर एक पाइन्ट हो जायेगा, किन्तु यदि उसका बताया हुआ अक्षर ठीक नहीं है तो उस पर एक पाइन्ट हो जायेगा। जिस

पर पाइन्ट हो जाता है अगली बार वह खिलाड़ी खेल शुरु करता है।

इसमें तब बड़ा आनन्द आता है जब कोई खिलाड़ी दूसरे को फँसाने के लिये कोई मुश्किल सा शब्द सोच कर अक्षर बढ़ाता है परन्तु उसके उस अक्षर से शब्द पूरा हो जाता है और उस पर एक पाइन्ट चढ़ जाता है। इसका एक उदाहरण यह है। मान लीजिये शुरु का अक्षर अ कहा गया। जिसका अगला नम्बर है उसने सोचा कि अजायबघर ठीक रहेगा, बाकी काफी आगे चली जायेगी, सो वह अ के आगे जा बोल देता है। इसे सुनकर कोई भी खिलाड़ी कह सकता है कि शब्द तो पूरा हो गया। अजा माने बकरी होते हैं। सो शब्द सचमुच में पूरा हो गया है और जो कहने वाले पर एक पाइन्ट चढ़ जाता है।

३. वाक्य बनाना— शब्द बनाने के समान ही वाक्य बनाना खेल है। इसमें पहले अक्षर के स्थान पर शब्द बोला जाता है और आगे के खिलाड़ी भी शब्द बोलते रहते हैं। जिस खिलाड़ी पर वाक्य पूरा हो जाता है उसके ऊपर एक पाइन्ट चढ़ जाता है।

इन दोनों खेलों को दल बांट कर भी खेला जा सकता है।

४. क्रम से कहानी— यह भी पहले दो खेलों के समान है। इसमें एक खिलाड़ी एक (या दो) वाक्य कहकर कहानी शुरु करता है। उससे आगे का खिलाड़ी उस में एक (या दो) वाक्य कहकर कहानी को आगे बढ़ाता है। प्रत्येक खिलाड़ी की यह कोशिश होनी चाहिये कि कहानी उससे अगले खिलाड़ी पर ख़तम हो जाये। अगले को अपनी कल्पना-शक्ति लगा कर कहानी को बढ़ाना पड़ता है, किन्तु बढ़ाते समय भी उसका ध्यान इसी ओर रहता है कि कहानी उससे अगले खिलाड़ी पर ख़तम हो जाये। जिस खिलाड़ी पर कहानी समाप्त होती है वह हार जाता है।

इस खेल में एक (या दो) वाक्य के स्थान पर समय, मान लीजिये बीस या तीस सेकिण्ड, भी रखा जा सकता है।

५. भोजन की चीज़ें गिनाना— इस खेल को तब खेलना चाहिये जब आप अपने मेहमानों को खाना परोसने वाले हों क्योंकि इस खेल को खेलते खेलते बड़ी ज़ोर की भूख लग आती है।

पहले खेलों के समान सब खिलाड़ी इसमें भी एक घेरा बना कर बैठ जाते हैं। कोई भी खिलाड़ी इस खेल को शुरु करता है। वह वर्णमाला के अनुसार पहला अक्षर ले अपने उस दिन के भोजन में खाई गई चीज़ का नाम लेता है। अगला खिलाड़ी उस चीज़ के साथ साथ अगले अक्षर से शुरु होने वाली किसी चीज़ का नाम लेता है। मान लीजिये पहला खिलाड़ी कहता है कि आज मैंने

अमरूद खाया है। दूसरा कहता है कि आज मैंने अमरूद और आम खाया है। तीसरा कहता है कि आज मैंने अमरूद, आम और इमली खाई है। चौथा कहता है कि आज मैंने अमरूद, आम, इमली और ईख खाई है। इस प्रकार यह खेल चलता रहता है। जो खिलाड़ी पिछले बताये हुये खाने के सामान भूल जाता है या जो अपनी बारी के अक्षर से खाने की कोई चीज़ नहीं बना सकता, उस पर एक पाइन्ट हो जाता है। फिर उससे आगे का खिलाड़ी उसी अक्षर से कोई खाने की चीज़ बनाकर पहले कहे गए खाने के सामान के साथ जोड़ कर कहता है।

हिन्दी की वर्णमाला में कुछ अक्षर ऐसे भी हैं जिनसे भोजन की कोई चीज़ नहीं बन सकती। उन वर्णों की बारी वाला खिलाड़ी कह सकता है कि उसके वर्ण से कोई खाने की चीज़ नहीं बनती। यदि उसके वर्ण से कोई भी अन्य खिलाड़ी खाने की चीज़ बना देगा तो उस खिलाड़ी पर एक नम्बर हो जायेगा, किन्तु यदि वह वर्ण सचमुच ऐसा हुआ कि जिससे कोई खाने की चीज़ नहीं बन सकती तो उस खिलाड़ी को उससे आगे के वर्ण की खाने की चीज़ बनाने को कहा जायेगा।

६. सच और झूठ में अन्तर— लगभग सभी को जीवन में यह अनुभव हो चुका होगा कि तीन कानों से निकलने पर ही बात में कितना अन्तर आ जाता है। सब जानते हैं कि खबरें कितनी जल्दी हवा में फैलती हैं और आखिरी मनुष्य तक पहुँचते पहुँचते उनमें कितनी तब्दीलियां हो जाती हैं। 'मैं कल हरी के घर जाऊंगा' का 'मैंने कचहरी में हरजाना दिया' बड़ी आसानी से बन जाता है।

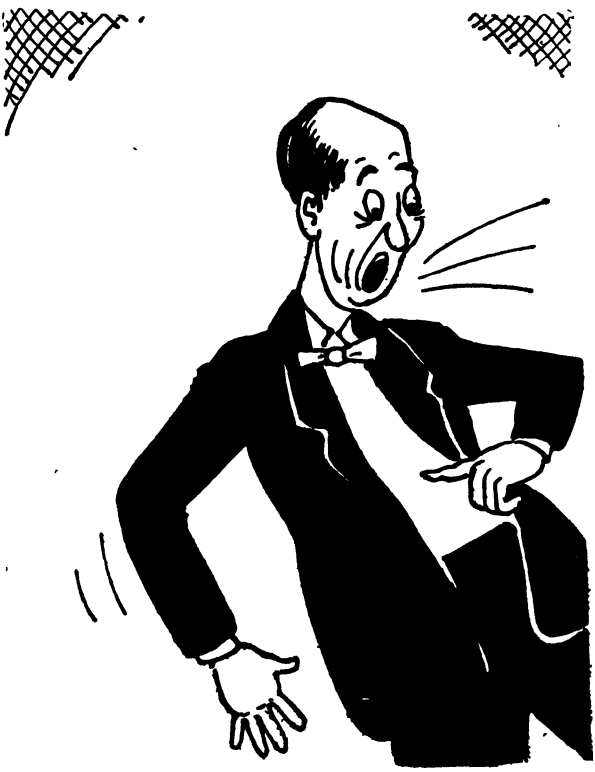
यह खेल इसी तथ्य को लेकर खेला जाता है। सब खिलाड़ियों को एक

लाइन में बिठा दिया जाता है। एक खिलाड़ी को अलग छांट लिया जाता है जो

लाइन के सिरे पर बैठ जाता है और अपने पड़ौसी के कान में कोई छोटी सी खबर अथवा कहानी, तीन चार वाक्यों की, सुनाता है। स्वयं इस कहानी को याद रखने के लिये वह इसे एक काग़ज़ पर लिख कर अपने पास रख लेता है। सुनने वाला उसे अपने पड़ौसी के कानों में फुसफुसा देता है और इस तरह यह खबर अथवा कहानी लाइन के अन्तिम खिलाड़ी तक पहुँच जाती है। वह अपने पास पहुँचे वाक्यों को ज़ोर से सारी पार्टी को सुना देता है। उसके पीछे असली खबर या कहानी भेजने वाला काग़ज़ पर लिखे गए अपने वाक्यों को दुहराता है। दोनों के वाक्यों के मिलान करने पर पता चलता है कि बीच में वाक्य कितने बदल गये हैं।

इस खेल में आप सब के सब खिलाड़ी विद्वान से विद्वान बिठा दीजिये फिर भी मुझे पूरी आशा है कि वे भी एक समाचार को अन्त तक ठीक नहीं पहुँचा सकते।

७. *दोप लगाना*— खिलाड़ियों से गिनती कहला कर उन्हें एक लाइन में बिठा दो। सबसे कह दो कि वे अपना नम्बर याद रखें। नम्बर एक कोतवाल का



काम करता है। वह कहता है, 'किसी ने मेरी टोपी चुरा ली है। मेरे विचार से यह काम नम्बर चार का है।' यह सुनते ही नम्बर चार उठ-कर खड़ा हो जाता है और बिजली की तेज़ी के समान कहता है— कौन जनाब, मैं जनाब? कोतवाल कहता है— जी हाँ, आप जनाब। नम्बर चार कहता है— नहीं जनाब, मैं नहीं। कोतवाल पूछता है— तब कौन, जनाब?

नम्बर चार कहता है— नम्बर दस (कोई भी नम्बर) जनाब। इतना सुनते ही नम्बर दस गरजता हुआ खड़ा हो जाता है और नम्बर चार से पूछता है— कौन जनाब, मैं जनाब ? फिर वही संवाद दोहराया जाता है और नम्बर दस किसी और का नम्बर ले देता है। फिर उस नम्बर का खिलाड़ी उठ कर नम्बर दस से पूछने लगता है।

इस खेल में संवाद बिजली की तेज़ी से बोलने चाहियें, तभी इस में गलती होती हैं और खेल का असली मज़ा आता है। पटापट बोलते बोलते जबान से अवश्य गलती हो जाती है और वहीं वह खिलाड़ी पकड़ लिया जाता है।

यदि कोई खिलाड़ी अपने नम्बर पर न उठे तो उस पर भी एक पाइण्ट हो जाता है।

इसमें अभियोग लगाते समय कोई खिलाड़ी कोतवाल का नम्बर भी ले सकता है। कोतवाल को भी अन्य खिलाड़ियों की तरह सब संवाद दोहराना पड़ेगा और किसी अन्य नम्बर को दोषी बताना होगा।

बहुत बार ऐसा भी होता है कि खेल की तेज़ी में खिलाड़ी अपना ही नम्बर ले जाते हैं और उन पर पाइण्ट चढ़ जाता है।

८. *बात न होने पर भी बातचीत*— यह खेल खेलते खेलते खिलाड़ी बहुत तेज़ बुद्धि का हो जाता है।

इस खेल में खिलाड़ियों को एक घेरे में बिठा दिया जाता है। उन में से एक अपने बगल के साथी से सवाल पूछता है। वह साथी उस सवाल का जवाब देता है और अपने पास बैठे खिलाड़ी से दूसरा सवाल पूछता है। फिर तीसरा खिलाड़ी अपने से पूछे गये सवाल का जवाब देता है और चौथे खिलाड़ी से सवाल पूछता है। इस भांति यह खेल चलता रहता है। बस इस में पकड़ इस बात की है कि सवाल तथा जवाब दोनों में खिलाड़ियों को यह ध्यान रखना चाहिये कि कोई शब्द 'बा' अथवा 'त' से शुरू होने वाला न आ जाये। जिस के सवाल अथवा जवाब में 'बा' या 'त' से शुरू होने वाला शब्द आ जाता है वह खेल से अलग होकर बैठ जाता है और खेल पूर्ववत् चलता रहता है।

बातचीत कुछ इस प्रकार चल सकती है—

रमा— (सुरेश से) तुम्हारे अन्दर बुराई क्या है ?

सुरेश— मेरी पत्नी को मेरे जासूसी उपन्यास पढ़ने से बड़ी शिकायत है। (अखिल से) खाना कब आ रहा है ?

अखिल— खेल खेलने से तबियत उकता गई क्या, जो खाने के लिये पूछ रहे हो ! (भारत भूषण से) तुमने शीला के पीछे चक्कर काटना छोड़ा या नहीं ?

बस अखिल पकड़ा गया। उसके जवाब में 'त' से शुरू होने वाला शब्द 'तबियत' आ गया है।

९. *तोबा किये शब्द*— इस खेल को खेलने से पहले कुछ कार्ड के टुकड़े करके रख लेने चाहियें। इसे जोड़ा बनाकर खेला जाता है। दोनों साथी आपस में बातचीत शुरू कर देते हैं। इस बातचीत में कुछ शब्द प्रयोग में लाने मना हैं— 'हाँ', 'नहीं', 'तुम' तथा 'मैं'। हरेक खिलाड़ी को छः छः कार्ड के टुकड़े खेल शुरू होने से पहले दे दिये जाते हैं। बातचीत में जो भी खिलाड़ी मना किये हुए शब्द प्रयोग करता है उसे हर शब्द के लिये एक कार्ड का टुकड़ा अपने साथी को दे देना होता है।

इसमें दोनों साथी एक दूसरे को मना किये शब्द बोलने को फँसाने की कोशिश करते हैं। हर मिनट के पश्चात् एक संकेत किया जाता है जिस पर खिलाड़ी अपने जोड़े नये बना लेते हैं और खेल पहले के समान जारी रहता है। दस मिनट के बाद खेल रोक दिया जाता है। जिस खिलाड़ी के पास सबसे अधिक कार्ड के टुकड़े होते हैं, वह जीत जाता है।

१०. *चुने हुए शब्द बातचीत में लाना*— इस खेल को केवल दो आदमी ही खेल सकते हैं। लेकिन बाकी मेहमान भी इसका आनन्द उठा सकते हैं। इसके अतिरिक्त मिनट दो मिनट बाद खिलाड़ी बदलते रहते हैं।

चुने हुए दो खिलाड़ियों को कमरे से बाहर भेज दिया जाता है। बाकी बचे मेहमान कोई से दो शब्द सोच लेते हैं। फिर उन खिलाड़ियों को वापिस बुला लिया जाता है और एक के कान में एक शब्द कह दिया जाता है और दूसरे के में दूसरा। इन शब्दों को सुनने के पश्चात् दोनों खिलाड़ी आपस में बातचीत करने लगते हैं। बातचीत के दौरान में वे जल्दी से जल्दी अपना शब्द लाना चाहते हैं। जो अपना शब्द पहले बातचीत में ले आता है वह जीत जाता है। फिर दो नये खिलाड़ी कमरे से बाहर भेज दिये जाते हैं।

जब खिलाड़ी कमरे के अन्दर घुसते हैं तो उनका आपस में बिल्कुल अजनबियों की तरह परिचय कराया जाता है। मान लीजिये सत्या को कढ़ाही बताया गया है तथा रमेश को बन्दर। उनकी बातचीत कुछ इस तरह से चलेगी—

रमेश— नमस्ते सत्या जी। आप से मिलकर बड़ी प्रसन्नता हुई।

सत्या— कहिये रमेश जी, क्या हाल चाल हैं? बहुत दिनों बाद आपके दर्शन हुए।

रमेश— बात यह है कि मैं आपसे मिलने की तो बहुत दिनों से सोच रहा था। लेकिन आप को रामलाल का ध्यान होगा। वही बिल्कुल ·····

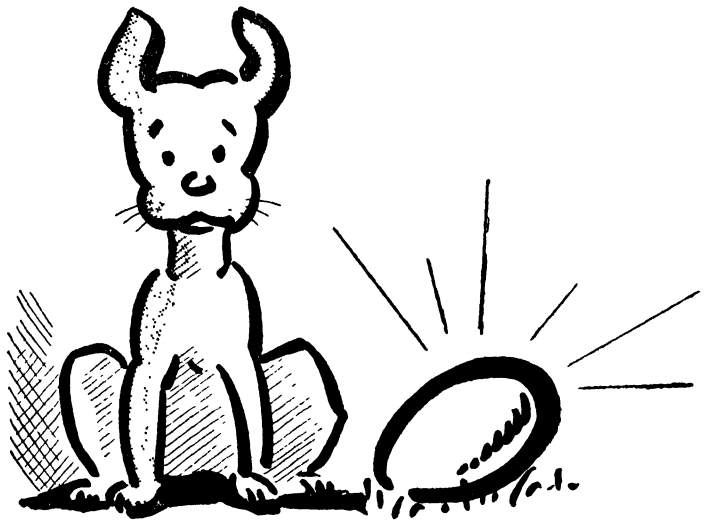
सत्या— (बात काटकर) हाँ हाँ, ये रामलाल वही तो हैं जिनकी पत्नी खाना बनाने में बड़ी होशियार हैं। एक दिन मैं उनके घर पहुँची तो देखती क्या हूँ कि वे कढ़ाही चढ़ाये बैठी हैं। बस फिर क्या था, वह गरमागरम पकौड़ी खाने को मिली कि मज़ा आ गया।

इस बातचीत में रमेश जीतने वाला था। वह अपने दोस्त की 'बन्दर' से तुलना करता। लेकिन बीच में सत्या ने बुद्धिमानी से बोलते हुए अपना शब्द 'कढ़ाही' बातचीत में ला दिया।

इस खेल में बातचीत बिल्कुल स्वाभाविक होनी चाहिये। जो खिलाड़ी अनर्गल बातचीत करेगा वह हार जायेगा।

११. गप्पें ठोकना— प्रत्येक आदमी में बात बढ़ाकर कहने की आदत होती है। लेकिन बहुत बार मज़ाक के लिये भी गप्पें ठोकी जाती हैं। इस खेल में खिलाड़ियों को अपनी कल्पना शक्ति दौड़ाने की पूरी छूट मिलती है।

एक खिलाड़ी कहानी सुनानी शुरू करता है। कुछ वाक्य कहने के उपरान्त



वह एक गप्प का वाक्य सुना देता है। मान लीजिये कहानी चल रही है—

सन्ध्या के मना करने पर विनोद को बड़ा दुःख हुआ। उसे लगा कि उसका जीवन ही व्यर्थ है। सिसकी भर कर उसने अपना मुख खिड़की पर टिका दिया जिससे खिड़की में लगे लोहे के सरिये बाहर की ओर मुड़ गये। इसी प्रकार अन्य गप्पें भी ठोकी जा सकती हैं— उसकी मेज़ चलने लगी, वह कुत्ते का अण्डा उठा लाया, बिल्ली गोता मार कर मोती निकाल लायी। इन गप्पों को जो सबसे पहले पकड़ लेगा वह आगे कहानी कहना चालू रखेगा।

१२. नाम बताओ— यह खेल बच्चों को बहुत आनन्ददायक है। इसे खेल कर वे बहुत खुश होते हैं। तथा यह खेल आनन्द देने के साथ साथ बुद्धि बढ़ाने वाला भी है।

इसे खेलने के लिये कम से कम पांच खिलाड़ी होने चाहियें। बारी बारी से खिलाड़ी चीज़ों के नाम पूछते रहते हैं। उस चीज़ के साथ वे उस अक्षर को भी बता देते हैं जिससे वे सब नाम शुरू हों। मान लीजिये एक खिलाड़ी खड़ा होकर पूछता है— देशों के नाम, ब से। उसके बगल का खिलाड़ी कहेगा— ब्राज़ील। फिर बलगेरिया, बोलीविया के नाम आयेंगे। जितने नाम हो सकते हैं उनकी संख्या भी वह पहले बतला देगा। उदाहरण के लिये, वह चार नाम मांगता है। बाकी खिलाड़ी केवल तीन का नाम ही जानते हैं। बहुत सोचने पर भी उन्हें चौथे नाम का पता नहीं चलता। वे पूछने वाले से कहते हैं कि चौथा नाम वह बताये। यदि उसने चौथा नाम भी गिना दिया जो उसी चीज़ का उसी अक्षर से शुरू होता है तो उसे एक पाइण्ट मिल जाता है। जो खिलाड़ी वैसे ही अड़गम सड़गम चार कह देता है और खुद भी चौथा नाम नहीं बता पाता तो उसका एक पाइण्ट कट जाता है।

१३. निरीक्षण शक्ति— अधिकतर मनुष्य यह समझते हैं कि उनकी निरीक्षण शक्ति बहुत तेज़ है। लेकिन इस खेल को खेलने के बाद उन्हें पता लगेगा कि ऊंट जब तक पहाड़ के नीचे से नहीं निकलता तब तक अपने को सबसे लम्बा समझता है।

इस खेल को खेलने के लिये यदि आप दो कमरे काम में ला सकें तो बहुत अच्छा हो। नहीं तो आपके खिलाड़ियों को बहुत ईमानदार होना चाहिये या फिर उनकी आंखों पर पट्टी बांध कर इस खेल को खेलना चाहिये।

सब खिलाड़ियों को एक निश्चित समय के लिये एक कमरे के अन्दर छोड़ दीजिये; फिर उन्हें दूसरे कमरे में ले जाकर बैठा दीजिये। अब आप उनसे एक एक करके पहले कमरे के बारे में सवाल पूछना शुरू करिये। 'उस कमरे में कितनी खिड़कियां हैं?' 'हर खिड़की में कितने शीशे लगे हैं?' 'उसके अन्दर बिछी हुई

दरी में कितने रंग हैं ?' 'उसके गरदने पर क्या रखा हुआ है ?' 'द्वार से कितनी दूरी पर बिजली का स्विच लगा हुआ है ?' 'कमरे के अन्दर कोई कपड़ा टांगने की खूंटी भी है क्या ?' और भी इस प्रकार के कई सवाल पूछे जा सकते हैं।

आप चाहें तो इस खेल को पाइन्ट रख कर भी खेल सकते हैं। किन्तु इसमें सबसे बड़ा दण्ड तो यह है कि मनुष्यों की खुमारी उतर जाती है और वे आगे से अपनी निरीक्षण शक्ति बढ़ाने का प्रयत्न करते हैं।

१४. वर्णों के अनुसार यात्रा— सब खिलाड़ी एक लाइन बना कर बैठ जाते हैं। पहला सबसे शुरू का खिलाड़ी आरम्भ करता है। वह अ से शुरू होने वाले किसी शहर का नाम लेता है। आप पूछते हैं कि वह वहां क्यों जा रहा है। वह जो जवाब देता है उस में तीन बार वही वर्ण अवश्य प्रयोग में आना चाहिये। मान लीजिये पहला खिलाड़ी कहता है कि वह अदन जा रहा है। आप उससे पूछते हैं कि वह अदन क्यों जा रहा है। वह इस सवाल का जवाब देगा कि वह अदन में अदरक, अचार और अम्बी से रोटी खाने जा रहा है।

इसके बाद अगला खिलाड़ी अगले वर्ण से शुरू होने वाले किसी शहर का नाम लेगा और उसी वर्ण से शुरू होने वाले तीन शब्दों का अपने वाक्य में प्रयोग करेगा।

१५. समानता— यह खेल बहुत तुरत बुद्धि वालों के लिये है। इस खेल के लिये एक नेता छांट लीजिये। वह बाकी सब खिलाड़ियों से कहेगा कि उसने कोई शब्द मन में सोच लिया है। इस शब्द को वह आखिर तक नहीं बताने का। फिर वह खिलाड़ियों से पूछता है कि वे बतायें कि उसके शब्द की किस वस्तु से समानता है। वे बेचारे उसके विचार को नहीं जानते। वे अन्धाधुन्ध समानता बतलाते हैं। सब के बतलाने के बाद नेता अपना विचार बतलाता है। फिर वह सब खिलाड़ियों से पूछता है कि वे उसके सोचे हुये शब्द से अपनी समानता का मिलाप करें। उन्हें सोच समझ कर इस समानता को बतलाना पड़ेगा। मान लीजिये आपका सोचा हुआ शब्द 'मेज़' है। आपके बताने से पहले खिलाड़ियों ने उसकी समानता इस प्रकार दी है।

रमा— तुम्हारा विचार करेले के समान है।
राम— तुम्हारा विचार डाकिये के समान है।
रमेश— तुम्हारा विचार रस्सी के समान है।
राका— तुम्हारा विचार कसाई की दुकान के समान है।
रजनी— तुम्हारा विचार किताब के समान है।

इस समानता के कारण यह दिये जा सकते हैं—

क्योंकि इस पर दुखभरे पत्र रखे रहते हैं।
क्योंकि इसकी कमर पर पत्र रखे रहते हैं।
क्योंकि इसे रस्सी के समान कूदा जा सकता है।
क्योंकि इसकी देखभाल न करने से यह बहुत गन्दी हो जाती है।
क्योंकि इस में सब कुछ चीज़ मिल सकती है।

यदि आप इस खेल को और मुश्किल बनाना चाहें तो यह भी कर सकते हैं कि खिलाड़ियों को दुबारा यह बतलाना पड़ेगा कि उसकी बताई समानता इस शब्द से क्यों नहीं मिलती है।

१६. हँसना हँसाना— यह खेल बड़ा मज़ेदार है। इसमें एक मज़ाकिया खिलाड़ी निकाल लिया जाता है। उसका काम है कि वह किसी भी खिलाड़ी के सामने जाकर उसको हँसाने का प्रयत्न करे। बाकी सब खिलाड़ी भी उसकी

मज़ाकिया बातों पर हँसकर उसे सहयोग देते हैं। यदि वह खिलाड़ी जिसके सामने बैठकर मज़ाकिया हँसाने की कोशिश कर रहा है मुस्करा भी दिया तो वह फँस जाता है और उसे मज़ाकिया बनना पड़ता है। फिर वह अपनी कोशिश में लग जाता है।

इसमें मज़ाकिया को जल्दी जल्दी एक से दूसरे खिलाड़ी के पास जाना चाहिये। मान लीजिये वह शंकरदयाल के सामने बैठा हुआ मज़ाक कर रहा है। उसने देखा कि विमला बहुत हँस रही है। वह फौरन विमला के पास आ जायेगा।

इस खेल से खिलाड़ियों को अपने ऊपर नियंत्रण रखना आता है।

१७. नाम के अनुसार जवाब— इसमें एक खिलाड़ी को अलग निकाल लिया जाता है। उसका काम बाकी सब खिलाड़ियों से सवाल पूछना होता है। वह किसी भी खिलाड़ी से कोई सवाल पूछ सकता है। इस सवाल का उत्तर खिलाड़ी को अपने नाम के पहले शब्दों में देना होता है। मान लीजिये अरविन्द कुमार से पूछा गया कि वे क्या खाते हैं। वह जवाब देंगे कि अण्डा कोफ्ता। कमलेशकुमारी से पूछा गया कि वे क्या पढ़ती हैं। वे कहेंगी कि काढ़ना, कला।

पूछने वाला कोशिश करेगा कि वह ऐसे सवाल पूछे जिसका बताने वाला अपने नाम के पहल अक्षरों में जवाब न दे सके। यदि बताने वाला जवाब नहीं दे पाता तो वह पूछने वाले की जगह ले लेता है। पूछने वाला बाकी खिलाड़ियो में आ मिलता है और उससे भी सवाल पूछे जा सकते हैं।

१८. एक के बाद एक— इस खेल में सब खिलाड़ी घेरा बनाकर बैठ जाते हैं। गृहस्वामी किसी भी चीज़ को कहते हैं। उनके दाहिने हाथ पर बैठे खिलाड़ी को उस चीज़ का नाम लेना पड़ता है। उसके शब्द के आखिरी अक्षर को लेकर उसकी बगल के खिलाड़ी को दूसरा नाम लेना पड़ता है जिस में वह अक्षर शुरू में आता है।

मान लीजिये आपने कहा– 'शहर'। आपके बगल में बैठा खिलाड़ी 'आगरा' कहता है। उसका साथी 'रांची' कहता है। अगला खिलाड़ी 'चीरापूंजी' कहेगा और इस तरह यह खेल चलता रहेगा।

जब कोई बता नहीं पायेगा तो उस पर एक पाइण्ट हो जायेगा और उससे अगला खिलाड़ी फिर किसी चीज़ का नाम लेगा।

१९. *उपन्यास के चरित्र*— इस खेल में भी खिलाड़ी घेरा बना कर बैठ जायेंगे। कोई खिलाड़ी किसी प्रसिद्ध उपन्यास के किसी चरित्र का वर्णन करेगा और किसी भी खिलाड़ी से पूछेगा कि वह उस चरित्र का नाम बताये। यदि उसने ठीक बता दिया तो वह पूछेगा। यदि वह ठीक नहीं बता पाया तो पहला खिलाड़ी किसी दूसरे खिलाड़ी से पूछेगा। यदि तीन खिलाड़ी भी उसे न बता पाये तो पूछने वाले खिलाड़ी को अपने आप बताना पड़ेगा। तथा उसे फिर दुबारा पूछने का हक़ मिल जायेगा।

सवाल इस तरह पूछे जायेंगे— 'वह भारतीय का असली रूप था। किसानों की मनोवृत्ति आदि का उसमें पूर्ण रूप से चित्रण हुआ है।' इसका उत्तर है— 'होरी'। फिर— 'जब उसे पता चला कि वह अपने बाप की जारज सन्तान है, तो

उसका सारा जीवन और मानसिक सन्तुलन बिगड़ गया।' यह चरित्र है— 'प्रेत और छाया में पारसनाथ।'

२०. *जोड़ो*— यह भी शब्दों का खेल है। इस में एक शब्द दे दिया जाता है और उसके आगे एक और शब्द मिला कर नया शब्द बनाया जाता है।

इसमें एक खिलाने वाला होता है। वह एक शब्द बोलता है और अगले शब्द का संकेत देकर किसी भी खिलाड़ी से पूरा शब्द पूछता है। मान लीजिये वह 'चार' कहता है और इसमें एक सिक्का जोड़कर लेटने की चीज़ का नाम पूछता है। इसका उत्तर 'चारपाई' है।

२१. *उपन्यासों के लेखक*— यह खेल भी उपन्यासों के चरित्र के समान खेला जाता है। इसमें एक खिलाड़ी किसी भी उपन्यास का नाम लेता है और उसके लेखक का नाम पूछता है। जिससे पूछा जाता है यदि वह नाम बता देता है तो अगली बार उसका नम्बर आता है। यदि वह नहीं बता पाता तो पहला खिलाड़ी किसी अन्य से पूछता है।

२२. *पत्र-पत्रिकाओं के नाम*— इसमें किसी भी पत्र-पत्रिका के नाम का संकेत दे दिया जाता है और उसका नाम पूछा जाता है। इसके उदाहरण यह हैं—

जिसमें सब साथ मिलकर रहते हों— समाज।

जिसमें छोटी छोटी लहरें उठती हों— सरिता।

सुन्दर स्त्री को यह भी कहते हैं— मोहिनी।
जो सुबह सुबह निकलता है— अरुण।
रुपयों की यह विचित्र होती है— माया।
इसी दिन को यह कहते हैं— आज।
लेखक इस शक्ति के ऊपर निर्भर करता है— कल्पना।

१३. *दो अर्थ*— हिन्दी में बहुत से शब्द ऐसे हैं जिनके दो अर्थ होते हैं। इसमें पूछने वाला दोनों अर्थ बता देता है और किसी भी खिलाड़ी से उस शब्द को पूछता है जिसके वे दो अर्थ हैं।

नीचे कुछ शब्द और उनके दो अर्थ दिये हुए हैं। इस खेल को खेलने से पहले आपको एक अच्छे कोष में से इस प्रकार के शब्दों की पूरी सूची बना लेनी चाहिये जिससे समय पर आप सोचते न रह जायें।

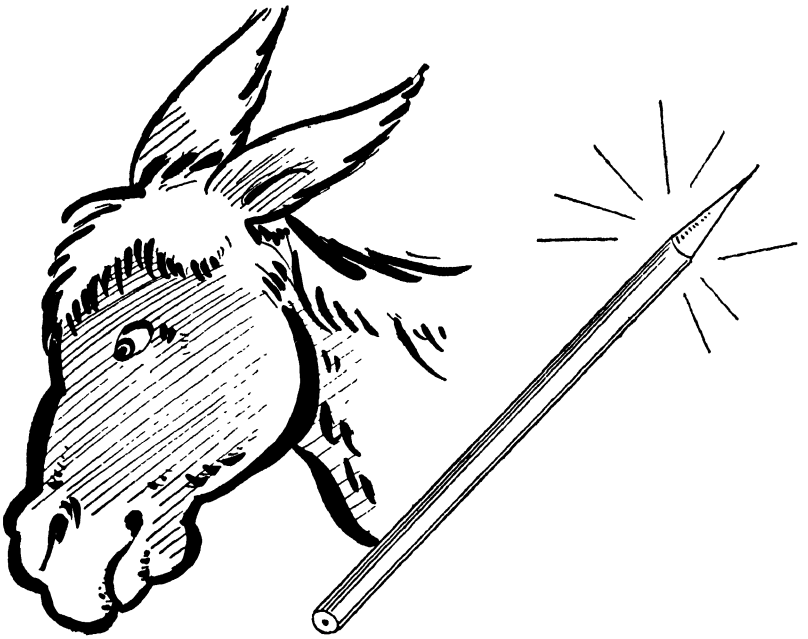
घट— घड़ा, किसी चीज़ का होना।
घात— दांव लगाना, चोट मारना।
नीलाम्बर— नीला कपड़ा, बलदेव जी का दूसरा नाम।
बड़— बरगद का पेड़, बेकार की बकवास करना।
रजत— चांदी, खून।
कनक— गेहूँ, सोना।
कर— हाथ, सूंड।
अरुण— सूर्य का सारथी, लाल।
लाल— प्यारा बच्चा, एक प्रकार का रंग।

यदि आप बुद्धिमान हैं तो इस प्रकार के अनेक शब्दों के खेल स्वयं भी बना सकते हैं। पांच मिनट सोचने का समय देकर आप एक नया खेल खोज सकते हैं।

ग— पेन्सिल तथा काग़ज़ के खेल

१. *निरीक्षण शक्ति*— यह खेल बिल्कुल पहले के समान है। पहले हरेक खिलाड़ी से एक एक सवाल पूछा जाता था, जिसका उसे ज़बानी जवाब देना होता था। इस खेल में हर खिलाड़ी को एक एक पेन्सिल और काग़ज़ दे दिये जाते हैं। उन्हें पहले कमरे में देखी हुई चीज़ों को अपनी याददाश्त से काग़ज़ पर लिखना होता है। एक समय निश्चित कर लिया जाता है। निश्चित समय के अन्दर जिसकी सबसे लम्बी सूची बन जाती है वह जीत जाता है।

२. *अन्धे चित्र*— हर खिलाड़ी को काग़ज़ पेन्सिल देकर कहा जाता है कि वे अपनी आँखें बन्द करके गधा या किसी अन्य जानवर का चित्र खींचें। चित्र में



आंखें, नाक, कान, दुम आदि सभी बनायें। फिर सब उन पर अपने दस्तखत कर दें। खिलाने वाला उन सब चित्रों को इकट्ठा कर लेता है और उनकी एक प्रदर्शनी लगाता है। उल्टे सीधे चित्रों को देख कर बड़ा आनन्द आता है।

३. अक्षरों से शब्द— सब खिलाड़ी काग़ज़ पेन्सिल लेकर बैठ जाते हैं। एक सिरे से एक एक कर खिलाड़ी कोई सा अक्षर कहना शुरू करते हैं जिसको अन्य सब अपने काग़ज़ पर लिख लेते हैं। जितने खिलाड़ी होते हैं उतने अक्षर हो जाते हैं।

फिर एक निश्चित समय के अन्दर इन अक्षरों को केवल एक एक बार प्रयोग करके हर खिलाड़ी को अलग अलग शब्द बनाने होते हैं। वे इन अक्षरों में मात्रा लगा सकते हैं। उन्हें कम से कम अक्षरों के शब्द बनाकर अधिक से अधिक शब्द बनाने चाहियें। इसके बाद सूचियां पढ़ी जाती हैं। जो शब्द दो या दो से अधिक खिलाड़ियों द्वारा अपनी सूची में लिखा जाता है उसे उन सूचियों में से काट दिया जाता है। वह विजयी होता है जिसके शब्द कटने के बाद सब से बड़ी सूची रह जाती है।

५. *तार*— सब खिलाड़ियों को आप एक लम्बा शब्द बोल दीजिये। उनसे कह दीजिये कि वे उस शब्द के हरेक अक्षर को बीच में जगह देते हुए लिखें। फिर सब से कहिये कि वे उन अक्षरों से क्रमवार शुरू होने वाला एक तार लिखें। तार लिखने के लिये आप उन्हें निश्चित समय दीजिये। उस के अन्दर जो पूरा तार लिख देगा वह जीत जायेगा।

५. *क्यों*— यह खेल बड़ा मज़ेदार है। इसमें सब खिलाड़ी एक घेरा बनाकर बैठ जाते हैं। फिर सब अपने काग़ज़ों पर किसी मनुष्य का नाम लिखकर उसकी एक तह करके अपने बायें हाथ के खिलाड़ी को दे देते हैं। वह उसे खोलकर नहीं पढ़ता बल्कि दूसरी तह पर एक जानवर का नाम लिख देता है। उसकी फिर तह करके वह अपने बायें हाथ के खिलाड़ी को दे देता है।

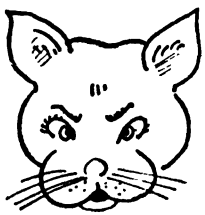
इस तरह दो हाथों से निकल कर हर खिलाड़ी के पास एक काग़ज़ आ जाता है। वह उसे खोलकर पढ़ता है। उसका काम है कि वह उसमें लिखे आदमी और

जानवर की आपस में तुलना करके बताये कि जो लिखा गया है वह बिल्कुल ठीक है। यह तुलना भी लिखी जाने के पश्चात् सारे काग़ज़ इकट्ठे कर लिये जाते हैं। सब की तुलना पढ़ कर सुनाई जाती है। जिसकी तुलना सबसे सुन्दर होती है उसे कुछ इनाम दिया जाता है।

६. *जानवरों के नाम*— आगे कुछ वाक्य दिये गये हैं जिनमें कुछ

जानवरों के नाम छिपे हुये हैं। खिलाड़ियों को इन नामों को ढूँढ निकाल कर अपने काग़ज़ पर लिख लेना है। जिस खिलाड़ी के सब से अधिक जानवर ठीक होंगे वह जीता समझा जायेगा।

(१) इलायची ताक में रखी हुई है। चीता
(२) खिड़की बन्द रखने से क्या लाभ ? बन्दर
(३) बम्बई में एक चिबिल्ली रानी राज्य करती थी। बिल्ली



(४) राम ने कचरी छक छक कर खाई। रीछ
(५) शायर ने शेर पढ़ने शुरू किये। शेर
(६) पुण्यात्मा स्वर्गधाम में निवास करते हैं। गधा
(७) तेज़ हवा में दरवाज़े बराबर बन्द रखने चाहियें। ज़ेबरा
(८) आलोक और प्रभा लूकाट बहुत पसन्द करते हैं। भालू
(९) मैं यह किताब करीब करीब समाप्त कर चुका हूँ। बकरी
(१०) यह काली मेम नारियल बहुत खाती है। मेमना

ये कुछ उदाहरण हैं। इन में सोच विचार कर आप अन्य भी बढ़ा सकते हैं।

७. *शहरों के नाम*— यह खेल बिल्कुल जानवरों के नाम की तरह खेला जाता है। इसमें जानवरों के स्थान पर शहरों के नाम छिपे रहते हैं जिन्हें खिलाड़ियों को ढूँढ कर निकालना होता है। जैसे—

जलते जलते आग राख के रूप में बदल जाती है। आगरा
कल मैं और विजय पुरवे का हाल देखने गये। जयपुर

८. *तोलने के बाटों के नाम*— इसी तरह से तोलने के बाटों का नाम भी वाक्यों में से ढूँढ कर निकाला जाता है।

९. *अपराध और सफाई*— पार्टी शुरू होने से पहले जितने मेहमान आने वाले हैं उतने काग़ज़ों पर आप कोई झूठे तथा भद्दे अपराध लिखकर रख लीजिये। ये अपराध बिल्कुल काल्पनिक होने चाहियें।

खेल शुरू करने पर इन काग़ज़ों को एक एक करके बांट दीजिये। कुछ

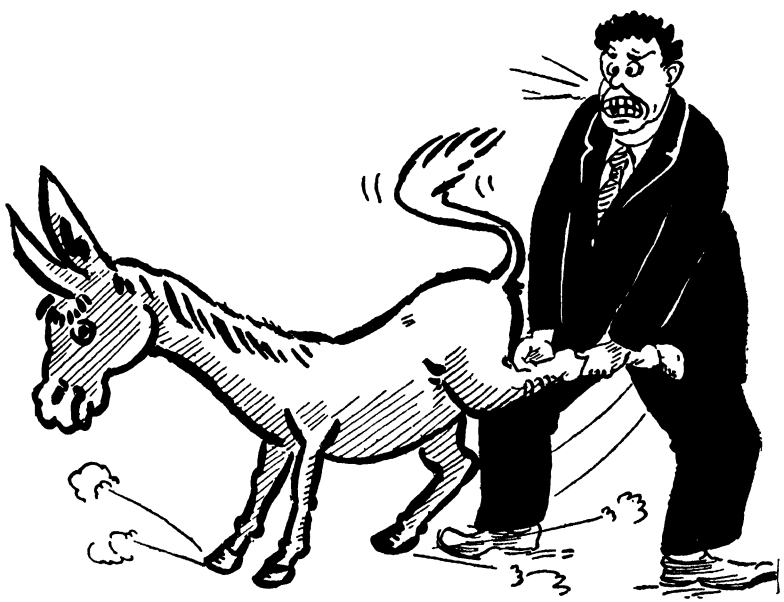
निश्चित समय दीजिये जिसके अन्दर हर खिलाड़ी अपने अपराध की सफाई पेश कर सके। फिर अपराध और उसकी सफाई बारी बारी से पढ़ी जाती है।

यदि आपके पास लिखने का समय नहीं रह जाये तो इस खेल को ज़बानी भी खेल सकते हैं। एक खिलाड़ी को जज बना कर बिठा दीजिये। उसके सामने एक एक खिलाड़ी आता रहेगा। वह आपकी दी हुई अपराधों की सूची पढ़ता रहेगा और अपराधी से उसकी सफाई मांगता रहेगा। खिलाड़ी अपनी सफाई ज़बानी पेश करता रहेगा।

यदि खिलाड़ी बहुमत से सफाई पसन्द न करें तो अपराधी को दण्ड दिया जाता है। दण्ड किसी तरह की मज़ाक होनी चाहिये।

नीचे कुछ अपराधों की सूची दी जा रही है जिससे आपको अनुमान हो जायेगा कि किस तरह के अपराध लगाने चाहियें, और जिसके आधार पर आप अपनी अपराधों की सूची बना लेंगे।

(१) तुम कल रात को एक शराब पिये गधे की पिछली टांगें पकड़ कर घसीट रहे थे और उसे शहर के मशहूर होटल के अन्दर ले जा रहे थे।



(२) तुम पहली अप्रैल को बाग़ के बाहर शेर की मूर्ति पर बैठे पाये गये। वहाँ आराम से पैर फैला कर तुम चाट खा रहे थे। चाट खाकर तुमने पत्ता शेर की अयालों में फँसा दिया।

(३) तुम पिछली सितम्बर की शाम को एक कूड़े की भैंसागाड़ी में बैठे हुये थे। यह भैंसागाड़ी कनाट प्लेस के मध्य में खड़ी हुई थी। तुमने केवल एक पीले रंग का रेशमी पाजामा पहन रखा था और ऊपर से एक लाल रंग का छाता लगा रखा था। तुम चिल्ला रहे थे— भैंसों को बचाओ।

(४) तुम कल घुड़सवार की पोशाक में एक हण्टर ले शहर के स्टेशन पर रेलवे एंजिन के अगले हिस्से पर चढ़ रहे थे।

(५) तुम रात को अपने पड़ौसी के बाग़ के अन्दर पाये गये। तुम्हारे एक हाथ में हथौड़ा था और दूसरे में पानी भरी बाल्टी।

और इसी तरह के आप कई अपराध लिख सकते हैं।

१०. शब्द तोड़ना— यह बहुत सरल खेल है। आप कोष में से एक बहुत बड़ा शब्द ढूँढ लीजिये। उस शब्द के अक्षरों को लेकर जो खिलाड़ी सबसे अधिक शब्द बना देगा वह जीत जायगा। इसके लिये एक निश्चित समय रखना चाहिये।

मान लीजिये आपने 'चटकबाही' शब्द सब खिलाड़ियों को लिखा दिया। इस शब्द से कई शब्द बन सकते हैं। चट, चटक, बाही, कट, टब, बाट, हट, हक, कह, बहक, आदि इस शब्द से बन सकते हैं। इससे शब्द बनाने का पांच मिनट का समय सब खिलाड़ियों को दीजिये। फिर देखिये कि कौन सबसे अधिक शब्द बनाता है।

११. उलट पुलट— इस खेल में बड़ा मज़ा आता है। इसमें कुछ शब्द मेहमानों को दे दिये जाते हैं। उनका काम यह होता है कि उन शब्दों के अक्षरों को हेर फेर कर नया शब्द बनायें। कुछ उदाहरण नीचे दिये जाते हैं :—

करीब	बकरी	बजना	जनाब
महेश	हमेशा	चारपाई	परचाई
कपिल	लपक	किताब	बतक
कपड़ा	पकड़ा	रहना	हिरन
रसम	समर	पालता	लापता
कितना	तकना	शरम	रमेश
लकड़ी	लड़की	शिकार	रिक्शा
रखना	निखर	रपट	पटरी
टपक	कपट	सबक	बकस
मेहर	रहम	कठोर	ठोकर

इस तरह के खेल में हिन्दी के अन्दर मात्रा का ध्यान नहीं रखा जा सकता।

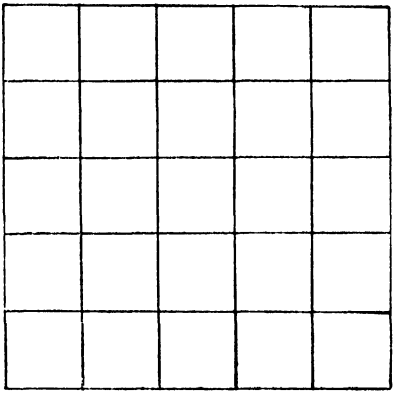
यदि आप इसमें मात्रा का ध्यान रखेंगे तो हिन्दी में इस खेल को नहीं लाया जा सकता।

१२. हेर फेर— इस खेल में कोई एक शब्द मेहमानों को दे दिया जाता है और उनसे कहा जाता है कि वे उसका एक एक अक्षर क्रमशः बदल कर दिया हुआ दूसरा शब्द बना दें। उदाहरण के लिये आपने मेहमानों को 'ठहर' शब्द दिया और उसका उन्हें 'टहल' बनाना है। इसे आप इस तरह से बनायेंगे :— *ठहर शहर रहर टहल*।

कुछ अन्य शब्द ऐसे बन सकते हैं :—

कपट	*समर*	*कमल*	*पहर*
मटक	चरस	कमर	हरम
मकर	चरत	कहर	नरम
रहम	*चपत*	*शहर*	*नमक*

१३. वर्ग पहेली— वर्ग पहेलियों का आजकल बहुत रिवाज चल पड़ा है। हर पत्र-पत्रिका में बहुधा आप एक वर्ग पहेली पायेंगे। यहाँ हम उन वर्ग पहेलियों को हल करने की तरकीब नहीं बता रहे हैं। बल्कि हम तो आपको वर्ग पहेली इकट्ठी करना सिखायेंगे।



इस खेल के लिये आप पच्चीस या तीस वर्गों का एक खाका खींच लीजिये। यदि अधिक मेहमान मौजूद हों तो इनसे भी अधिक वर्गों का खाका खींचा जा सकता है।

हर खिलाड़ी बारी बारी से एक अक्षर बोलता है और सब खिलाड़ी उस अक्षर को अपने खाके में किसी भी स्थान पर भर लेते हैं। उनका काम यह है कि वे इन अक्षरों को खाके में इस तरह भरें कि उनसे अधिक से अधिक शब्द बन सकें।

मान लीजिये आपका पच्चीस का खाका है और पांच खिलाड़ी खेलने वाले हैं। हरेक खिलाड़ी को पांच शब्द बोलने हैं। तो यह निश्चित है कि उस खिलाड़ी का पांच वर्गों का एक शब्द तो बन ही जायेगा। परन्तु उसकी बुद्धिमानी इसमें है कि वह और खिलाड़ियों के अक्षर भी इस तरह से भरे कि अधिक से अधिक शब्द बन सकें।

शब्द आगे, पीछे, उलटे, सीधे, तिरछे सब ओर को पढ़े जा सकते हैं। लेकिन एक ही ओर को पढ़े जाने वाले शब्द जिनमें एक अक्षर दो बार आ जाता है एक से अधिक नहीं गिने जाते। आगे दिये उदाहरण में सब से ऊपर की सीधी लाइन में रहम और हम दो शब्द नहीं गिने जायेंगे केवल रहम तीन अक्षरों का गिना जायेगा।

इस खेल में मात्रा आप स्वयं लगा सकते हैं।

दो अक्षरों के शब्द पर एक पाइण्ट प्रति अक्षर दिया जाता है। तीन और चार अक्षरों के शब्दों पर दो पाइण्ट प्रति अक्षर दिये जाते हैं। तथा पांच अक्षरों के शब्द पर तीन पाइण्ट प्रति अक्षर दिये जाते हैं।

एक पचीस वर्ग के खाके की प्रतिलिपि नीचे दी जाती है :—

र	ह	म	क	र
च	प	थ	क	ग
छ	ट	प	ट	न
ल	व	प	ह	म
फ	ल	क	अ	ग

इस में साफ है कि जिस खिलाड़ी का यह खाका है उसने तीसरी सीध में छटपटाना बोला है और उसे अपने खाके में एक सीध में भर कर अपने पन्द्रह पाइण्ट निश्चय कर लिये हैं। लेकिन वह यदि खटखटाना बोलता तो उसने पन्द्रह तथा इसी लाइन को उल्टा पढ़ने से (नटखट) आठ पाइण्ट, कुल मिला कर तेइस पाइण्ट पा लिये होते।

इस में इतने पाइन्ट हुए--

बायें से दायें

रहम	६	छटपटाना	१५	फलक	६
कर	२	वर्ष	२	अङ्ग	२
पथिक	६	हम	२		४१

दायें से बायें

रकम	६	नट	२	वलि	२
हर	२	पाट	२	अकल	६
कथा	२	महिष	६		२८

ऊपर से नीचे

रच	२	मथा	२	टोह	२
छल	२	पोपक	६	रंगीन	६
टावल	६	काक	२	मार्ग	२
					३०

नीचे से ऊपर

फल	२	पथ	२	गमन	६
चर	२	खट	२	गिर	२
विटप	६	काक	२		२४

इसी प्रकार से ऊपर दी गई वर्ग पहेली में से तिरछे शब्दों के भी नम्बर जोड़ लिये जायेंगे। इसके बाद यह सब नम्बर जोड़ कर जो योग आयेगा वह उस खिलाड़ी के कुल पाइण्ट होंगे।

जिस खिलाड़ी के सब से अधिक पाइण्ट होंगे वह जीत जायेगा।

इस खेल में यदि मात्रा न लगा कर सादे अक्षरों से ही शब्द बनाये जायें तो कम शब्द बनते हैं और पाइन्ट भी कम होते हैं। यह आपके ऊपर निर्भर करता है कि आप इस खेल को किस तरह से खेलते हैं।

१४. कहानी लिखना— सब मेहमानों को एक एक काग़ज़ और पेन्सिल दे दीजिये। हर मेहमान को आपके आदेशानुसार लिखना है। लिखकर वे काग़ज़ अपने साथी को दे देंगे। साथी पहला लिखा हुआ नहीं पढ़ेंगे। आपके दुबारा कुछ लिखने के आदेश पर वे भी लिख देंगे और काग़ज़ आगे चलता कर देंगे।

आप इस तरह से उनसे लिखवाते रहेंगे। लिखने की चीज़ें ये हो सकती हैं :—

१. एक पुरुष की तारीफ करने वाला शब्द।
२. पार्टी में उपस्थित किसी मेहमान का नाम।
३. किसी नारी की तारीफ करने का शब्द।
४. किसी स्त्री मेहमान का नाम।
५. वे कहाँ मिले ?
६. पुरुष ने स्त्री से क्या कहा ?
७. स्त्री ने पुरुष से क्या कहा ?
८. पुरुष ने क्या किया ?
९. स्त्री ने क्या किया ?

(१०) इसका फल क्या निकला ?

(११) दुनिया ने क्या कहा ?

जब इस आखिरी प्रश्न का जवाब भी लिख लिया जाये तब आप सबसे काग़ज़ ले लीजिये। फिर इन काग़ज़ों को एक एक करके आप पढ़ना शुरू कर दीजिये। आप देखेंगे कि जितने आपके मेहमान हैं उतनी ही कहानियाँ आपके पास तैयार हैं। अधिकतर कहानी इस तरह की ऊटपटांग होंगी। भालू के समान राजेन्द्र और सितारों के समान चमकने वाली सुनीता घण्टाघर पर मिले। राजेन्द्र बोला— आपके बच्चे तो अच्छे हैं। सुनीता ने कहा— ज़बान संभाल कर बोलो। उसने अपना छाता घुमाया। युवती ने उसके गले में काट खाया। हीनता की भावना बढ़ी। दुनिया बोली— बड़ा अच्छा हुआ।

१५. चोर की दाढ़ी में तिनका— यह खेल चोर पकड़ने के लिये आजकल जो वैज्ञानिक तरीक़े काम में लाये जाने लगे हैं, उनको बतलाता है।

एक काग़ज़ पर एक अपराध लिख लिया जाता है। उस काग़ज़ को चार अन्य काग़ज़ों के साथ मिला कर एक टोप में डाल लिया जाता है। पांच खिलाड़ी छांट लिए जाते हैं। उनसे कहा जाता है कि वे टोप में से एक एक काग़ज़ निकाल लें। काग़ज़ लेकर उन्हें दूसरे कमरे के अन्दर भेज दिया जाता है। वहाँ पर वे अपना काग़ज़ खोलकर पढ़ लेते हैं लेकिन एक दूसरे को नहीं बताते कि किस के पास अपराध का काग़ज़ निकला है।

बाकी खिलाड़ी जूरी बनकर पहल कमरे में बैठ जाते हैं। उन्हें बता दिया जाता है कि अपराध क्या है। वे एक सवालों की सूची तैयार करते हैं। फिर पांचों मेहमानों को जिन पर शक है कमरे के अन्दर बुला लिया जाता है। उन्हें सवालों का सूची और एक काग़ज़ पेन्सिल दे दी जाती है। उस काग़ज़ पर हरेक को उन सवालों का जवाब देना है। जवाब लिखवा लेने के बाद उन जवाबों को पढ़कर जूरियों को अपराधी का पता लगाना है।

इन जवाबों को पढ़कर अपराधी का पता लगा लेना कोई मुश्किल बात नहीं है। जिन सवालों का जवाब बाकी अभियुक्त सादे ढंग से दे देंगे उनका अपराधी इधर उधर का जवाब देने की कोशिश करेगा। मान लीजिये कि आपने अपराध के काग़ज़ पर लिखकर दिया था कि तुम ने कल रात अमुक बैंक में चोरी की। अब आपने सवालों में लिखा है कि संगीन अभियोग क्या क्या होते हैं ? सब जवाब में कत्ल, चोरी और डाका बतायेंगे लेकिन जिसने वह काग़ज़ पढ़ा होगा उसने अपने उत्तर में चोरी को गोल कर दिया होगा। फिर सवाल होगा— चोरी किस किस जगह की जाती है ? इसके उत्तर में वह बैंक का कभी नाम नहीं लेगा। इस प्रकार वह

अपने को छिपाने की कोशिश में ही अपने को व्यक्त कर देगा।

१६. शब्दों की लड़ी— यह खेल बहुत मज़ेदार है। इसे खेलते समय कितना ही आवश्यक काम होने पर भी खिलाड़ी इसमें मस्त रहता है और काम वाम सब भूल जाता है।

पार्टी का एक खिलाड़ी एक शब्द बोलता है। उसके बायें हाथ वाला खिलाड़ी दूसरा शब्द बोलता है। इस शब्द में पहले शब्द का आखिर का अक्षर शुरू में होना चाहिये। इन सब शब्दों को खिलाड़ियों को अपने काग़ज़ पर लिखते रहना चाहिये। इसमें इस तरह की लड़ी आ सकती है— कमल, लड़का, काग़ज़, ज़रा, राकेश, शरीफा, फाड़ना, नाम, मछली, लीची।

ऊपर के उदाहरण में आपने देखा होगा कि जो अक्षर पहले शब्द के अन्त में आया है, वह दूसरे शब्द के शुरू में आया है। सारी सूची में यही क्रम चला है।

दुबारा नम्बर आने पर हर खिलाड़ी की यह कोशिश होगी कि वह अपना पहला वाला शब्द फिर बोल सके और दूसरा खिलाड़ी न बोल सके। ऊपर वाले उदाहरण को लो। मान लो लीची पर पहली बारी खतम हो गई है। सबसे पहले शुरू करने वाला खिलाड़ी लीची के ची से कमल नहीं बना सकता। इसलिये साफ़ है कि उसे कोई और शब्द बनाना पड़ेगा। लेकिन यदि मान लो आखिरी खिलाड़ी लीची के स्थान पर लीक कह देता तो सबसे पहले शुरू करने वाला खिलाड़ी आसानी से कमल बना लेता।

इसी भांति अपने नम्बर पर अगला खिलाड़ी चील नहीं बना सकता क्योंकि उससे आगे वाले खिलाड़ी को पहले भी ल मिला था और उसने लड़का कहा था। उसे अन्य कोई शब्द सोच कर कहना पड़ेगा।

जो खिलाड़ी अपने पहले बनाये हुये शब्द को दुबारा कह देता है उसके दस पाइण्ट हो जाते हैं। वह फिर दुबारा कोई नया शब्द बोल कर खेल को शुरू करता है।

इसमें लिखने की आवश्यकता इसलिये पड़ती है कि शब्द इतने सारे याद रखने मुश्किल होते हैं। यदि आप सब शब्द न लिखना चाहें तो कम से कम अपने सारे शब्द तथा अपने से आगे वाले के सारे शब्द अवश्य लिखते रहें। फिर हमेशा नई बाज़ी शुरू होने पर पुराने शब्दों को अच्छी तरह काट दें जिससे आपको धोखा होने की गुंजाइश न रहे।

इस खेल को दूसरी तरह से भी खेला जा सकता है। इस तरह आपको पीछे के दोनों अक्षरों को अपने शब्द के शुरू में लाना है। जैसे कमल, मलयानिल, निलय, आदि।

इस में पहली बारी में सब खिलाड़ियों के शब्द बनने चाहियें। यदि किसी खिलाड़ी ने ऐसा शब्द बोल दिया जिसके पिछले दो अक्षरों से कोई नया शब्द नहीं बन सकता तो उस खिलाड़ी के दस नम्बर कट जायेंगे। लेकिन यदि कोई खिलाड़ी पहली बारी निबट जाने पर दूसरी या तीसरी बारी में ऐसा कोई शब्द बोल देता है तो उसे दस नम्बर मिल जाते हैं।

यदि इस खेल में कोई खिलाड़ी अपना शब्द दुबारा कह सकने में समर्थ होता है तो उसे बीस नम्बर मिलते हैं और खेल दुबारा शुरू हो जाता है।

१७. स्मरण शक्ति— इस खेल के लिये आपको कुछ तैयारियां करनी पड़ेंगी। एक चाय की ट्रे लीजिये। उसमें १५ से २० तक छोटी चीज़ें रख लीजिये और ऊपर से एक कपड़े से ढक दीजिये। मेहमानों के आ जाने पर उस ट्रे को उनके सामने ले आइये। मेहमानों से कहिये कि यह ट्रे आप के सामने एक मिनट के लिये खोली जायेगी। उसके बाद इसे फिर कपड़े से ढक दिया जायेगा। फिर मेहमानों को अपनी स्मरण शक्ति से उन चीज़ों के नाम अपने काग़ज़ पर लिखने होंगे।

इस खेल के लिये ट्रे में आप निम्नलिखित चीज़ें रख सकते हैं। इन चीज़ों को छिपा कर रखने की कोई ज़रूरत नहीं। सब चीज़ साफ दिखाई देनी चाहियें।

मुई	सिक्का	दियासलाई	कापी
किताब	पेन्सिल	सिगरेट	कलम
कैंची	चाकू	कंघा	ताश
सेब	लिपस्टिक	डोरा	चुटीला
ब्लेड	प्याला	घड़ी	चम्मच

१८. आवाज़ से पहिचानना— ऊपर का, यह, तथा आगे का, तीनों खेल लगते बहुत आसान हैं लेकिन आदमी को इन्हें खेलने के बाद पता लगता है कि उसमें क्या कमज़ोरियां हैं। इन खेलों के खेलने से उसकी यह कमज़ोरियां दूर होकर शक्ति बन जाती हैं जो आगे चलकर उसे जीवन में किसी भी समय सहायता दे सकती हैं।

इस खेल में आप एक परदा टांग दीजिये। उसके पीछे बैठकर आप तरह तरह की आवाज़ें कीजिये। सब खिलाड़ी को एक एक काग़ज़ दे दीजिये। और उनसे कहिये कि वे आवाज़ को सुनकर लिखते जायें कि वह किस चीज़ की हो रही है।

मेहमानों के आने से पहले आप परदा टांग कर रखिये तथा कुछ चीज़ों को

जिनकी आवाज़ करनी है परदे के पीछे रख दीजिये। कुछ आवाज़ें ऐसे की जा सकती हैं—

दांत किटकिटाना।
प्याले में चम्मच चलाना।
ब्लेड को मशीन में तेज़ करना।
चाकू को पत्थर की बट्टिया पर घिसना।
धीरे से हँसना।
रोना।
किसी मोटे काग़ज़ को कैंची से काटना।
गिलास में पानी भरना।
सोडे की बोतल की डाट खोलना।
मटर को एक बर्तन से दूसरे बर्तन में उलटना।
कपड़े को फाड़ना।
काग़ज़ को फाड़ना।
खटके के बटन को बन्द करना।
दस रुपये के नोट को फड़फड़ाना।

जिसकी सूची सबसे अधिक ठीक होगी वह जीत जायेगा।

१९. छूकर बताना— जहाँ मेहमान बैठे हैं उस कमरे के बगल वाले कमरे में आप कुछ चीज़ों को जिन्हें मेहमानों को छूकर बताना है कि वे क्या चीज़ें हैं, रख दीजिये। एक एक कर मेहमानों को आंखों पर पट्टी बांध कर उस कमरे में ले जाइये और उनसे हर चीज़ छुआकर पूछते रहिये कि उन्होंने क्या चीज़ छुई है। जो चीज़ वह बतायें वह मेहमान के नाम के काग़ज़ में लिखते रहिये। जो मेहमान सबसे अधिक चीज़ें ठीक पहिचान लेगा वह जीत जायेगा।

छूने के लिये आप कई चीज़ें रख सकते हैं— शेव करने का बुरुश, टूटा हुआ कंघा, चाय की पत्तियां, रेत, बालों की जाली, गुलाब का फूल, पेंच, दातुन, अखरोट, बादाम, काग़ज़ में लगाने के क्लिप, लकड़ी का बुरादा और इस तरह से अन्य भी।

२०. नम्बर बताना— यह खेल भी पहले खेल के कुछ कुछ समान है। इसे दो खिलाड़ी खेल सकते हैं।

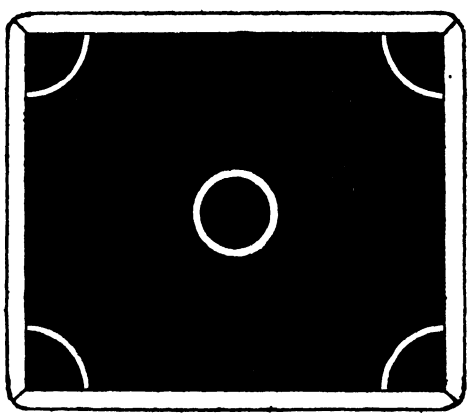
एक स्लेट ले लीजिये। उस पर लिखने की जगह हाथ से ढक कर स्लेट की पेन्सिल से कोई संख्या लिख दीजिये। सामने बैठे खिलाड़ी को हाथ के चलने से अनुमान लगाकर बताना है कि आपने क्या लिखा है। यदि उसने ठीक बता दिया

तो उसका नम्बर आ जाता है और अगली बार वह लिखता है। यदि वह ठीक नहीं बता पाता तो आप अपने नम्बरों में वह नम्बर जोड़ लीजिये। फिर दुबारा आप ही लिखिये और उससे पूछिये। जब तक वह ठीक नहीं बता पायेगा तब तक आप ही लिखते रहेंगे और आपके लिखे हुए नम्बर आपके नम्बरों में जुड़ते रहेंगे। जिसके पहले पचास पाइण्ट हो जायेंगे वह जीत जायेगा।

इसमें १ से लेकर १० तक अंक लिख सकते हैं।

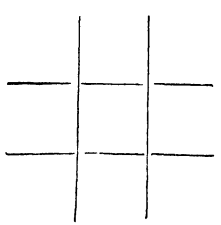
२१. अपना अपना भाग्य— इस खेल में भी एक स्लेट की आवश्यकता होती है। इसे अधिकतर बच्चे बहुत खेलते हैं।

जितने खिलाड़ी होते हैं उतने ही स्लेट के एक ओर खाने बना लिये जाते हैं। चार तो कोने होते हैं और बाकी स्लेट में गोल दायरे कर लिये जाते हैं। सब खिलाड़ियों से छिपाकर गृह-स्वामी उन खानों में कुछ नाम लिख देता है जैसे राजा, रानी, गधा, उल्लू, सेठ आदि आदि। उसी हिसाब से खाने स्लेट के दूसरी ओर बना लिये जाते हैं। पहली ओर को छिपाकर दूसरी ओर गृहस्वामी मेहमानों से उनकी पसन्द के खानों में उनके नाम लिखवा लेगा। गृहस्वामी को सबसे आखिर का बचा हुआ खाना मिलेगा। फिर स्लेट सीधी कर देख लिया जायेगा कि कौन मेहमान राजा है कौन गधा।



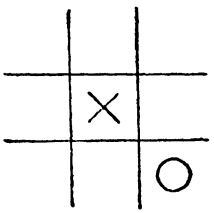
जो राजा निकलेगा अगली बार वह स्लेट पर नाम लिख देगा और फिर बाकी खिलाड़ियों से उनकी पसन्द पूछेगा।

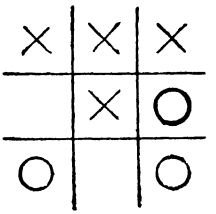
२२. ज़ीरो और ज़रब— इस खेल को केवल दो आदमी खेल सकते हैं। अखबारों के कोनों, फटे हुए रद्दी काग़ज़ों, तथा भेंट की चीज़ों के लिफाफों पर यह खेल खेला जा सकता है।

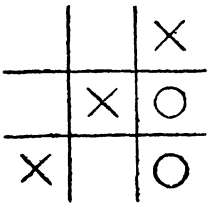


बगल में दिया हुआ खाका काग़ज़ पर खींच लीजिये।

इसके बाद दोनों खिलाड़ी पेन्सिल से उसके खाने भरना शुरू करते हैं। शुरू करने वाला खिलाड़ी ज़रब का निशान लगा देता है और दूसरा खिलाड़ी ज़ीरो का निशान। वे बारी बारी से ज़रब और ज़ीरो के निशान लगाते रहते हैं।





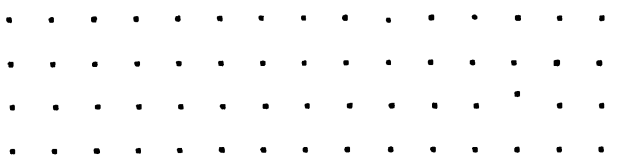


जिस खिलाड़ी के तीनों ज़रब या तीनों ज़ीरो एक सीध में एक ही ओर आ जाते हैं वह जीत जाता है, जैसा कि ऊपर के खाकों में दिखाया गया है।

यदि दोनों खिलाड़ी तेज़ हों तो यह भी हो सकता है कि कोई भी न जीते।

२२. *खाने*— यह भी बड़ा सरल खेल है जिसे दो या दो से अधिक खिलाड़ी खेल सकते हैं।

नीचे दिये के अनुसार कुछ बिन्दु लगा लिये जाते हैं। किसी एक खिलाड़ी



से शुरू करके सब खिलाड़ी बारी बारी से इन बिन्दुओं को रेखाओं से जोड़ते रहते हैं। इन बिन्दुओं को जोड़ते समय मुख्य बात यह ध्यान में रखनी चाहिये कि तुम्हारे जोड़ने से किसी वर्ग की तीन रेखा न पूरी हो जायें। यदि हो गईं तो तुम्हारे से अगले खिलाड़ी का नम्बर आयेगा और वह उसकी चौथी रेखा पूरी करके उस वर्ग के अन्दर अपना नाम लिख देगा। एक वर्ग के पूरा होने पर खिलाड़ी को दूसरी बारी भी मिलती है। बहुत बार ऐसा होता है कि एक वर्ग को पूरा करने वाली रेखा दूसरे वर्ग की तीसरी रेखा बन जाती है। इससे वह खिलाड़ी दूसरा वर्ग भी पूरा कर लेता है और बहुत सम्भव है कि आगे भी इसी तरह से वर्ग बनते चले जायें।

सब वर्ग निमट जाने पर गिन लिये जाते हैं। जिस खिलाड़ी के वर्ग सबसे अधिक होते हैं वह जीत जाता है।

अध्याय ५

हँसी मज़ाक

हँसी मज़ाक एक पार्टी की जान होती है। हँसी का फव्वारा छूटते ही ऊपरी शिष्टाचार की दीवारें ढह जाती हैं। हँसी मज़ाक के अन्दर ही पार्टी में असली आनन्द आता है। इससे ही पार्टी के सब सदस्य आपस में एक दूसरे से घुल मिल जाते हैं।

आप का कर्त्तव्य है कि खेलों के बीच में भी हँसी मज़ाक की धारा बहने दें।

मेहमानों का कर्त्तव्य है कि हँसी मज़ाक में यदि कोई बात उनके विषय में कही जाये तो उसका बुरा न मानें। यदि एक मेहमान ने भी पार्टी के अन्दर बुरा माना तो पूरी की पूरी पार्टी का मज़ा किरकिरा हो जायेगा। यह प्रतिदिन का अनुभव है कि गृहस्वामी के अभ्यागतों से यह कहने पर कि आज मज़ाक ज़रा थोड़ा करना क्योंकि पार्टी में दो तीन सज्जन ऐसे हैं जो मज़ाक का बुरा मान जाते हैं, पार्टी में एक बोझिल सा वातावरण फैल जाता है। अथवा यह भी हो सकता है कि पार्टी में कोई बहुत ज़िन्दादिल आदमी है तो वह जो सज्जन मज़ाक का बुरा मानते है उनकी हालत खराब कर देता है। साथ ही बेचारा गृहस्वामी भी चक्की के दो पाटों के बीच में आ जाता है।

इससे अच्छा तो यह है कि गृहस्वामी उन महोदयों को अपनी पार्टी में बुलावे ही

नहीं जिनके विषय में उसे पता हो कि वे पार्टी के लायक़ व्यक्ति नहीं हैं। पार्टी खराब होने तथा जीवन भर की बुराई मोल लेने से तो यह अच्छा है कि एक दो बार यह उलाहना सुन लिया जाय कि आपके घर पार्टी हुई और आपने हमें नहीं बुलाया।

हँसी मज़ाक के कई तरीक़े हैं— चुटकुले, मज़ाक, जादू के करिश्मे आदि।

क— चुटकुले

चुटकुलों की संख्या संसार में लाख तक पहुँच चुकी है। लेकिन यहाँ पर थोड़े से चुटकुले गृहस्वामी की सेवा में विनीत भाव से दिये जा रहे हैं। विनीत भाव से इसलिये क्योंकि शायद आप बुरा मान जायें कि मैं आपको समझता क्या हूँ। मैं आपको जानता हूँ कि आपके पास चुटकुलों का इतना ढेर इकट्ठा है कि इस किताब में दिये चुटकुले उसके सामने कुछ भी नहीं। परन्तु मैं यह पुस्तक आम पाठक के लिये लिख रहा हूँ। हो सकता है किसी के भण्डार में यह वृद्धि करें, हो सकता है बार बार एक ही चुटकुला सुनाते सुनाते आप उकता जायें और नया चुटकुला ढूँढने के लिये किताब का सहारा लें।

गृहस्वामिनी— (मिसरानी से) देखो अगले रविवार को मैं एक डिनर पार्टी दे रही हूँ। उसके अन्दर पन्द्रह सोलह मेहमान आयेंगे। देखो खाना ऐसा बने कि सब मेहमान उंगली चाटते और तुम्हारी तारीफ़ करते घर जायें।

मिसरानी— (ओंठ भींचकर) यदि आप मुझे मेरे घर के पते से एक पत्र डाल दें कि पार्टी कैसे निमटी तो बड़ा अच्छा हो।

*

महान् रूसी कलाकार गोर्की घूमता घामता एक बार एक ऐसे गांव में जा पहुँचा जिसमें उसे कोई नहीं जानता था। जिस समय वह वहाँ पहुँचा रात्रि हो चली थी और शरीर को जमा देने वाली बर्फानी हवा चलने लगी थी। दिन भर के थके मांदे और भूखे प्यासे गोर्की ने आश्रय के लिये एक द्वार खटखटाया तो भीतर से गृहपति ने कहा, 'भाग जाओ! दुनिया भर के चोरों बदमाशों को ठहराने का भार मैंने ही अपने ऊपर नहीं ले लिया है।'

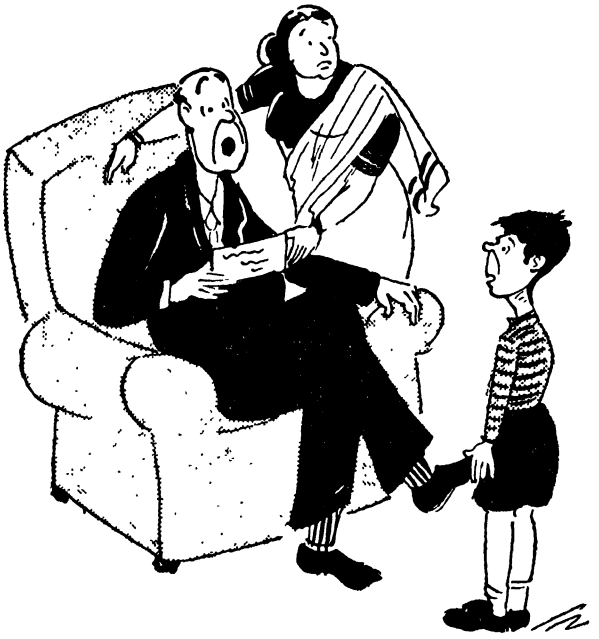
इसके पश्चात् गोर्की ने दूसरा द्वार खटखटाया और जब वहाँ से भी ऐसा ही निराशाजनक उत्तर मिला तो उसने समझ लिया कि आज की रात सड़कों पर ही घूमते बितानी पड़ेगी।

गोर्की कुछ देर इधर उधर घूमते रहे, किन्तु भूख और सर्दी ने उनको शीघ्र ही एक तीसरे मकान का द्वार खटखटाने के लिये विवश कर दिया। द्वार खटखटाने

के पश्चात् गोकीं गृहपति के गालियों से भरे उत्तर की प्रतीक्षा कर ही रहे थे कि द्वार के ऊपर की खिड़की धीरे से खुली और फिर किसी स्त्री ने फुसफुसाकर कहा, 'आज नहीं, आज नहीं। आज तो वह घर पर ही हैं।'

*

बेटा— बाबू जी, गुस्सा करना और मारना पीटना तो बुरी बात है न ?



पिता— हाँ, बहुत बुरी बात है।

बेटा— तो यह लीजिये, मास्टर जी ने आपके नाम एक चिट्ठी दी है।

*

मालिक— इस काम के लिये मुझे एक ज़िम्मेदार आदमी की आवश्यकता है।

नौकर— तब तो मुझ से बढ़कर अच्छा नौकर आपको नहीं मिलेगा। जहाँ भी मैंने काम किया है, वहाँ कुछ न कुछ गड़बड़ी हो गई, और लोगों ने मुझे ही ज़िम्मेदार ठहराया।

*

एक देश के राजा को अपने मंत्री का यह कहना बिल्कुल झूठ लगा कि लोग अपनी स्त्रियों के कहने पर चलते हैं। राजा अभी कुंवारा ही था।

मंत्री की बात जांचने के लिये राजा ने एक दिन राज्य के सारे विवाहित

पुरुषों को बुलाया, और उनसे कहा कि तुम्हें एक सवाल का जवाब देना है, लेकिन अगर किसी ने झूठ बोला, तो उसे फांसी दे दी जायेगी।

सवाल यह था— 'क्या तुम अपनी स्त्री के कहे पर चलते हो ?'

जिनका जवाब 'हाँ' में था, उन्हें राजा के बाएँ हाथ की ओर खड़ा हो जाना था, जिनका 'नहीं' में, उन्हें सीधे हाथ।

एक एक करके सारे मनुष्य बाएँ हाथ खड़े हो गए। केवल एक मनुष्य कुछ पीछे खड़ा था, अब वह दायें हाथ जाकर खड़ा हो गया।

राजा को बड़ा गुस्सा आया। पर वह बोला, 'मुझे खुशी है कि मेरे राज्य में एक आदमी तो ऐसा है, जो अपनी बुद्धि से काम करता है। अच्छा अब तुम इन गधों को बताओ कि तुम दायें हाथ क्यों खड़े हुए।'

'हज़ूर,' उस आदमी ने कहा, 'जब मैं घर से चला था, तो मेरी स्त्री ने कहा था कि भीड़ से अलग रहना।'

*

एक पार्टी हो रही थी। उसमें एक प्रोफ़ेसर भी था। थोड़ी देर में वह बोला— 'यह तो आप सब लोग जानते हैं कि मैं प्रोफ़ेसर हूँ, और मैं भी यह जानता हूँ कि आप सब मुझसे सवाल करना चाहते हैं। अच्छा तो पहले कौन सवाल पूछेगा ?'

एक व्यक्ति खड़ा हुआ और बोला— 'क्या यह सच है कि प्रोफ़ेसर बड़े भुलक्कड़ होते हैं और उन्हें अपने होश हवास का भी पता नहीं रहता ?'

प्रोफ़ेसर इस पर बिगड़ कर बोला— 'यह एक सफेद झूठ है। प्रोफ़ेसरों की याददाश्त बिल्कुल ठीक होती है, और उन्हें अपने होश हवास का हमेशा ध्यान रहता है। आपका ख्याल है कि मैं यह नहीं जानता कि मैं इस समय कहाँ हूँ ? और कल तक मुझे यह याद नहीं रहेगा कि मैं ने आज दिन भर क्या किया ? बिल्कुल ग़लत बात है। हाँ साहब, कोई दूसरा सवाल ?'

इस पर एक और व्यक्ति खड़ा हुआ और बोला— 'क्या यह सच है कि प्रोफ़ेसर बड़े भुलक्कड़ होते हैं और उन्हें अपने होश हवास का भी पता नहीं रहता ?'

प्रोफ़ेसर बोला— 'मैं तो जानता ही था कि यह सवाल पहले या पीछे यहाँ ज़रूर पूछा जायेगा। हाँ तो .....

*

किशोर कॉलिज की छुट्टियों में घर आया हुआ था। एक दिन छपे हुए रेशम का बुशर्ट, चेक की पतलून आदि भड़कीले कपड़े पहनकर जब वह अपने पिता के सामने से निकला तो उसके पिता ने कहा, 'कैसे बेवकूफों से दिखाई देते हो ये

कपड़े पहनकर !'

थोड़ी देर में उनके पड़ौसी एक वृद्ध सज्जन किशोर के यहाँ आये और उससे बोले, 'तुम ठीक वैसे ही दिखाई देते हो जैसे कि २५ वर्ष पहले कालेज से लौटने पर तुम्हारे पिता दिखाई पड़ते थे।'

किशोर ने मुस्कराकर कहा, 'थोड़ी देर पहले पिता जी भी यही कह रहे थे।'

*

नौकर— (मालकिन से) बीबी जी, डाक्टर साहब आये हैं।

मालकिन-- (झुंझलाकर) चाहे कोई हो, उसे कह दो मेरे सिर में सख्त दर्द हो रहा है, मुझे मिलने की फुरसत नहीं।

*

'तुम बहुत दिनों से अपने घर-खर्च का हिसाब रख रहे हो। इस रीति से कुछ बचत होती दिखाई देती है क्या ?'

'निस्सन्देह। शाम को दिन भर के खर्च का हिसाब मिलाने में इतना समय बीत जाता है कि सिनेमा जाने की घड़ी ही टल जाती है और मेरी पत्नी शिकायत भी नहीं कर पाती।'

*

एक नये पत्रकार को एक व्यापारी से भेंट करने के लिये भेजा गया। व्यापारी बहुत धनी था और पत्र का उद्देश्य आम दिलचस्पी की ऐसी कथा प्रकाशित करने का था जिससे कि और लोग भी उस व्यापारी के समान अधिक धनोपार्जन करने के लिये प्रयत्न करें।

व्यापारी ने पत्रकार से कहा, 'यह बड़ी लम्बी कहानी है। जितनी देर मैं तुम्हें यह कहानी सुनाऊँ उतनी देर के लिये बिजली बुझा देता हूँ।'

पत्रकार ने कहा, 'कहानी सुनाने की अब ज़रूरत नहीं है, मैं समझ गया।'

*

जल्लाद कैदी से— जानते हो, तुम्हें फाँसी देने में सरकार को ५०० रुपये का खर्च पड़ जायेगा।

कैदी— सचमुच ? ऐसा करो ! मुझे ५० रुपये ही दे दो मैं अपने आपको गोली मार लूँगा।

*

सम्पादक ने एक महत्वाकांक्षी नवयुवक से कहा, 'आप कोई कारण बताइये जिसके आधार पर मैं आपकी कविता प्रकाशित करूँ।'

कवि ने कहा, 'मैं अपनी कविता के साथ हमेशा उसको लौटाने के लिये डाक

का टिकट रख देता हूँ।'

'तो फिर क्या ?'

'यदि आप कविता छापा करें तो टिकट आपके पास रह जायेगा।'

*

मैजिस्ट्रेट— अरे, तुम फिर मेरे सामने मौजूद हो। कौन लाया तुम्हें यहाँ ?

रामभरोसे— जी, यह दोनों सिपाही !

मैजिस्ट्रेट— हूँ ..... फिर पी होगी।

रामभरोसे— बिल्कुल सच सरकार, दोनों ही पिये हुए थे।

*

रोगी— डाक्टर, मुझे क्या चाहिये जानते हो। मुझे कुछ वह चाहिये जिससे मैं एकदम लड़ने झगड़ने के 'मूड' में आ जाऊँ। मतलब यह कि मेरा आलस्य मुझसे छूट जाये। यानी मैं उठ कर किसी को कुछ कहने सुनने लायक़ बन सकूँ। कुछ ऐसी चीज़ चाहिये मुझे, डाक्टर ! नुस्खे में कुछ ऐसी चीज़ रखी है क्या आपने ?

डाक्टर— नुस्खे में नहीं है। वह चीज़ आप बिल में पायेंगे।

*

ज्योतिषी— एक सुन्दर युवती बार बार आपके मार्ग में आयेगी। पर आप उससे सावधान रहिये।

एंजिन ड्राइवर— मुझे सावधान रहने की क्या आवश्यकता है ?, सावधान तो उसे रहना चाहिये।

*

'मैं बार बार आपके मुँह से बेवकूफ शब्द सुन रहा हूँ। मुझे आशा है कि आप यह शब्द मेरे लिये प्रयोग नहीं कर रहे हैं ?'

'आप खामाखा अपने को ज़रूरत से ज्यादा अहमियत दे रहे हैं। दुनिया में बेवकूफों की कमी नहीं है भाई साहब ! आप अकेले थोड़े ही हैं।'

*

पत्र प्रतिनिधि धारा सभा में भाषण देने के लिये जा रहे एक प्रधान मंत्री से— क्या आप कोई वक्तव्य देने की कृपा करेंगे ?

प्रधान मंत्री— अभी मुझे जाकर भाषण देना है। मेरे पास फिलहाल सोचने के लिये समय नहीं है।

*

'क्या तुम मुझसे प्रेम करते हो ?'

'इसमें क्या संदेह है ?'

'तो क्या तुम मेरे लिये मर भी सकते हो ?'

'नहीं प्रिये, मेरा प्रेम अमर है।'

*

प्रेमी— तुम्हारा दिल पत्थर के समान कठोर है। इससे बढ़कर बुरी बात नहीं हो सकती।

प्रेमिका— हो सकती है ! दिमाग़ का पिलपिला होना।

*

सिनेमा घर का दरबान— आप बहुत देर से आये, खेल शुरू हुए तो बहुत देर हो गई।

लेट लतीफ— कोई बात नहीं, तुम दरवाज़ा खोल दो, मैं बिना शोर किये अन्दर चला जाऊँगा।'

दरबान— नहीं, यह बात नहीं है। मेरे दरवाज़ा खोलते ही सब दर्शक बाहर भाग जायेंगे।

*

नाई की दुकान की भीड़ छँट गई थी। दुकान में काम करने वाले एक छोकरे ने दूसरे से कहा— नत्थू, उस बुड्ढे के गाल पर तुमने काफी बड़ा घाव कर डाला था।

'हाँ, असल में मैं उसकी नौकरानी से छिपकर मिला करता हूँ। यह घाव इसलिये किया था कि नौकरानी को मालूम हो जाये कि आज मैं कुछ देर में आऊँगा।

*

चलती बस में श्रीमती चकल्लस ने अपने अधेड़ पति की ओर जो देखा तो मन ही मन भुन गई। भीड़ के कारण अपने से सटकर खड़ी हुई नवयुवती को देख कर श्रीमान चकल्लस फूले नहीं समा रहे थे।

जब बस रुकी तो अचानक ही सुन्दर नवयुवती घूमी और श्रीमान चकल्लस के गाल पर गरमागरम चांटा रसीद करके गुस्से में बोली, 'तो यह है पराई स्त्रियों के चुटकी काटने का फल।'

श्रीमान् चकल्लस भौंचक्के से रह गये। बस से उतरती हुई पत्नी को अपनी सफ़ाई देने के लिये श्रीमान चकल्लस ने हकलाते हुए कहा, 'मैं ··· मैंने उसके ··· नहीं चूंटा था।'

श्रीमती चकल्लस ने उनको बहलाते हुए कहा, 'कोई बात नहीं, असल में तो

मैंने चूंटा था उसे, तुम्हें सबक़ सिखाने के लिये।'

*

रास्ते में डाक्टर को रोककर एक व्यक्ति ने पूछा, 'डाक्टर साहब, छाती में दर्द होने पर क्या करना चाहिये ?'

लोग डाक्टर से कई बार इस तरह सलाह ले चुके थे और उनकी फीस मारी गई थी। इसलिये मरीज़ को दुकान पर आने का संकेत करने के लिये वह बोले, 'करना क्या चाहिये, यही किसी अच्छे डाक्टर की सलाह लेनी चाहिये।'

'अच्छी बात है, मैं किसी अच्छे डाक्टर के यहाँ जाऊँगा, अभी जाता हूँ।'

*

'तो तुम्हारी पड़ौसी से लड़ाई हो गई है।'

'हाँ, एक दिन सुबह ही सुबह मेरी पत्नी मशीन पर सिलाई कर रही थी। मेरे पड़ौसी ने मशीन के तेल की शीशी भिजवाई कि मशीन में तेल डाल लें ताकि शोर कुछ कम हो।'

'फिर क्या हुआ।'

'मैंने वह शीशी ज्यों की त्यों वापिस करवा दी और कहलवा दिया कि इसे अपने रेडियो में डाल दें— रात को ग्यारह बजे तक जब वह बोलता रहता है तो नींद हराम हो जाती है।'

*

'क्यों, क्या तुम्हें अपने पति के फौज में भर्ती होने पर कुछ भी खुशी नहीं हुई ?'

'नहीं !'

'क्यों, उनकी नई वर्दी कितनी शानदार है ?'

'बस यही तो दिक्कत है। अब उनकी जेबें टटोलने में समय अधिक लगता है।'

*

आर्कबिशप व्हाटले से किसी ने एक बार प्रश्न किया कि क्या आप प्रातःकाल जल्दी उठते हैं। जवाब मिला— एक बार जल्दी उठा था किन्तु सारी सुबह मुझे इसका इतना गर्व रहा और दोपहर में नींद इतनी सताती रही कि मैंने फिर कभी जल्दी न उठने का संकल्प कर लिया।

*

प्राचीन रोम के एक योद्धा की बात है। वह लड़ाई पर जा रहा था। अपनी युवती और सुन्दर पत्नी की सुरक्षा की आशंका के कारण उसने उसे कवच में जकड़

दिया और अपने घनिष्ठ मित्र को बुलाकर कवच की चाबी उसके हवाले कर दी।

'मेरे मित्र,' उसने कहा, 'यदि मैं छः महीने तक नहीं लौटूँ तो तुम इस चाबी को काम में लाना। यह चाबी मैं तुम्हें और केवल तुम्हें सौंप रहा हूँ।'

तत्पश्चात् वह घोड़े पर चढ़कर युद्ध के लिये रवाना हो गया।

अभी वह मुश्किल से १० मील गया होगा कि उसने पीछे की ओर धूल का बादल उठता हुआ देखा। उसका मित्र तेज़ी से घोड़ा दौड़ाता चला आ रहा था।

'ठहरो,' उसने पुकार कर कहा, 'तुमने मुझे ग़लत चाबी दी है।'

*

ब्रिटेन के प्रधान मन्त्री मि० चर्चिल जब एक सभा में भाषण दे रहे थे तब श्रोताओं की भीड़ में से एक महिला ने चिल्लाकर कहा, 'मुझे न तो तुम्हारी राजनीति ही पसन्द है और न तुम्हारी मूछें ही।' यह उस समय की बात है जब मि० चर्चिल युवक थे और मूछें रखते थे।

चर्चिल ने तुरन्त उत्तर दिया, 'श्रीमती जी, मैं नहीं समझता हूँ कि आपको इन दोनों में से किसी के भी निकट सम्पर्क में आने का कभी मौका मिलेगा।'

*

महात्मा गांधी जहाँ कहीं जाते थे वहाँ उनके पीछे पत्रकारों का जत्था लग जाता था। एक बार एक पत्रकार ने गांधी जी से प्रश्न किया, 'क्या आप यह विश्वास करते हैं कि मरने के बाद आप अवश्य ही स्वर्ग में स्थान पावेंगे।'

गांधी जी ने उत्तर दिया, 'मैं यह नहीं जानता कि मरने के बाद मुझे स्वर्ग में स्थान मिलेगा या नर्क में, परन्तु इतना अवश्य जानता हूँ कि जहाँ कहीं भी जाऊँगा वहाँ पत्रकार ज़रूर उपस्थित रहेंगे।'

*

स्व० पण्डित मोतीलाल नेहरू अपने विनोद के लिये बहुत प्रसिद्ध थे। एक दिन उन्हें जुक़ाम हो गया। तब उन्होंने खादी के कपड़े धारण करने शुरू ही किये थे। खादी के रुमाल से पोंछते पोंछते उनकी नाक एकदम लाल हो गई थी। उसी समय एक सज्जन उनसे उनकी तबियत का हाल पूछ बैठे।

पण्डित जी ने ज़रा गम्भीर होकर कहा, 'क्या पूछते हो? अब गांधी बाबा के राज्य में किसी को जुक़ाम नहीं हुआ करेगा।'

वह सज्जन बड़े चकराये और बोले, 'आखिर जुक़ाम और गाँधी बाबा के राज्य का क्या मेल?'

मोतीलाल जी ने उत्तर दिया, 'खादी के रूमाल से पोंछते पोंछते जब नाक ही

ग़ायब हो जायेगी तब फिर जुक़ाम कहाँ हुआ करेगा ?'

*

'डाक्टर साहब, मैं आपको बहुत धन्यवाद देता हूँ। आपके इलाज से मुझे बहुत लाभ हुआ है।'

'लेकिन मैंने तो तुम्हारा इलाज नहीं किया। मैंने आज तुम्हें पहली बार देखा है।'

'हाँ, लेकिन आप मेरे चाचा का इलाज कर रहे थे। अब मैं उनकी जायदाद का मालिक बन गया हूँ।'

*

एक पड़ौसिन दूसरी से— 'अब हम अच्छे पड़ोस में जाकर रहेंगे।'

दूसरी— 'हमें भी अब अच्छा पड़ोस मिलेगा।'

पहली— 'क्यों, क्या तुम भी मकान बदल रही हो ?'

दूसरी— 'नहीं, हम तो यहीं रहेंगे।'

*

वकील— (एक गवाह से) क्या तुम कभी जेल गये हो ?

गवाह— हाँ, एक बार।

वकील— (जज से) अब आप ही देखिये कि स्वयं जेल हो आये हुए गवाह की बात पर कैसे विश्वास किया जा सकता है।

जज— (गवाह से) तुम किस लिये जेल गये थे ?

गवाह— मेरा काम पुताई करना है। मैं जेल में एक कोठरी पोतने गया था। उस कोठरी में एक वकील कैद था, जिसने अपने मवक्किलों को धोखा दिया था।

*

मिकैनिक— 'आपकी कार को देखकर मेरी राय तो यह है कि आप इसे चलाते रहा करें।'

मोटर का मालिक— 'क्यों ?'

मिकैनिक— 'क्योंकि यदि कहीं भी इसे आपने रोक दी तो वे गधे सिपाही यह समझेंगे कि कोई दुर्घटना हो गई है।'

*

युवक— 'अब तुमने कोई व्याकरण में गलती की तो मैं तुम्हें चूम लूँगा।'

युवती— 'तुम ऐसा कर सकता नहीं हूँ।'

*

कर्नल की तरक्क़ी हुई थी। खुशी मनाने के लिये उसने एक शानदार दावत

दी। दावत के शुरू में वह सिपाहियों से बोला, 'खाने पर बिना दया के टूट पड़ो जवानो। इनके साथ वही बर्ताव करो जो तुम अपने शत्रु के साथ करते हो।'

जब पार्टी समाप्त हो रही थी, तब कर्नल ने एक सार्जेन्ट को अपनी पोशाक में कुछ शराब की बोतलें छिपाते देखा।

'सार्जेन्ट, क्या कर रहे हो ?'

'हुजूर की आज्ञा का पालन कर रहा हूँ। जिन शत्रुओं को हम मारते नहीं उन्हें बन्दी बना लेते हैं।'

*

'रेणु, क्या तुम एक बात गुप्त रख सकती हो ?'

'हाँ हाँ, लेकिन मेरा दुर्भाग्य है जिनसे मैं वह बात कहूँगी वे उसे गुप्त नहीं रख सकतीं।'

*

पिता— मैं जब तुम्हारी आयु का था, सिगरेट नहीं पीता था। मगर तुम जब हमारी उमर को पहुँचोगे, तब भला यह बात अपने लड़कों से किस तरह कह सकते हो ?

लड़का— हाँ, इतनी सफाई से तो मैं नहीं कह सकता जितनी सफाई से आप मुझ से कह रहे हैं।

*

'बस अब अन्त है।' पति ने बाहर जाते जाते अपनी पत्नी से क्रोध में भर कर कहा। 'मैं इतने दिनों तक सब सहता रहा, परन्तु अब मैं अपने को झील में फेंक कर सब समाप्त कर डालता हूँ।'

'लेकिन तुम तैरना तो जानते नहीं।' पत्नी ने उसे याद दिलाया।

'ठीक है,' उसने दुखी होकर कहा। 'मुझे कोई अन्य रास्ता ढूँढना पड़ेगा।'

*

पुलिसमैन ने हाथ उठाया। स्त्री ड्राइवर ने एक झटके के साथ कार रोक दी।

'जैसे ही मैंने आपको देखा, मैंने अपने दिल में कहा— कम से कम पैंतालिस।'

'नहीं नहीं,' स्त्री बात काट कर बोली, 'यह मेरा हैट है जो मुझे इतना वृद्ध बना देता है।'

*

कुछ व्यक्तियों ने शराब के नशे की बुराइयों के विषय में इतना पढ़ा है कि

उन्होंने पढ़ना छोड़ने का निश्चय कर लिया है।

*

लीला— यदि तुम मेरा बलपूर्वक चुम्बन ले लो तो तुम्हें पता है मैं क्या करूँगी।

कमल— मुझे नहीं पता।

लीला— क्या तुम्हें जानने की इच्छा भी नहीं है?

*

एक मुसाफिर समय काटने के ख्याल से दूसरे मुसाफ़िर से बातचीत करने की कोशिश करने लगा।

पहला मुसाफिर-- आपकी सूरत मुझे पहचानी हुई मालूम होती है। कहीं हमारा और आपका साथ ज़रूर हुआ है?

दूसरा मुसाफिर— हुआ होगा। मैं बरेली के जेलखाने में दस वर्ष तक रह कर आज ही छूटा हूँ।

बातचीत का सिलसिला एकदम बन्द हो गया।

*

१. क्यों जी, आज तुम इतने सुस्त क्यों हो?

२. क्या बताऊँ, मेरा सिर बहुत दुख रहा है।

१. एक बार मेरा भी सिर बहुत दुखने लगा था, मगर मैं तो चुटकी बजाते ही ठीक हो गया था।

२. किस तरह?

१. मेरी बीवी ने मेरे सिर को अपनी गोदी में लेकर मुझे चूम लिया था। इससे मेरे कलेजे में ऐसी ठंडक पहुँची कि दर्द बिल्कुल जाता रहा।

२. हाँ, तब तो भाई ईश्वर के लिये जल्दी बताओ तुम्हारी बीवी इस समय कहाँ पर है? अब दर्द मुझसे नहीं सहा जाता!

*

एक पुजारी महाराज नाई से हजामत बनवा रहे थे। नाई झगड़ालू था। हजामत बनाते बनाते एक बार उसका हाथ बहक गया और पुजारी महाराज का गाल कट गया।

पुजारी— देखो जी, यह भंग पीने का नतीजा है।

नाई— हाँ सरकार! यह ख़ाल को बहुत मुलायम कर देती है।

*

पत्नी— क्यों जी, इतनी देर कहाँ रहे ?

पति— देखो, तुमने फिर ग़लती की। अक्लमन्द पत्नी अपने पति से ऐसी बातें नहीं पूछतीं।

पत्नी— मगर अक्लमन्द पति तो अपनी पत्नी से .....

पति— रहने भी दो। अक्लमन्द पति के पत्नी होती ही नहीं।

*

मजिस्ट्रेट— तुम्हें इस चोरी के लिये छः महीने की सज़ा दी जाती है।

चोर— अच्छा, मगर हाथ जोड़ता हूँ, दो महीने तक मेरी सज़ा मुल्तवी रखिये, वरना मेरा बड़ा घाटा हो जायगा।

मजिस्ट्रेट— घाटा ?

चोर— हाँ ! क्योंकि हम लोगों के कमाने का यही मौसम है। आजकल ही लोग खूब खुर्राटे भर कर सोते हैं।

*

मित्र— भला डाक्टर साहब ! आपने कभी ग़लती भी की है ?

डाक्टर— हाँ, ज़िन्दगी में केवल एक बार।

मित्र— कब ?

डाक्टर— जब मैंने एक अमीर को इलाज करके सिर्फ दो ही दिन में अच्छा कर दिया था ?

*

मित्र— कहिये मिस्टर, आपका लोहे वाला बक्स खुला, जिसकी चाभी खो गई थी, और जिसके खोलने में आप दिन भर परेशान थे ?

मिस्टर— हाँ भाई, बड़ी तरकीब से उसे खुलवाया।

मित्र— क्या लुहार बुलाया था ?

मिस्टर— नहीं जी, जब सब तरह से हार गया, तब मैंने कह दिया कि इसमें मेरी पूर्व प्रेमिका के पत्र रखे हुए हैं। इतना सुनते ही न जाने कहाँ से मेरी बीवी में इतनी ताक़त आ गई कि उसने एक ही झटके में उसे खोल दिया।

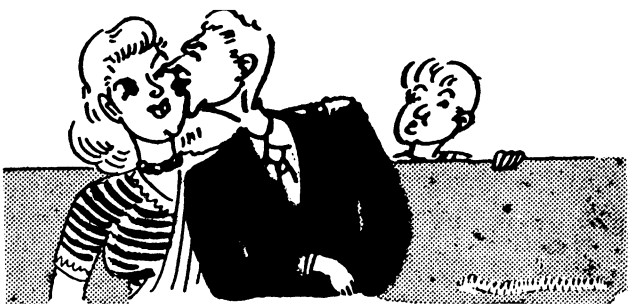
*

किसी मास्टर ने एक लड़के से सवाल पूछा। सवाल पेचीदा था उसकी समझ में नहीं आया। दूसरे लड़के ने उसके कान में चुपके से कहा— मास्टर गधा है।

मास्टर— (दूसरे लड़के से) हाँ हाँ, तुम उसे क्यों बताते हो ? वह खुद ही समझकर बतायेगा।

*

प्रेमी— तुम्हारे छोटे भाई ने मुझे तुम्हारा मुँह चूमते देख लिया है।



बताओ उसे क्या दूँ, ताकि वह इस बात को किसी से न कहे।

प्रेमिका— वह अमूमन चार पैसे पाया करता है।

*

स्त्री— (अख़बार पढ़ती हुई) साइन्स जानने वालों ने यह साबित कर दिया है कि आवाज़ बीस हज़ार गुना बढ़ाई जा सकती है।

पुरुष— भला आवाज़ घटाने की तरफ भी इन लोगों ने कुछ ध्यान दिया है।

*

डाक्टर— (एक मरीज़ की नाड़ी देखते हुए) कौन कहता है कि तुम बीमार हो? तुम्हारी नाड़ी तो घड़ी की टिकटिक की तरह खूब ठीक चल रही है।

मरीज़— मगर डाक्टर साहब, आप तो मेरी कलाई की घड़ी पर हाथ रखे हुए हैं।

*

एक आदमी— (अपने नौकर से दरिया के किनारे) भला कोई आदमी पानी के भीतर सांस रोके ज्यादा से ज्यादा कितनी देर तक रह सकता है।

नौकर— हद से हद पांच मिनट तक।

आदमी— तब तो उस बुढ़िया ने, जो वहाँ नहा रही थी, कमाल ही कर दिया! उसे डुबकी लगाये १५ मिनट हो गये। मैं उसी समय से घड़ी देख रहा हूँ और वह अब तक दम साधे हुए पानी ही के भीतर है।

*

एक मल्लाह— (बहुत दिनों के बाद अपनी स्त्री से मिलते समय) प्रिये! मुझे बहुत अफसोस है कि अफ्रीका से बेदुम का बन्दर न ला सका, जो तुमने मुझे लाने को कहा था।

स्त्री— कोई हर्ज नहीं, मुझे तुम तो मिल गये।

*

दूल्हा— (निकाह के बाद अपनी दुल्हिन को रोते देखकर) हाय, हाय! प्यारी तुम इस तरह क्यों रोती हो?

दुल्हिन— मैं दुख से नहीं रो रही हूँ, बल्कि मुझे अपनी खुशकिस्मती पर रुलाई आ रही है। क्योंकि अम्मा मुझ से हमेशा यही कहा करती थी कि तू ऐसी है कि तुझ से कोई गधा भी शादी न करेगा। मगर तुमने मुझसे शादी कर ही ली। फिर क्यों न मारे खुशी के मैं रोऊँ।

*

एक आदमी— (कर्ज़ लेने की नीयत से एक महाजन से) मेरे दोस्त तो बहुतेरे हैं, मगर मैं दोस्तों से कुछ माँगना पसन्द नहीं करता।

महाजन— फिर क्या, हाथ मिलाइये। आज हम और आप भी दोस्त हुए।

*

जेम्स— क्यों जी, भला तुमने कभी ज्वालामुखी से आग का फ़ौवारा छूटते देखा है।

स्मिथ— नहीं, ... मगर एक बार याद पड़ता है कि रात को जब मैं क्लब से घर को देर में आया तो मेरी श्रीमती जी .....

*

एक स्त्री— क्यों सखी, क्या अपने हाथ से अपना खाना बनाने में बड़ा फायदा और किफायत है।

दूसरी— बेशक! क्योंकि मेरा पति जितना पहले खाता था, अब उसका आधा भी नहीं खाता।

*

पति— (लड़ाई के बाद ताने से) मैं बड़ा बेवकूफ था जब मैंने तुमसे शादी की।

पत्नी— मैं इसे जानती थी, मगर मुझे आशा थी शायद तुम सुधर जाओ।

*

बाप— (लड़की से) हर रात को वह कमबख्त नौजवान इतनी देर तक अटका रहता है। भला तुम्हारी माँ इस बारे में कुछ नहीं कहती?

लड़की— कहती हैं कि मर्दों का हमेशा यही दस्तूर रहा है। अब तक इन लोगों ने अपना तरीक़ा बदला नहीं!

*

एक छोटे बच्चे का चाचा बड़ा खूबसूरत और लम्बा चौड़ा आदमी था। मगर उसका बाप बिल्कुल ही छोटे क़द का था। बच्चे को अपने चाचा का डील डौल बहुत पसन्द था। और वह खुद चाहता था कि मैं अपने चाचा की तरह बढ़ूँ। इसलिये उसने अपनी माँ से एक दिन पूछा— अम्मा! भला चाचा जी कैसे इतने बड़े और लम्बे हो गये?

माँ— बेटा! जब तुम्हारे चाचा जी लड़के थे, तब वे बड़े सीधे और नेक थे। वे हमेशा अच्छा ही काम किया करते थे।

बच्चा— अगर यह बात है, तो अम्मा बताओ मेरे पिता किस क़िस्म के लड़के थे।

*

बीवी सामने डण्डा लिये खड़ी है और मियाँ की आवाज़ चारपाई के नीचे से बड़े धीमे सुरों में आ रही है।

मियाँ— नहीं, मैं बाहर नहीं आऊँगा। देखो, बीवी साहिबा, अपने घर में मैं ही मालिक होकर रहूँगा, और जो कहूंगा वही करके छोड़ूँगा।

*

लड़का— क्यों अम्मा, आदमियों की ही चाँद सफाचट क्यों हो जाती है?

माँ— इसलिये कि उनको दिमाग़ी मेहनत बहुत अधिक करनी पड़ती है। जिस अंग पर ज्यादा मेहनत पड़ेगी, वहाँ बाल कैसे रह सकते हैं?

लड़का— ठीक कहती हो अम्मा। अब समझ गया, तभी शायद औरतों के मुँह पर बाल नहीं उगते।

*

जोन्स— कल तीन बजे रात को जब मैं क्लब से घर आ रहा था, तो मेरे मकान में एक चोर घुसा था।

ब्राउन— तो उसे कुछ मिला?

जोन्स— हाँ, जो मुझे मिलना था वह उसे मिल गया।

ब्राउन— क्या मतलब?

जोन्स— यही कि मेरी बीवी ने समझा कि मैं हूँ। फिर क्या पूछना था? वह बेचारा अस्पताल में है।

*

पत्नी— कल तुमने शाम को नौकरानी से क्या कहा था? उसने आज कहला भेजा है कि मैं काम नहीं करूँगी, क्योंकि बाबू जी ने कल शाम को मुझे बहुत गालियां दी हैं।

पति— अरे ! क्या वह थी ? धत्तेरे की ! मैंने तो अंधेरे में समझा था कि मैं तुमसे बातें कर रहा हूँ !

*

एक साहब बहादुर पहले पहल 'गौल्फ' खेलने गये। खेल में बिल्कुल अनाड़ी होने के कारण उन्होंने कितनी ही कोशिश की, मगर डण्डे से गोली न मार पाये, बल्कि हर बार उनका डण्डा ज़मीन पर पड़ा, और इस तरह गोली के पास ज़मीन की मिट्टी डण्डे से खुद गई। तब बेचारे अपने अनाड़ीपन को निबाहने के लिये अपने छोकरे से, जो उनके गौल्फ के कई डण्डे लिये पास खड़ा था, कहने लगे— हमारा भाई जो इस समय अमेरिका में है, इस खेल को खूब ही खेलता है। उसकी भी पहले पहल यही हालत थी।

छोकरा— अमेरिका है कहाँ ?

साहब— इस पृथ्वी के नीचे।

छोकरा— फिर क्या है ? योंही कोशिश किये जाइये। कभी आप उन्हें खोद कर निकाल लेंगे।

*

मेम साहिबा— (एक लंगड़े फ़कीर से) ले लंगड़े, एक पैसा ले। तेरे लंगड़ेपन पर मुझे तरस आता है। खैर, फिर भी अन्धे होने से लंगड़ा होना अच्छा है।

लंगड़ा— आप ठीक कहती हैं, क्योंकि जब मैं अन्धा था तो लोग मुझे खोटा पैसा दिया करते थे।

*

एक पार्टी में अतिथियों के मनोरंजन के लिये एक स्त्री गाना गा रही थी। एक व्यक्ति को उस स्त्री का गाना इतना बुरा लगा कि वह झुंझला कर साथ बैठे हुए व्यक्ति से बोला, 'क्या गला फाड़ रही है ! यह स्त्री कौन है ? क्या आप जानते हैं ?'

पास बैठे हुए व्यक्ति ने कहा, 'हाँ, वह मेरी पत्नी है।'

यह उत्तर सुनकर पहला व्यक्ति घबरा गया और विनीत स्वर में बोला, 'ओह, क्षमा कीजिये, गलती हो गई। उनकी आवाज़ तो ठीक है परन्तु उन्हें बेढंगा गीत गाना पड़ रहा है। मुझे समझ नहीं आता किस नौसिखिये ने यह गीत लिखा है ?'

दूसरे व्यक्ति ने झेंपते हुए कहा, 'मैंने।'

*

एक स्त्री ने अपने पति से पूछा, 'आप किसी व्यक्ति को देखकर उसकी शक्ल भूल तो नहीं जाते ?'

पति ने गर्व के साथ उत्तर दिया, 'बिल्कुल नहीं। मैं जिस इन्सान को एक बार देख लूं, उसकी शक्ल उमर भर नहीं भूल सकता।'

पत्नी ने प्रसन्न होते हुए कहा, 'चलो यह तो अच्छा हुआ। मुझसे तुम्हारा शेव करने का शीशा टूट गया है। पर तुम्हें अधिक कठिनाई नहीं होगी।'

*

'तो तुम्हें नौकरी से जवाब मिल गया है ?'

'हाँ।'

'क्या कारण था ?'

'मेल नहीं हुआ।'

'किसमें— तुम में और मालिक में ?'

'नहीं, कैश बुक और कैश में।'

*

दो दार्शनिक एक रोज़ प्रातःकाल मिले। एक दार्शनिक दूसरे से यह कहता सुना गया, 'नमस्कार। आपकी तबीयत तो ठीक है। कहिये मेरा क्या हाल है।'

*

गाँव में रहने वाला एक व्यक्ति, जो कुछ कुछ अंग्रेज़ी पढ़ा हुआ था, एक शहर में आया, तो उसने एक जगह बहुत बड़ा बोर्ड देखा जिस पर लिखा हुआ था 'एम्पलायमेंट एक्सचेंज'। दफ्तर के अन्दर घुसने पर उसने एक बोर्ड देखा, जिस पर लिखा हुआ था, 'वोमेन्स एक्सचेंज'। वह काफी देर तक इस बोर्ड की ओर घूरता रहा।

अन्दर घुसने पर उसने एक मोटी स्त्री को बैठे देख कर उससे पूछा, 'क्या यह वोमेंस एक्सचेंज है ?'

उस स्त्री ने उत्तर दिया, 'हाँ।'

'क्या आप ही एक्सचेंज पर हैं ?'

'हाँ, कहिये।'

'धन्यवाद ! मैं अपनी बीवी के साथ ही रहना पसन्द करूँगा।'

*

कलाकार— देखिये, यह मेरी नवीनतम कृति है। यह मेरे सर्वोत्तम चित्रों में से एक है। मैंने इसे अभी समाप्त किया है। जब मैंने इसे बनाना आरम्भ

किया, मैं नहीं जानता था कि मैं क्या बना रहा हूँ।

मित्र— और जब तुम बना चुके तो तुम्हें यह कैसे पता चला कि तुमने क्या बनाया है ?

*

कलाकार— मान्यवर ! यह चित्र घास चरती हुई गाय का है।

दर्शक— परन्तु घास कहाँ है ?

कलाकार— वह तो गाय खा गई।

दर्शक— और गाय कहाँ है ?

कलाकार— आप क्या समझते हैं कि घास खाकर भी गाय वहाँ खड़ी रहेगी ?

*

कुछ मित्रों में खाने की प्रतियोगिता आरम्भ हो गई। देखना यह था कि कौन सबसे अधिक खाना खाता है। अन्त में एक व्यक्ति विजयी रहा। उसने २० चपाती, १६ सेर लड्डू, २ सेर सब्जी खाकर सब को मात कर दिया।

सब मित्र उसकी प्रशंसा करने लगे परन्तु वह अपनी प्रशंसा सुनकर अधिक प्रसन्न नहीं नज़र आ रहा था। मित्रों में से एक ने उसकी चिन्ता का कारण पूछा तो वह बोला, 'मैं इस चिन्ता में हूँ कि अगर मेरी पत्नी को यह मालूम हो गया कि मैंने खाना खा लिया है तो वह मेरा खाना नहीं पकायेगी।'

*

स्कूल में एक शिक्षक ने एक विद्यार्थी से पूछा, 'रामायण किसने लिखी है ?'

लड़के ने डर कर हकलाते हुये कहा, 'मैंने नहीं लिखी साहब।'

*

पिकासो के चित्रों की एक प्रदर्शनी में एक चित्र के सम्मुख सबसे अधिक दर्शक खड़े थे। तारीफों के पुल बांधे जा रहे थे। तभी वहाँ पिकासो आया और उसने चित्र को उलट कर सीधा कर दिया। पहले चित्र उलटा लगा था।

*

ब्रिटेन के एक मैडिकल कॉलिज के प्रोफेसर को रानी एलिज़ाबेथ का निजी डाक्टर नियुक्त किया गया। डाक्टर इस खबर को सुनकर फूला नहीं समाया। उसने कॉलिज के नोटिस बोर्ड पर यह नोटिस लगा दिया 'मेरे विद्यार्थी यह जानकर प्रसन्न होंगे कि मुझे ब्रिटेन की महारानी ने अपना निजी डाक्टर नियुक्त किया है।'

अगले दिन डाक्टर ने देखा उस नोटिस के ऊपर लिखा हुआ था, 'भगवान रानी की रक्षा करे !'

*

स्विट्ज़रलैंड के एक होटल ने यह विज्ञापन अखबारों में दिया :— 'अगर आप एकान्त पसन्द करते हैं तो हमारे होटल में ठहरिये। संसार के कोने कोने से हज़ारों लोग इस होटल में आकर ठहरते हैं।'

*

एक किसान के पाले हुए सांड दूर दूर तक मशहूर थे। अपनी गायों के लिए उन्हें लेने दूर दूर से आदमी आते थे। एक दिन एक परदेसी ने उसके द्वार पर आकर आवाज़ दी। किसान कहीं बाहर गया हुआ था। उसकी छोटी लड़की बाहर निकल कर आई। एक गाँववाले को खड़ा देख कर वह बोली, 'हमारे दो सांड खाली हैं। जिसे आप चाहें ले सकते हैं। प्रत्येक का किराया २५ रुपये है।'

परदेसी— मुझे सांड नहीं चाहिये। मैं तो तुम्हारे भाई के बारे में आया था। मेरे एक लड़की है। ..... खैर तुमसे क्या बातें करूँ ? जब तुम्हारे पिताजी आ जायेंगे तब उनसे ही मिलूँगा।

लड़की— हाँ, यह तो मुझे नहीं पता कि पिताजी भैया के लिये कितना किराया लेते हैं।

ख — मज़ाक

१. नूरजहाँ— जो पुरुष इस खेल को नहीं जानते हैं उन्हें कमरे से बाहर भेज दिया जाता है। सब नारियां और अनुभवी मनुष्य इस मज़ाक का आनन्द लूटने के लिये तैयार हो जाते हैं।

वे अपनी कुर्सी खींच कर बीच में लगभग एक गज़ का फासला छोड़ आमने सामने दो लाइन बनाकर बैठ जाते हैं। इन खिलाड़ियों की गैलरी के अन्त में एक बड़ी कुर्सी रख दी जाती है जिस पर पार्टी की सबसे सुन्दर युवती खिलाड़ियों की ओर मुख करके बैठ जाती है।

तब पहला पुरुष कमरे के अन्दर लाया जाता है। उसे एक युवती जो चोबदार का काम करती है, बताती है कि वह बड़ा भाग्यवान पुरुष है क्योंकि वह नूरजहां के दरबार में खड़ा है और मल्का ने उसे अपना हाथ चूमने का सौभाग्य दिया है। पुरुष मल्का की ओर देखता है। उसे लगता है कि वह उसकी ओर देखकर मुस्करा रही हैं।

'लेकिन', चोबदार कहती है, 'तुम्हें दरबार के कुछ क़ायदे मानने पड़ेंगे। यहां अजनबियों की आंख पर पट्टी बांध कर ले जाने का क़ायदा है, और उन्हें दरबार में संभल कर चलना पड़ता है।' जब चोबदार बेचारे पुरुष की आंखों में पट्टी बांधने लगती है, तब वह देखता है कि दोनों ओर के दरबारियों ने अपने पैर खाली जगह

में फैला लिये हैं। उसे उन्हें पार करके नूरजहां तक पहुँचना है।

आंखों पर पट्टी बांध कर वह मल्का की ओर ले जाया जाता है। एकदम सब पैर उसके रास्ते में से हटा लिये जाते हैं। लेकिन वह यह नहीं जानता। बड़ी सावधानी से अपने पैरों को ऊपर नीचे करते वह नूरजहां की ओर बढ़ता है जब कि दरबारीगण मुश्किल से अपनी हँसी रोक पाते हैं।

उसके चलते ही नूरजहां अपने स्थान से उठ जाती है और उस कुर्सी में

कोई दाढ़ी वाले वृद्ध सज्जन बैठ जाते हैं। उनका हाथ चूमने के पश्चात् सारी पार्टी कहकहा लगाती है और पुरुष की आंखों की पट्टी खोल दी जाती है। एक बार बुद्धू बन जाने पर वह आदमी भी दरबारियों में शामिल हो जाता है और अगले आदमी को बुद्धू बनाने में पूरा हिस्सा लेता है।

२. *जादूगर*— इस मज़ाक के लिये आपको कुछ तैयारी करनी पड़ेगी। दो छोटी कांच की प्लेट लीजिये। उनमें से एक को सरसों के तेल का दिया जलाकर उसके ऊपर रख दीजिये। उस प्लेट की तली में काफी स्याही इकट्ठी हो जायेगी। फिर उन दोनों को पानी से भर लीजिये।

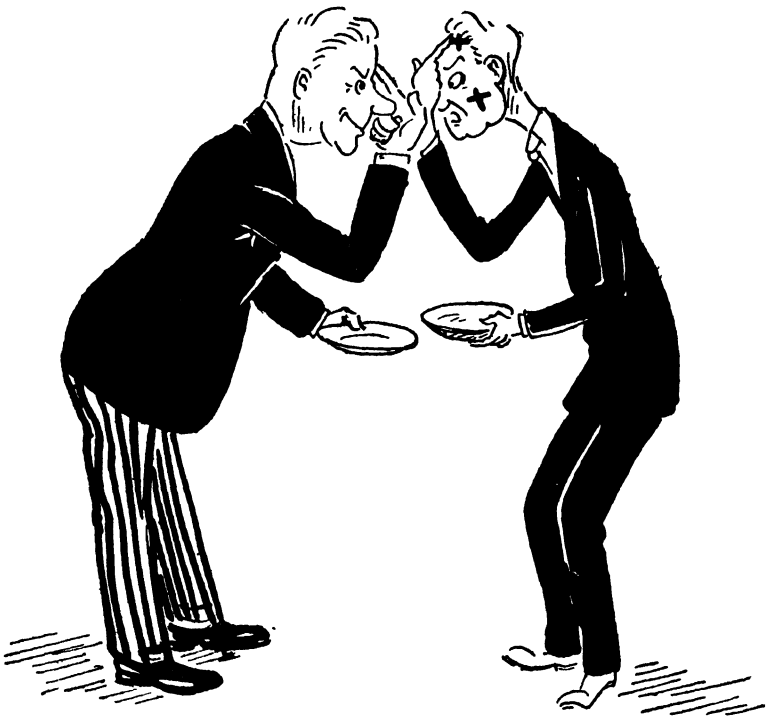
जब आपकी पार्टी में कम मज़ा आ रहा हो तो एक मेहमान को बुला लीजिये। वह मेहमान ऐसे हों जो अपना मज़ाक बन जाने पर बुरा न मानें।

उस मेहमान को अलग बुला कर समझा दीजिये कि अब आप जादूगर का खेल दिखाकर बाकी मेहमानों को अचम्भे में डालना चाहते हैं। इस के लिये आप को एक सहकारी की आवश्यकता है और इसी लिये उसे बुलाया गया है कि वह अन्य मेहमानों को बेवकूफ बनाने में आपकी सहायता करे। वह बड़ी खुशी से

आपका सहकारी बनने को तैयार हो जायेगा। फिर आप उससे कहिये कि आप मेस्मरिज्म का खेल दिखायेंगे। जो आप करें उसी की नकल वह करता जाये। और वह आपकी आंखों में देखकर काम करे जिससे सचमुच मेस्मरिज्म का धोखा हो।

आप उसे स्याही लगी प्लेट दे दीजिये। फिर अपनी प्लेट अपने सामने एक हाथ से पकड़ कर आप तरह तरह के काम करना शुरू कर दीजिये। आपका सहकारी भी उनकी नकल करता रहेगा। कभी आप हँसिये, कभी मुख बनाइये, कभी आंख मारिये। फिर आप पानी में हाथ भिगो कर उससे अपने माथे पर तिलक लगाइये। आपका सहकारी भी यह सब काम करेगा।

अब आप अपनी प्लेट की तली में धीरे धीरे उंगली घुमाइये। बस यहीं उसका बनना शुरू होता है। वह भी अपनी प्लेट की तली में उंगली फिरायेगा। आप अपनी उंगली उठा कर अपने गालों में फिराइये। वह भी ऐसा ही करेगा।



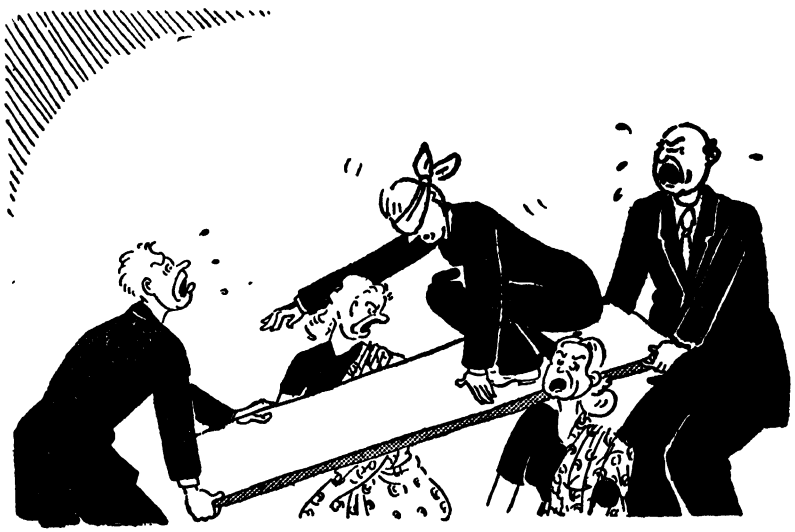
आपका हाथ साफ है लेकिन उसके हाथ में स्याही लगी हुई है। उस बेचारे का मुख

काला हो जायेगा। आप तेज़ी से अपना हाथ फिर माथे पर ले जाकर एक सतिया बनाइये। वह बेचारा भी ऐसे ही करेगा। बाकी मेहमानों का हँसते हँसते बुरा हाल हो जायेगा। लेकिन वह तो आप की आंखों की ओर देख रहा है उसे क्या पता कि मेहमान उसकी शक्ल देखकर हँस रहे हैं। वह तो सोचेगा कि आपका जादू का खेल बड़ा सफल रहा है जिसे देख कर दर्शक इतने हँस रहे हैं।

आप फिर अपनी उंगली तली पर फिरा कर अपने मुख पर किसी जगह भी घुमाते रहिये। वह फिर भी ऐसा ही करता रहेगा जब तक उसे पता न चल जायेगा कि उसके साथ क्या मज़ाक खेला जा रहा है, अथवा जब तक कोई मेहमान उसे न बता दे।

३. तख्ते से कूदना— जो मेहमान इस खेल को नहीं जानते हैं, उन्हें खेल के कमरे में से दूसरे कमरे में भेज दीजिये। उनके भाग्य में बाकी मेहमानों को हँसाना लिखा है।

एक को कमरे के अन्दर लाइये और उससे कहिये कि वह डाकुओं के हाथों में पड़ गया है। उसे इस तख्ते पर चढ़कर एक स्थान पर चलना है। कमरे के अन्दर एक बड़ा तख्ता रखिये। यह तख्ता बहुत मज़बूत होना चाहिये। उसकी आंखों पर पट्टी बांध दीजिये और उसे तख्ते पर चढ़ा दीजिये। उसके तख्ते पर चढ़ते ही दो शक्तिशाली मेहमान उस तख्ते को पकड़ कर ज़मीन से लगभग एक फीट ऊपर उठा लें। उसे पार्टी की दो युवती सदस्याओं के, जो तख्ते के दोनों ओर



खड़ी हो जाती हैं, कन्धे का सहारा ले अपना सन्तुलन रखने दिया जाता है। फिर

धीरे धीरे तख्ते को इधर उधर हिलाया जाता है जिससे सीसॉ (seesaw) का भ्रम होता है तथा साथ साथ ही वे युवतियां नीचे को बैठती जाती हैं। इससे तख्ते के ऊपर चढ़े खिलाड़ी को यह लगता है कि उसे ऊपर उठाया जा रहा है। उसे लगता है कि फर्श उससे अधिक से अधिक दूर होता जा रहा है और वह अपना सन्तुलन बनाये रखने के लिये सब प्रकार से कन्धों का सहारा लेना चाहता है। लेकिन वे भी नीचे को खिसके जा रहे हैं। युवतियां घुटने मोड़कर नीचे को झुकती जाती हैं और अन्त में अपने कन्धे बिल्कुल हटा लेती हैं। अब खिलाड़ी का हाल बुरा होता है वह उकड़ू बैठ कर तख्ते को हाथों से भी पकड़ लेता है।

उसे धोखा देने के लिये इसी प्रकार की बातें और करते रहना चाहिये कि 'देखकर भाई, तुम उसका सिर बिजली के बल्ब में मत टकरा देना।' 'कितना ऊँचा उठाओगे भाई ? क्या इतने ऊँचे से कूदने पर उसके हाथ पैर न टूट जायेंगे।' 'अरे तुमने भली चिन्ता की। इन लोगों के हाथ पैर इतने कमज़ोर नहीं होते। और टूट भी गये तो हमें क्यों चिन्ता होने लगी।'

यह सब सुनकर उसकी और जान सूखती रहती है। युवती हट कर अलग जा खड़ी होती हैं और उनके स्थान पर दो अन्य मेहमान आ खड़े होते हैं। फिर सब डाकू चिल्लाते हैं, 'कूदो, इस तख्ते से कूदो।'

खिलाड़ी के रहे सहे होश हवास भी गायब हो जाते हैं। उसके हिचकने पर एक मेहमान भारी आवाज़ में चिल्लाता है— यदि वह नहीं कूदता है तो उसे तख्ते पर से गिरा दो। आखिर हिम्मत की पोटली बांध कर खिलाड़ी तख्ते पर से कूद पड़ता है। आप सब जानते हैं कि यदि आप छः फीट का अनुमान लगाकर कूदें और ज़मीन केवल आप से छः इंच की दूरी पर निकले तो आपको कैसा झटका सा लगेगा। यदि कूदते समय उसका सन्तुलन बिगड़ जाये तो इधर उधर दो आदमी उसे सहारा देने के लिये खड़े रहते हैं।

फिर अगले खिलाड़ी को इसी काम के लिये बुलाया जाता है और मज़ाक इसी तरह से चलता रहता है।

४. राजा-रानी— इस खेल में भी बड़ा मज़ा आता है। दो कुर्सियाँ ले लीजिये और उन्हें इस तरह रखिये कि उनके बीच में एक फीट का फासला रहे। उनके ऊपर तीन चार कम्बल डाल कर ऐसे ढक दीजिये कि कुर्सी की सीट और सिरहाना छिप जाये। इस खेल के लिये कुर्सियाँ बिना हत्थेदार होनी चाहियें।

दो मेहमानों को राजा रानी बनाकर इन कुर्सियों पर बिठाया जाता है। बाकी सब मेहमान अलग कमरे में बैठे होते हैं। गृहस्वामी उनके पास आकर कहता है कि चरपख स्टेट के राजा और रानी आये हुए हैं और वे एक एक करके सब

मेहमानों से मिलना चाहते हैं।

आप एक मेहमान को अपने साथ दूसरे कमरे में जहाँ राजा और रानी बैठे हुए हैं ले जाइये। रानी बड़ी आवभगत से कहेंगी— आइये हम दोनों के बीच में बैठिये, आप से बहुत सी बातें करनी हैं। उनके बीच में कम्बल पर बैठते ही राजा रानी अपनी कुर्सियों पर से उठ खड़े होते हैं। वह मेहमान कम्बल को लिये हुये बीच की जगह में से नीचे जा पड़ते हैं। कुर्सियों के बीच में एक गद्दे को चौहरा करके बिछा दीजिये जिससे चोट न लगे।

अब अगले मेहमान को बुला कर लाइये। और उनका भी यही स्वागत करिये।

५. *सीटी ढूँढना*— जो इस खेल को जानते हैं वे कुर्सियों का घेरा बनाकर बैठ जायें और जो इस खेल को नहीं जानते वे कमरे से बाहर निकल कर एक एक कर आ इस खेल को सीखें।

एक मेहमान लौटकर कमरे में आता है। आकर उसे गृहस्वामी के सामने घुटने टेक कर बैठना है और उसके आगे अपना माथा झुका लेना है। गृहस्वामी उसे बताता है कि इस कमरे में एक जादू की सीटी है जिसको पाने वाला हर काम में सफल रहता है और उसे इस सीटी को ढूँढकर लाना है। उसे इस सीटी की तारीफ करते रहना चाहिये और चुपके से एक डोरी में बंधी छोटी सीटी को उसकी कमर पर हाथ फेरते फेरते पिन कर देना चाहिये। गृहस्वामी उसके ढूँढने की मुश्किलों को बता रहा होता है जब पीछे से कोई मेहमान उस सीटी को मुँह में लेकर बजा देता है। आनेवाला मेहमान चौंक कर मुड़ जाता है और अपने पीछे वाले मेहमान से लड़ने लगता है कि उसने अपने पास सीटी छिपा रखी है। तभी जिसकी ओर उसकी कमर हो जाती है वह मेहमान सीटी को बजा देता है। फिर वह चौंक कर लौट पड़ता है और दूसरे मेहमान से झगड़ना शुरू करता है। इसी प्रकार

मज़ाक चलता रहता है जब तक कि उसे पता नहीं लगता कि सीटी स्वयं उसके पास

है और वह सबसे झगड़ता फिरता है।

यहाँ पर हमने मज़ाक के केवल कुछ खेल दिये हैं जो बहुत अधिक प्रचलित हैं। मज़ाक के खेल यदि आप पुस्तक में लिखे हुए खेलेंगे तो बहुत सम्भव है कि बाकी खिलाड़ी भी उन्हें जानते हों और उनके बजाय गृहस्वामी का ही मूर्ख बन जाये। मज़ाक तो उन्हीं खेलों से बन सकती है जिन्हें अधिकतर मेहमान न जानते हों। वही मज़ाक अच्छा होता है जिसे आप खुद सोच समझ कर अक्ल लगाकर खोज निकालें।

ग— जादू के करिश्मे

जादू के करिश्मे दिखाना बहुत मुश्किल बात समझी जाती है। इतनी वह होती नहीं। इसमें हाथ की सफाई की ज़रूरत होती है तथा कुछ चाल होती है। जो व्यक्ति इसके अन्दर की चाल को जान ले और दो तीन बार अकेले में करके अपना हाथ साफ करले वह जादूगर बन सकता है और पार्टियों में जादू दिखला कर हँसी मज़ाक में सहयोग दे सकता है।

जादू के खेल ऐसे सैंकड़ों हैं जिनको कोई भी आदमी कर सकता है। यदि वे सब लिखे जायें तो एक पूरी किताब बन जाये। यहां पर केवल कुछ दिलचस्प खेल दिये जाते हैं।

जादू का खेल दिखाते समय कुछ चीज़ों को ध्यान में रखना चाहिये। एक तो यह कि अपना मुख इस तरह का बनाये रखें मानो कोई अनहोनी घटना घटने जा रही हो। दूसरे खेल देखने वालों को अपने सामने कुछ दूरी पर बिठायें। फिर उन्हें आखिर तक यह पता नहीं लगने दें कि आप क्या जादू दिखाने जा रहे हैं।

और आखिर में यह बात ध्यान में रखिए कि देखने वालों को एक ही खेल दो बार मत दिखाइए। एक बार देख लेने के पश्चात् दर्शक यह जान लेते हैं कि क्या खेल दिखाया जायेगा। अगली बार वह खेल पर से ध्यान हटाकर आपके हाथ आदि को ग़ौर से देखने लगते हैं कि आप क्या चाल चल रहे हैं। इन सब बातों को ध्यान में रख कर आप खेल दिखाइये।

१. पानी से मोमबत्ती जलाना— आपके पास एक गिलास है। आप उसे पिटारे से निकाल कर सामने मेज़ पर रख दीजिये। फिर दर्शकों के सामने ही उसमें पानी भर लीजिये। अब दर्शकों का ध्यान अपनी ओर खींचने के लिये आप लच्छेदार बातें बनाना शुरू करिए।

फिर अपने पास से या किसी दर्शक के पास से एक मोमबत्ती ले कर जला लीजिये। आप दर्शकों से कहिये कि आप लोगों के सामने मैंने दियासलाई से मोमबत्ती जलाई है। लेकिन मैं इसे पानी से भी जला सकता हूं। देखिये इस गिलास में पानी है न जो आपके सामने ही भरा गया है। अब ज़रा मेरे इस आश्चर्यजनक जादू को गौर से देखिये। यह मोमबत्ती जल रही है। मैं इसे फूँक मार कर बुझा देता हूँ। गौर से देख लीजिये, बुझ गई है न। अब मैं एक मन्त्र पढ़ता हूँ।

मुख से कुछ बड़बड़ाते हुए आप मोमबत्ती को उस गिलास के पानी से छुआ दीजिये। फौरन मोमबत्ती जल उठती है।

इस खेल में कोई जादू नहीं है। आप जिस गिलास में पानी डालते हैं उसके ऊपरी सिरे पर थोड़ा गंधक चिपकाया हुआ होता है। पानी डालने के समय यह सावधानी रखिये कि पानी गंधक से कुछ नीचा रहे। बातें बनाकर मोमबत्ती को अधिक से अधिक देर जला हुआ रखिये। बुझाने पर भी मोमबत्ती गरम रहती है। अब अपने हाथ की सफाई से उसे इतनी तेज़ी से पानी के स्थान पर गंधक से छुआइये कि दर्शक समझे आप उसे पानी से छुआ रहे हैं। गर्म मोमबत्ती गंधक को छूते ही फिर जल उठती है।

२. संख्या बताना— आप मेहमानों से कहिये कि उन में से एक मेहमान कोई तीन अंकों की संख्या सोच लें और सब मेहमानों को बता दें। अब उनसे कहिये कि इस संख्या के अंकों को उलट कर जो बड़ी संख्या हो उसमें से छोटी को घटा दें। जो शेष आये उसका पहला या आखिर का अंक वे आपको बता दें। फिर आप मन्त्र सा पढ़कर उन्हें पूरी संख्या बता देंगे।

इस खेल में भी कोई जादू नहीं है। इस तरह के घटाने से शेष की संख्या में बीच का अंक हमेशा ९ होगा। तथा इधर उधर के अंकों का जोड़ भी ९ होगा।

बस जो अंक आपको बताया जाये उसको ९ में से घटा कर आप आसानी से पूरी संख्या को मालूम कर सकते हैं। मान लीजिये उन्होंने पहले ८४१ लिया था। उसका उलटा हुआ १४८। घटाने से ६९३ आया। आप को पीछे का अंक ३ बताया गया है। आप उसे ९ में से घटा कर ६ निकालिये। यह पहले का अंक हो गया। अब आप पूरी संख्या आसानी से बता सकते हैं क्योंकि बीच का अंक हमेशा ९ रहेगा।

इसमें एक समय अंक और आ सकता है जब मेहमान संख्या का अगला और पिछला अंक एक सा लें। पर उसे आप आसानी से पहचान सकते हैं। यदि मेहमान आपको अगला या पिछला अंक ० आया बतायें तो आप कह दीजिये कि शेष ००० आया है। मान लीजिये पहले ४५४ या ४४४ सोचा गया तो इसका उलटा भी ४५४ या ४४४ हुआ और इन्हें आपस में घटाने से ००० आयेगा।

३. छूटा अंक बताना— आप किसी मेहमान से कहिये कि वे स्लेट पर एक बड़ी संख्या लिख लें और उसे ९ या ९ के किसी पहाड़े से गुणा कर दें। जो गुणा करके संख्या आये उसका कोई अंक छोड़ कर बाकी सब अंक आपको बता दें। आप जादू के ज़ोर से वह छूटा हुआ अंक बता देंगे।

इसमें भी ९ के अंक का जादू है। किसी भी संख्या को ९ या उसके पहाड़े से गुणा करने पर उसके अंकों का जोड़ ९ से कटने वाला आता है। मान लीजिये ९७२६४ लिया गया। इसमें ९ से गुणा करने पर ८७५३७६ आता है। इसमें से ५ का अंक छोड़ कर बाकी अंक आपको बता दिये गये हैं। आप उन्हें जोड़ डालिये। उनका जोड़ ३१ हुआ। ३१ में ९ का भाग नहीं जाता। इसमें ५ जोड़ने पर ९ का भाग जाता है। बस आप को आसानी से पता लग गया कि आपको ५ नहीं बताया गया था।

इसमें आप यह याद रखिये कि अंक ९ से पूरा भाग करने के लिये जोड़ा जाता है।

४. ऊन के गोले में चांदी की चवन्नी— आप देखने वालों से एक चांदी की चवन्नी मांगिये। जब कोई आपको चवन्नी देने लगे तब आप उससे कहिये कि वह उस पर कोई निशान लगा दे जिससे चवन्नी बाद में आसानी से पहचानी जा सके।

सिक्का लेकर आप अपनी मेज़ पर आ जाइये और उस पर रखा हुआ ऊन का गोला उठा लीजिये। उसको एक दो बार थपकिये। फिर उसे हाथ में घुमाइये। तब आप वह गोला किसी स्त्री मेहमान को दे दीजिये और उनसे कहिये कि वे उसे उधेड़ दें। गोले को पूरा उधेड़ने के बाद वह निशान लगा सिक्का उस

गोले के बीच में रखा मिलेगा। यह देखकर सब अचम्भे में भर उठेंगे और सोचेंगे कि आखिर वह वहां किस तरह पहुँच गया।

खेल शुरू करने से पहले आप एक धातु या लकड़ी का खोखला टुकड़ा ले लीजिये। इस टुकड़े को बीच में लगा कर ऊन को उसके ऊपर लपेट लीजिये। टुकड़े का एक कोना गोले के बीच में रहेगा और दूसरा सिरा बाहर निकला रहेगा। गोला काफी मोटा होना चाहिये। गोले को अपने हाथ में फिराते समय वह सिक्का चुपके से उसमें डाल दीजिये और उस टुकड़े को वहां से खींच लीजिये। फिर गोले को एक दो बार ठोक दीजिये; जिससे उसके बीच का पोलापन निकल जाये। बस, सिक्का गोले के बीच में पहुँच गया है।

५. *पैसे को पहचानना*— इस खेल में आप एक सहकारी भी ले लें तो ठीक रहेगा। इस खेल को मैं और मेरा छोटा भाई अपने घर में दो बार करके दिखा चुके हैं। हर बार देखने वाले अचम्भे में रह गये कि किस जादू से ठीक पैसा बता दिया गया है।

किसी मेहमान का टोप ले लीजिये। उसके अन्दर कई पैसों को डाल लीजिये। अपने सहकारी की आंखों में पट्टी बांध दीजिये। फिर किसी मेहमान से कहिये कि वह उन पैसों में से एक पैसा उठा ले। उस पैसे को अपने हाथ में लेकर जितने मेहमान हैं उन सब को दिखला दीजिये। टोप में सब पैसों के सन अलग अलग होने चाहियें। जो पैसा निकाला गया है उसका सन एक मेहमान को नोट करा दीजिये। सब को दिखाने के बाद आप उस पैसे को फिर टोप में डाल दीजिये और किसी मेहमान से कहिये कि वह टोप आपके सहकारी के सामने कर दे। आपका सहकारी उस टोप में से छांटा हुआ पैसा ठीक निकाल देगा।

यह खेल जादू के खेलों में सबसे आसान है। इसमें आपको कोई तैयारी नहीं करनी पड़ती। मेहमानों से टोप मांगिये और उन्हीं से पैसे ले लीजिये। जादू दिखाने और सहकारी को ढूँढने में मदद मेहमान खुद करते हैं।

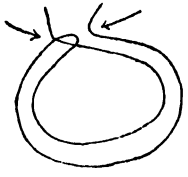
जो पैसा निकलता है उसे आप सब मेहमानों को दिखाते हैं। उत्कण्ठा से सब उसे अच्छी तरह परखते हैं। एक से दूसरे मेहमान के पास ले जाते समय आप भी उसको उंगलियों से रगड़ते रहते हैं। इतने हाथों में जाने तथा रगड़ से वह पैसा गरम हो जाता है। टोप के बाकी पैसे ठण्डे होते हैं। इस तरह से आपका सहकारी आसानी से बता सकता है कि कौन सा पैसा निकाला गया था।

६. *गिलास को गायब करना*— एक गिलास लीजिये। उसे सब के सामने अपनी मेज़ पर रख दीजिये। उसके ऊपर एक रुमाल ढक दीजिये। रुमाल के उठाते ही वह गिलास उसमें से गायब हो जायेगा।

इस खेल में भी आपको एक सहकारी की आवश्यकता होती है। आप गिलास को मेज़ पर रख दीजिये। फिर उसके ऊपर अपना रुमाल ढक दीजिये। सब जादू आपके इस रुमाल में है। यह रुमाल बहुत बड़ा होना चाहिये। इसके बीच में एक गिलास के मुख जितना गत्ता सिला होना चाहिये। ढकते समय इस बात का ध्यान रखना चाहिये कि गत्ता गिलास के मुख पर बिल्कुल ठीक आकर बैठे। फिर आप अपना बायां हाथ उस रुमाल के अन्दर डाल लीजिये और दायें हाथ से गत्ते को पकड़ कर इस तरह उठाइये कि ऐसा लगे मानो आपने दोनों हाथों से गिलास को पकड़ रखा है। आपका सहकारी मेज़ के नीचे छिपा रहेगा। वह चुपके से गिलास उठाकर खिसक जायेगा। फिर फूक मार कर आप रुमाल का सिरा पकड़कर झटक दीजिये। रुमाल से गिलास गायब हो गया।

यह खेल मैंने एक पार्टी में दिखाया। सब मेहमान इसे देखकर चकित रह गये। लेकिन वे बोले— इसे एक बार फिर दिखाओ, तब हम तुम्हारा जादू पकड़ लेंगे। पहली बार मेरा सहकारी मेज़ के नीचे ही छिपा रहा था। इस बार मैंने उससे कहा कि वह मेज़ पर से गिलास उठा कर भाग जाये, शायद कोई मेहमान गिलास को ढूँढने मेज़ के नीचे आ जाये। दुबारा खेल दिखाते समय उसने गिलास निकाला और कमरे से निकल कर भागा। वह एक छोटा बच्चा था। कमरे के किवाड़ बन्द थे। उस बुद्धू ने बड़ी ज़ोर से चटखनी खोली और कमरे के बाहर हो गया। इस तरह से हमारे जादू का भण्डाफोड़ हो गया।

७. *तागे को बीच से काट कर फिर जोड़ देना*— यह खेल बड़ा आसान है। आप दर्शकों को लगभग एक गज़ के बराबर लम्बा तागा दिखलाइये। उस तागे के उनके सामने ही दो चक्कर करके अपने हाथ में पकड़ लीजिये। फिर एक मेहमान से कहिये कि वह कैंची या ब्लेड से तागे को आपके दोनों हाथ के बीच में से काट दें। तब आप अपना हाथ झटकिये। सब देखेंगे कि आप के हाथ का तागा पूरा है।



इसमें तागे को पकड़ने की तारीफ है। तागे को दिये हुए चित्र के अनुसार घुमा कर तीर लगे स्थानों पर हाथ से पकड़िये। अब जब तागा काटा जायेगा तो उसका एक बहुत छोटा सा टुकड़ा

कटेगा। हाथ को झटका देकर तागा दिखाते समय वह टुकड़ा नीचे गिर पड़ेगा। आप उस पर फौरन अपना पैर रख लीजिये जिससे किसी की निगाह उस पर न पड़े।

जादू के खेलों के बीच में एक आध मज़ाक का खेल भी दिखला देना चाहिये। इस में मेहमान उत्कण्ठित रहते हैं लेकिन पहाड़ खोदने के बाद चूहा निकलने पर वे अगले खेलों के लिये असावधान हो जाते हैं।

८. *टोपी के नीचे चीनी*— आप अपनी मेज़ पर सब मेहमानों से टोपी मांग कर इकट्ठी कर लीजिये। फिर ज़रा सी चीनी अपने हाथ में ले कर कहिये कि मैं इस चीनी को खाने जा रहा हूँ। खाने के बाद चीनी आप जिस टोपी को बतायेंगे उसके नीचे निकलेगी। सारे मेहमान आपके हाथ की ओर ग़ौर से देखेंगे कि कहीं आप चीनी को मुंह में डालने की बजाय किसी टोपी के नीचे न रख दें। आप बड़े आराम से चीनी खा लीजिये और जिस टोपी को मेहमान लोग बतायें उठाकर सिर पर रख लीजिये।

दर्शक अपनी झेंप मिटाते रहेंगे, आप अगला खेल दिखाना शुरू कर दीजिये।

९. *किसी की अवस्था बताना*— आप किसी पुरुष से कहिये कि आप जादू के ज़ोर से उसकी अवस्था बता देंगे तो वह अवश्य चकित होगा और आपको झूठा समझेगा। लेकिन यह बात आप किसी नारी से न कह दीजिये, नहीं तो आपकी हमेशा के लिये उससे लड़ाई हो जायेगी।

यह खेल दिखाना बहुत आसान है। नीचे दिये हुए ६ कार्ड आपके पास होने चाहियें। फिर किसी की १ से लेकर ६० साल तक की अवस्था बताना आपके बायें हाथ का खेल है।

इन ६ कार्डों को अपने सामने फैला कर रख लीजिये। जिसकी अवस्था आपको बतानी है उससे कहिये कि जिन कार्डों पर उसकी अवस्था दी हुई है उन कार्डों को वह आपको बता दे। जिन कार्डों पर उसकी अवस्था दी होगी, उनके दाहिने हाथ के अंकों को जोड़ने से उसकी अवस्था आपको पता चल जायेगी।

कार्ड १

३	५	७	९	११	१
१३	१५	१७	१९	२१	२३
२५	२७	२९	३१	३३	३५
३७	३९	४१	४३	४५	४७
४९	५१	५३	५५	५७	५९

कार्ड २

३	६	७	१०	११	२
१४	१५	१८	१९	२२	२३
२६	२७	३०	३१	३४	३५
३८	३९	४२	४३	४६	४७
५०	५१	५४	५५	५८	५९

कार्ड ३

५	६	७	१३	१२	४
१४	१५	२०	२१	२२	२३
२८	२६	३०	३१	३६	३७
३८	३६	४४	४५	४६	४७
५२	५३	५४	५५	६०	१३

कार्ड ४

६	१०	११	१२	१३	८
१४	१५	२४	२५	२६	२७
२८	२६	३०	३१	४०	४१
४२	४३	४४	४५	४६	४७
५६	५७	५८	५६	६०	१३

कार्ड ५

१७	१८	१६	२०	२१	१६
२२	२३	२४	२५	२६	२७
२८	२६	३०	३१	४८	४६
५०	५१	५२	५३	५४	५५
५६	५७	५८	५६	६०	३१

कार्ड ६

३३	३४	३५	३६	३७	३२
३८	३६	४०	४१	४२	४३
४४	४५	४६	४७	४८	४६
५०	५१	५२	५३	५४	५५
५६	५७	५८	५६	६०	४६

मान लीजिये उसकी अवस्था २१ वर्ष की है। २१ कार्ड नं० १, ३ और ५ में दिया हुआ है। इन तीनों कार्डों के दायें हाथ के अंक जोड़ लीजिये। आपके पास उसकी अवस्था आ गई है। १+४+१६=२१।

१०. क्या आप हैं— यह खेल भी दो आदमियों द्वारा दिखाया जाता है। आपका साथी कमरे से बाहर चला जाता है। मेहमान अपने में से किसी को छांट लेते हैं। आपके सहकारी को लौट कर आ इन सज्जन का नाम बताना होता है। इस में आप अपने साथी को पहले समझा दीजिये कि जिस हिसाब से मेहमान बैठे हुए हैं उस हिसाब से उनका नम्बर है। मान लीजिये नम्बर तीन मेहमान को छांटा गया है। आप अललटप्प उंगली उठा कर पूछेंगे कि क्या यह सज्जन छांटे गये हैं। वह नहीं कर देगा। उसे ध्यान इस बात का रखना है कि जिस नम्बर का मेहमान छांटा गया होगा उसी नम्बर पर उसे दिखा कर आप सवाल पूछेंगे। ऊपर वाले उदाहरण में आप पहली बार सवाल नम्बर १० को दिखा कर पूछेंगे, दूसरी बार नम्बर ६ को दिखा कर। लेकिन तीसरी बार आपका सवाल नम्बर ३ को दिखा कर होगा। तब आप का साथी फौरन समझ जायेगा कि यही व्यक्ति छांटा गया है और वह बता देगा जिसे सुन कर देखने वाले चकित रह जायेंगे।

११. नौ पुस्तकों में से छांटी हुई पुस्तक बताना— पुस्तकों को तीन तीन कर तीन रेखाओं में कमरे के फर्श पर रख दीजिये। फिर आप एक मेहमान से कोई पुस्तक छांट लेने को कहिये। उसके इशारा करने के बाद आप अपने साथी को कमरे के अन्दर बुला लीजिये। फिर आप एक पुस्तक की ओर इशारा करके अपने साथी से पूछिये कि क्या यह पुस्तक है। वह उसे मना कर देगा और

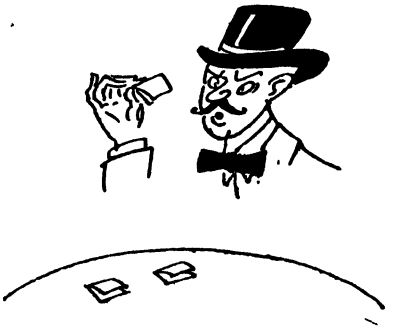
असली पुस्तक को उठाकर आपके हाथ में दे देगा।

यह चाल भी पहले के समान है। जिस तरह से आपने नौ पुस्तक लगा रखी हैं, उसी के समान आप अपने साथी को समझा दीजिये कि हर पुस्तक के भी नौ भाग हैं। आप जिस भाग की ओर उंगली उठाकर पूछेंगे, उस जगह पर रखी हुई पुस्तक मेहमानों की छाँटी हुई होगी। मान लीजिये आपकी उँगली किताब के कवर के निचले दायें हाथ के भाग की ओर है तो आपका साथी उन नौ में से दायें हाथ की सबसे नीचे की पुस्तक उठाकर आपके हाथ में दे देगा।

१२. मोटर की खरीदारी— यह खेल भी पहले खेल के समान खेला जाता है। इसमें आप खरीदार होते हैं और आपका साथी बेचने वाला। आप कमरे के बाहर चले जाते हैं। पीछे से कोई मेहमान बताता है कि उसके पास वैलक्स (या किसी और गाड़ी का नाम लेकर) कार बिकने के लिये है। बुलाने पर आप कमरे के अन्दर आ जाइये। आपका साथी आपसे कहेगा कि यहाँ पर एक कार बिकने के लिये है। यदि आप उसका मेक ठीक बता देंगे तो वह आपको आधे दाम में दे दी जायेगी। फिर वह एक एक कर कारों के मेक का नाम लेना शुरु करेगा। जब वह वैलक्स कहेगा तब आप कहेंगे— हाँ यही गाड़ी है।

शुरु में बातें करते हुए आपका साथी अपनी उँगली उठाकर बता देगा कि इस नम्बर की कार के मेक को आप ठीक बता दें, बाक़ी इसमें कोई जादू नहीं है। मान लीजिये उसने तीन उँगली आपको दिखाई हैं तो आप समझ जाइये कि तीसरे नम्बर पर पूछा जाने वाला कार का मेक बिकने के लिये है।

१३. जादू से वाक्य पढ़ना— यह जादू पहले जादुओं से भी अधिक मज़ेदार है। इसमें आपका एक साथी है जो देखने वालों में ही मिला रहता है। आप मेहमानों को सुनाकर कहिये कि कल शाम को आपको भगवान ने दर्शन दिये और कहा कि 'बेटा मैं तुझे बिना देखे हुए कुछ भी पढ़ लेने की शक्ति देता हूँ।' इस शक्ति को आप सब को दिखला सकते हैं। आप सब मेहमानों को अलग अलग



काग़ज़ पर कुछ लिखने के लिये कहिये। वे काग़ज़ पर एक वाक्य लिखकर उसकी अच्छी तरह से तह करके आपको दे देंगे। आप उन सब पुड़ियों को अपने सामने मेज़ पर रख लीजिये। फिर आप एक पुड़िया को उठाइये। उसे बिना खोले नाक से लगा कर सूँघिये और पढ़िये। जो आप पढ़ेंगे वह आपका

साथी फ़ौरन मान लेगा कि उसने लिखा है। फिर आप उस काग़ज़ को खोल कर पढ़ लीजिये और कहिये— देखा यही इसमें लिखा है! फिर बहुत तेज़ी से आप दूसरा काग़ज़ उठाइये और नाक से सूँघ कर पढ़ दीजिये। इसको किसी दूसरे आदमी को मानना पड़ेगा कि उसने लिखा है। इस तरह से आप सारे काग़ज़ पढ़ दीजिये।

इस खेल में कोई मुश्किल नहीं है। आप पहले चाहे कुछ भी पढ़ें आपका साथी उसे अपना लिखा हुआ मान लेगा। फिर आप उस काग़ज़ को खोल कर पढ़ लेंगे। दूसरे काग़ज़ को सूँघ कर आप पहले काग़ज़ का लिखा हुआ पढ़ देंगे। और इसी तरह आप पढ़ते रहेंगे। आपका साथी अपने काग़ज़ पर कुछ निशान बना देगा जिसे पहचान कर आप उसके लिखे हुए काग़ज़ को सबसे बाद में लेंगे।

१४. रुपया बताना— आप अपनी जेब में से एक रुपया और एक पैसा निकाल कर मेज़ पर रख दीजिये। फिर आप मेज़ से मुँह फेर कर खड़े हो जाइये तथा किसी मेहमान से कहिये कि वह अपना एक हाथ सिर के ऊपर रख और दूसरा हाथ कमर पर रख खड़ा हो जाये। उसके बाद वह सिर वाला हाथ रुपये के ऊपर रख दे तथा दूसरा पैसे पर। आप सीधे होकर फौरन बता देंगे कि किस हाथ के नीचे रुपया छिपा हुआ है।

इसका जादू बहुत आसान है। हाथ को आप काफी देर तक ऊपर रखवाये रखें तो उसका रंग बदल जायेगा। उसका खून सारा नीचे उतर आयेगा और वह पीला पड़ जायेगा। बस आप आसानी से बता सकते हैं कि रुपया कहाँ है।

१५. चिपकने वाला सिक्का— जो मेहमान इस खेल को नहीं जानता है उसे अपने पास बुलाकर कहिये कि आप उसके माथे पर एक सिक्का चिपकाने जा रहे हैं। उसमें कुछ गोंद आदि नहीं लगा है फिर भी वह चिपक जायेगा। वह कहेगा कि ऐसा कभी नहीं हो सकता। वह अपने माथे को हिलाकर दो सेकिण्ड में सिक्के को उतार कर अलग फेंक देगा। आप उसके चैलेंज को मान लीजिये, पर उससे कहिये कि उतारने में वह अपना हाथ माथे पर न लगाये।

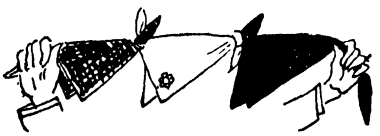
किसी मेहमान से सिक्का लेकर उसके माथे पर बहुत कस कर दबा दीजिये। फिर सिक्के को अलग कर अपने हाथ में छिपा लीजिये। कस कर दबाने की वजह से उसके माथे पर यही अनुभव होता रहेगा कि सिक्का उसके माथे पर चिपका है। बाकी मेहमान उसका बुद्धू बनता देखते रहेंगे और वह ज़ोर ज़ोर से अपना माथा हिलाता रहेगा, उस काल्पनिक सिक्के को गिराने के लिये।

१६. पानी को शराब में बदलना— यह खेल बहुत ही आसान है। एक गिलास में सादा पानी ले लीजिये। एक सादा रुमाल सब दर्शकों को दिखा

दीजिये कि इसमें कोई चीज़ नहीं रखी है। उस रुमाल से गिलास को ढक दीजिये और ढकते समय उस गिलास में ज़रा सी पोटेशियम परमैंगनेट डाल दीजिये। कुछ बुदबुदाते हुये गिलास को रुमाल के नीचे ज़ोर ज़ोर से हिलाना शुरू कर दीजिये जिससे लाल दवाई गिलास के पानी में अच्छी तरह घुल मिल जाये। बस फिर गिलास के ऊपर का रुमाल उठा लीजिये। अन्दर से शराब तैयार निकलेगी। इस शराब को किसी को पीने के लिए न दे दीजिए क्योंकि यह पीने लायक़ नहीं होती।

१७. शराब से पानी बनाना— यह खेल भी पहले के समान आसान है। पहले खेल के गिलास को उठा कर कहिये कि यह देखिये इसमें शराब है जिसको मैं दुबारा पानी में बदल सकता हूँ। उस गिलास की शराब को दूसरे खाली गिलास में उलट दीजिये। इस गिलास के अन्दर तनिक सी हाइड्रोजन परौक्साइड पड़ी होगी। इस का कोई रंग नहीं होता इसलिये यह दर्शकों को दिखाई नहीं देती। पहले गिलास की शराब इस गिलास में पड़ते ही फिर पानी हो जायेगी।

१८. बन्धे रुमाल— तीन अलग अलग रंग के रुमाल अपने थैले में से



निकालिये और उन्हें कोने में गांठ बांधकर एक दूसरे से जोड़ दीजिये। तीनों को देखने वालों में घुमाइये और उनसे कहिये कि वे गाँठ को और कस दें।

फिर उनसे कहिये कि वे आपकी कोट की अन्दर की जेब को टटोल लें। वे उस जेब को खाली पायेंगे। तब किसी एक देखने वाले को बुला कर उन रुमालों को अपनी जेब में रखवा लीजिये।

दर्शकों से पूछिये वह कौन सा रुमाल जेब से निकलवाना चाहते हैं। मान लीजिये वह लाल रंग का कहते है। आप कोट को ज़रा सा खोल कर उसमें से एक झटके से लाल रंग का रुमाल निकाल लीजिये। उसमें गांठ नहीं बंधी होगी और न गांठ देने का निशान बना होगा।

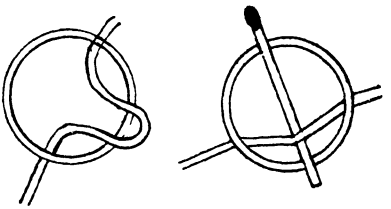
यह खेल दिखलाने के लिये आप अपनी जाकट की जेब में तीन उसी रंग के रुमाल रखिये जिस रंग के रुमालों में आप गांठ बांधेंगे। इनको ऐसे सिलसिले में रखिये कि जिस रंग का रुमाल आप चाहें आसानी से निकाल सकें

जाकट की दाहिने हाथ की जेब का मुंह कोट की अन्दर की जेब के मुंह की सीध में होता है। आप कोट को थोड़ा खोल कर जाकट की जेब से रुमाल निकालेंगे तो वह ऐसा लगेगा कि मानो आप कोट के अन्दर की जेब से निकाल रहे हैं।

१६. *जादू का छल्ला*— एक सादे परदे टांगने के छल्ले को अपने दर्शकों को दिखाइये। जब वह देख लें कि छल्ला गोल है और कहीं से टूटा हुआ नहीं है तब उस छल्ले को आप एक गज़ भर के मज़बूत तागे में डाल दीजिये। फिर अपने सहकारी से कहिये कि दोनों हाथों से तागे को पकड़कर खड़ा हो जाये और आप हरेक दर्शक को चैलेन्ज दे दीजिये कि कौन ऐसा माई का लाल है जो बिना तागा तोड़े इस छल्ले को निकाल सकता है।

जब सब हार मान जायें तब आप कहिये कि अच्छा मैं ही निकालता हूँ। पहले आप उस छल्ले को रुमाल से ढक दीजिये। फिर एक दियासलाई दिखाकर कहिये कि मैं इस की सहायता से छल्ले को निकालूंगा। हाथ अन्दर डालकर थोड़ी देर कुछ करते रहते हैं और फिर रुमाल हटा लेते हैं। छल्ला तागे और दियासलाई में फँसा हुआ है। तब आप अपने सहकारी को दो तीन गाली सुनाइये और बायें हाथ से उसके दाहिने हाथ का तागा पकड़ते हुए कहिये कि अबे यह काम तो तू भी कर सकता है। उससे कहिये कि वह अपने दाएँ हाथ से दियासलाई खींच ले। खींचते ही छल्ला निकल कर नीचे जा पड़ेगा।

आप के हाथ में पहले छल्ले के समान दूसरा छल्ला भी होता है। आप चुपके से रुमाल के नीचे तागे के अन्दर पिरोए हुए छल्ले को खिसका कर अपने सहकारी के दाहिने हाथ में पकड़ा दीजिये और दूसरे छल्ले को दियासलाई में चित्र के अनुसार फंसा दीजिये। यह छल्ला दियासलाई के निकालते ही ज़मीन पर जा पड़ेगा।



१७. *मेज़ को उठाना*— आप अपने हाथ को एक छोटी मेज़ पर कस कर मारिये और कहिये कि आपके हाथ में बिजली पैदा हो गई है जिस से वह मेज़ आप के हाथ से चिपक गई है और देखते ही देखते मेज़ आप के आदेशों पर घूमना शुरू कर देगी। आप कहेंगे कि 'एक पैर पर खड़ी हो' तो वह एक पैर पर खड़ी हो जायेगी, 'उठ जा' तो वह उठ जायेगी, 'हिल' तो वह पालने के समान हिलना शुरू कर देगी। तब आप धीरे धीरे खूब ज़ोर लगाते हुए अपने हाथ को मेज़ से छुड़ा लेंगे।

इस खेल में कोई जादू नहीं है। मेज़ हल्की से हल्की होनी चाहिये। यदि आप बांस की बनवा लें तो बहुत अच्छा हो। मेज़ के बीच में छोटी कील गाड़ दीजिये। यह कील बिल्कुल बेमालूम बाहर निकली रहे। मेज़ के जोड़ों पर अन्य कीलें भी लगी होंगी, इस कारण इस कील की ओर कोई ध्यान नहीं देगा। आप अपनी उंगली में एक अंगूठी पहनिये, बिल्कुल सादी, लेकिन उसमें हथेली की ओर डंडी अर्धचन्द्राकार कटी हो। जब आप अपने हाथ को मेज़ पर लगायें तो उसे तनिक हिला कर डंडी के चन्द्राकार स्थान में कील को फंसा लीजिये। अब आप इस मेज़ से कुछ भी खेल दिखा सकते हैं।

घ— ताश की जादूगरी

१. पानी से भरे गिलास को ताश के पत्ते पर ठहराना— एक ताश का पत्ता लीजिये। उसे सब दर्शकों को दिखा दीजिये। फिर एक पानी का गिलास लीजिये और उसे पत्ते के किनारे पर रख दीजिये। गिलास उस पर ठहर जायेगा।

इस खेल में सारा जादू ताश के पत्ते का है। उस ताश के पत्ते के पीछे एक और ताश का पत्ता दिये हुए चित्र के अनुसार चिपका लीजिये। दर्शकों को दिखाते समय वह दोनों पत्ते एक दूसरे से बिल्कुल मिले रहेंगे। लेकिन गिलास रखते समय पीछे वाले पत्ते का आधा बिना चिपका हुआ हिस्सा, चित्र के अनुसार, खोल लीजिये। इस पर गिलास आसानी से ठहर सकता है।

२. छाँटे हुए पत्ते को ढूंढना— ताश की गड्डी को दर्शकों के सामने फैला दीजिये और उनसे कह दीजिये कि वे कोई पत्ता छांट लें। पत्ता छांट लेने के बाद गड्डी इकट्ठी करके आप अपने हाथ में ले लीजिये और उसे बीच में से काट कर छांटा हुआ पत्ता वहाँ रखवा लीजिये। काटते समय आप तेज़ी से ऊपर के हिस्से का निचला पत्ता देख लीजिए। मान लीजिये पान की मेम है।

अब किसी दर्शक से कहिये कि वह गड्डी को तीन चार बार फेंट दे। तब

आप गड्डी लेकर पान की मेम से ऊपर वाले पत्ते को निकाल दीजिये। वह ही छांटा हुआ पत्ता है।

यह खेल दिखाने का दूसरा तरीक़ा भी है। पत्तों को अच्छी तरह फेंट कर आप मेज़ के ऊपर रख दीजिये। रखने से पहले आप चुपके से सब से नीचे का पत्ता (मान लीजिये हुक्म का इक्का) देख लीजिये। दर्शकों से कहिये कि उनमें से कोई एक गड्डी के बीच से एक पत्ता निकाल कर सबको दिखला दे और उसे गड्डी के ऊपर रख दे। तब तक आप मुँह फेर कर खड़े रहें। फिर आप गड्डी को लेकर दो तीन बार फेंट लें और हुक्म के इक्के से पहले पत्ते को निकाल दें।

३. ताश के पत्ते का नाम बताना— ऊपर दिये दूसरे तरीक़े के समान नीचे का पत्ता देख लीजिये। उसे हाथ मे ज़रा पीछे को सरका दें। फिर बायें हाथ से गड्डी को पकड़ दायें हाथ से नीचे के एक एक पत्ते को निकालना शुरू करें। सबसे नीचे का पत्ता खिसका हुआ अपनी जगह पड़ा रहेगा। उससे ऊपर से एक एक पत्ता निकलता रहेगा। जब कोई दर्शक 'रुको' कह देगा, तब आप सबमे नीचे वाले खिसकाये हुए पत्ते को निकाल कर उनकी ओर दिखाइये और कहिये कि यह हुक्म का इक्का है।

४. गड्डी उछाल कर छांटा हुआ पत्ता पकड़ना— पत्ता छंटवाने के बाद उसे गड्डी में रख कर आप गड्डी को ऊपर उछाल देते हैं और एक पत्ते को हाथ से पकड़ लेते हैं। वह पत्ता दर्शकों का छांटा हुआ होता है।

इसे ऐसे करना चाहिये। ऊपर दिये किसी तरीक़े से छांटे हुए पत्ते की पता लगा लीजिये और उसे गड्डी में सबसे नीचे रख दीजिये। अब अपने अंगूठे को गीला कर लीजिये और ताश को ऊपर को उछाल दीजिये। फिर बिजली की तेज़ी से हाथ गिरते हुए पत्तों में से घुमा कर दर्शकों के सामने कर दीजिये। उसमें आपने छांटा हुआ पत्ता पकड़ा है। आपका गीला अंगूठा सबसे नीचे के पत्ते को चिपकाये रखेगा और आपके तेज़ी से हाथ घुमाने से ऐसा लगेगा कि आपने उसे दोबारा पकड़ा है।

५. *चार बादशाह*— आप अपने हाथ में चार बादशाह खोलकर दिखाते हैं और उन्हें गड्डी के ऊपर रख देते है। फिर आप दो ऊपर से उठाकर गड्डी में अलग अलग अन्दर रख देते हैं। और एक उठाकर गड्डी के नीचे रख देते हैं।

अब आप किसी दर्शक को बुलाते हैं और कहते हैं कि वह गड्डी को एक बार फेंट दे। फेंट कर वह दर्शक चारों बादशाहों को निकालता है तो वह जादू के ज़ोर से अलग अलग मिलने की बजाय एक ही स्थान पर मिलते हैं।

इस खेल में कुछ नहीं रखा। दिखाते समय आप बादशाहों के पीछे दो गुलाम और रख लीजिये। वे दोनों गुलाम गड्डी के बीच में चले जायेंगे और आपके चारों बादशाह एक ही स्थान पर रहेंगे।

६. *आठ या उससे अधिक छांटे हुये पत्ते बतलाना*— आप ताश की दो गड्डी बनाकर मेज़ पर रख देते हैं और दर्शकों से कहते हैं कि वे दोनों गड्डियों में से चार चार पत्ते उठा लें। यह स्वाभाविक है कि दायें हाथ की ढेरी में से पत्ते उठाने वाले दायीं ओर खड़े हो जायेंगे तथा बायीं गड्डी में से उठाने वाले बायीं ओर। फिर आप दोनों गड्डियों को उठा कर उनमें फूँक मार कर दुबारा मेज़ पर रख दीजिये। दर्शकों से कहिये कि जहाँ उनकी मरज़ी है अपने अपने पत्तों को रख दें। यह ध्यान रहे कि बायीं ओर वाले अपनी गड्डी में पत्ते रखें और दायीं ओर वाले अपनी गड्डी में।

तब आप दोनों गड्डी उठा कर एक कर दीजिये तथा उनमें से एक एक करके छँटे हुए पत्ते निकालने शुरु कर दीजिये।

खेल दिखाने से पहले आप गड्डियों को उनके नम्बर के अनुसार बांट लीजिये। २, ४, ६, ८, १०, बेगम, इक्का एक गड्डी में तथा ३, ५, ७, ९, गुलाम तथा बादशाह दूसरी गड्डी में। पत्ते निकलवाने के पश्चात् आप गड्डी बदल दीजिये! बस फिर आप आसानी से सारे छाँटे हुये पत्ते बतला सकते हैं।

इस तरह से यह खेल आप आठ के स्थान पर अधिक पत्तों से भी दिखा सकते हैं।

७. *कमर की दृष्टि*— यह खेल मेहमानों को अचम्भे में डालने के लिये बहुत सहायक होता है। आप ताश की गड्डी लीजिये तथा जितने मेहमान हैं सब से एक बार अच्छी तरह फिटवा लीजिये। ताश वापस आने पर आप भी उसें एक दो बार फेंटिये।

तब ताश को कमर के पीछे ले जाकर आप कहिये कि मेरी कमर पर भी आँखें हैं जिनसे मैं सामने की आँखों के समान देख सकता हूँ। देखिये ताश मेरी कमर

के पीछे रखा हुआ है। जितने पत्ते आप कहेंगे उतने मैं आपको पढ़ कर बताता रहूगा।

आप कमर के पीछे ही एक पत्ते का नाम लेते हैं फिर गड्डी सामने ले आते हैं। दर्शकों के सामने वही पत्ता होता है। फिर ढेरी के पीछे ले जाकर आप अन्य नाम बोलते हैं। फिर ढेरी के सामने आने पर वही पत्ता निकलता है।

यह बड़ा आश्चर्यजनक खेल है लेकिन है बहुत आसान। दर्शकों से पत्ते लेकर खुद काटते समय सबसे नीचे का पत्ता आप देख लीजिये। ताश को पल भर के लिये पीछे ले जाकर दिमाग़ खुजाते हुये आप इस पत्ते को बोल देते हैं और इसे उठाकर उलट कर गड्डी में लगा लते हैं। ढेरी का केवल यही पत्ता दर्शकों की ओर मुंह किये होता है बाक़ी सब पत्तों का मुख आपकी ओर होता है। सबसे ऊपर जो पत्ता रखा है उसका नाम आप याद रखिये और अगली बार उसे कमर के पीछे पहले पत्ते के ऊपर उलट कर रख लीजिये। जब आप ढेरी को सामने लायेंगे तब यह दर्शकों को दीखने लगेगा। इस तरह से आप बावन के बावन पत्ते बतला सकते हैं।

मान लीजिये आपने पहले चिड़ी का नहला देखा है। पहली बार ढेरी को कमर के पीछे ले जाकर आपने उसे उलट कर अपनी जगह पर छोड़ दिया। उसे सामने लाते हुये आप दर्शकों से बोले कि यह चिड़ी का नहला है। नहला दर्शकों को दिखाई देगा, बाकी सब पत्तों का मुख आपकी ओर होगा। सबसे ऊपर का पत्ता पान की दुग्गी है। अगली बार इसे पीछे ले जाकर आप बदल कर नहले के ऊपर रख दीजिये। दर्शकों को यह दिखाई देने लगेगी तथा आप को इसके नीचे वाला पत्ता। इसी तरह आपका जादू चलता रहेगा।

८. *जेब में से पत्ता निकालना*— आप अपने दर्शकों से कहिये कि वे ढेरी में से एक पत्ता छांट लें। उस पत्ते को सब को दिखलाने के बाद आप ढेरी में वापिस रख दीजिये। फिर ढेरी को फेंट कर आप किसी दर्शक की जेब में रख दीजिये।

फिर भीड़ में से किसी स्वयंसेवक को बुलाइये। उससे कहिये कि उस का काम जेब में रखी ताश की ढेरी में से एक पत्ता खींचना है। आप उसका खूब उत्साह बढ़ाइये यहाँ तक कि वह जेब में से पत्ता निकालने के लिये उतावला हो उठे। आपके एक दो तीन कहते ही वह मेहमान भाग कर जायेगा और जेब में से बेताबी से एक पत्ता निकाल लेगा। वह पत्ता दर्शकों का छांटा हुआ होगा।

इस खेल में ग़लती भी हो सकती है परन्तु दस में से नौ बार यह ठीक निकलता है।

इसका भेद यह है कि पिछले तरीक़ों के अनुसार आप मेहमानों का देखा हुआ

पत्ता निकाल लीजिये। उसको ढेरी के सबसे ऊपर रख दीजिये। फिर उस ढेरी को जेब में इस तरह रखिये कि वह पत्ता जेब की बाहर की ओर रहे और ज़रा सा बाहर की ओर निकला हुआ रहे। बाक़ी आपके ऊपर है। जितना आप पत्ता निकालने वाले का जोश बढ़ा देंगे उतनी ही तेज़ी से वह पत्ता निकालेगा और उसके हाथ में वही पत्ता आयेगा।

९. *पत्ते बदलना*— आप मेहमानों से दो टोप मांग लीजिये। उन दोनों को दो छोटी मेज़ों पर रख दीजिये। इन मेज़ों को अलग अलग अपने बायें तथा दायें पर रख लीजिये। अपने हाथ की बाँहें चढ़ा लीजिये तथा दर्शकों को प्रभावित करने के लिये कहिये कि कभी आप कहने लगें मैंने अपने हाथ की आस्तीनों से नये ताश के पत्ते निकाल लिये हैं इसलिये मैंने अपने कोट या कमीज़ की आस्तीनें चढ़ा ली हैं।

सब मेहमानों को बुला कर दोनों टोप अच्छी तरह दिखला दीजिये। वे दोनों अन्दर से बिल्कुल खाली होंगे। दो ताश के पत्ते लीजिये। मान लीजिये वे हुक्म का दहला तथा पान का पंजा हैं। दहले को एक टोप में डाल दीजिये और पंजे को दूसरे टोप में। फिर आप टोपों को बिल्कुल न छेड़िये। लेकिन देखने वालों को धोखा देने के लिये आप अपने हाथ मसलिये, मुख पर हाथ फेरिये तथा कुछ मन्त्र पढ़ना चाहें तो पढ़िये। तब कहिये— मैं इन दोनों को अपनी जगह बदलने का आदेश देता हूँ।

अब जब आप ताश के पत्ते निकालते हैं तो सचमुच उनकी जगह बदली होती है। हुक्म का दहला पंजे के टोप में से निकलता है तथा पान का पंजा दहले के टोप में से निकलता है।

यदि कोई मेहमान इस खेल को आपके पीछे आकर देखे तो आसानी से आपकी चालाकी पकड़ सकता है। जो दो पत्ते आप टोप में डालते हैं वे दोहरे पत्ते होते हैं। हुक्म के दहले तथा पान के पंजे को

चिपका कर आपने एक पत्ता बना रखा है। इसी तरह से दूसरे पत्ते पर भी आप ने यही दोनों पत्ते चिपका रखे हैं। बाकी आप समझ गये होंगे, बाहर निकालते समय आप पत्तों को उलट कर निकालिये तो पत्ते अपनी जगह बदल देंगे।

१०. भूत को बुलाना— इस खेल में आप एक सहायिका रखिये जिनका परिचय आप मेहमानों में यह कहकर दीजिये कि आप उनके ऊपर भूत बुला सकते हैं। अपनी सहायिका को दूसरे कमरे में भेज दीजिये और उस कमरे का ताला बन्द कर दीजिये या किसी मेहमान को द्वार पर चौकीदार की तरह खड़ा कर दीजिये।

अब मेहमानों से कहिये कि वे गडडी में से पांच पत्ते निकाल मेज़ पर मुँह खोलकर रख दें। अपनी जेब में से एक सादा पोस्टकार्ड निकालिये और एक मेहमान को मेज़ पर बुला कर कहिये कि वह पहले पत्ते को दस सेकिंड तक अच्छी तरह घूरे, फिर उस सादे पोस्टकार्ड को उतने ही समय घूरे। इसका कारण यह बताइए कि ऐसा करने से पत्ते का अक्स कार्ड पर उतर आयेगा। इस तरह से पांच मेहमानों को बुलाकर आप पांच पत्तों को दिखला दीजिये। इसके बाद अपनी पतलून की जेब में से एक पेन्सिल निकालिये तथा पेन्सिल और कार्ड किसी मेहमान के हाथ दरवाज़े की दरार में से उस कमरे में डलवा दीजिये जिस में आपकी साहियका हैं। थोड़ी देर में सहायिका किवाड़ खटखटा देंगी। तब आप उन्हें बाहर बुलवा लीजिये। उनके हाथ में पोस्टकार्ड होगा जिस पर पांचों पत्ते सही सही लिखे होंगे। सब चकित रह जायेंगे।

इस खेल में कुछ अभ्यास की आवश्यकता है। जब पत्ते आपके सामने फैले होंगे और एक एक करके मेहमान आ रहे होंगे तथा पत्तों को घूर रहे होंगे तब आप अपना हाथ पतलून की जेब में डाल लीजिये। जेब में एक बहुत छोटा कागज़ तथा एक लगभग दो इंच की पेन्सिल होगी। जेब के अन्दर ही आप पेन्सिल को लेकर कागज़ पर पांचों पत्तों का संकेत लिख दीजिये जैसे हुक्म की दुग्गी खुली पड़ी है तो '२ ह' लिखना काफी है। जेब में पेन्सिल की टोपी (जिसे लगाकर पेन्सिल पैन की तरह लटका ली जाती है) भी होनी चाहिये। काग़ज़ को टोपी के अन्दर ठूस दीजिये और टोपी को पेन्सिल के ऊपर चढ़ा दीजिये। जब पाँचों पत्ते घूरे जा चुकें तब पेन्सिल को निकालकर पोस्टकार्ड के साथ अपनी सहायिका के पास भिजवा दीजिये। बस वे उसमें से कागज़ निकाल पढ़ कर पोस्टकार्ड पर सही पत्ते लिख देंगी।

११. भूत से हाथ पर लिखवाना— यह खेल बड़ा मज़ेदार है। इसमें एक पत्ता छँटवा लीजिये और जो मेहमान छाँटे उससे कहिये कि वह पत्ता सब मेहमानों को दिखा ले और अपने पास रखे। फिर सबसे कहिये कि आप लोग उस पत्ते पर

अपना ध्यान जमायें जिससे भूत को उसका पता चल जाये।

पत्ता रखने वाले मेहमान से कहिये कि वह पत्ता किसी काग़ज़ पर लिख कर वह उस काग़ज़ को जला दे और काग़ज़ की राख इकट्ठी करके आपके पास ले आये। तब आप अपने बायें हाथ की आस्तीन चढ़ा कर उसे नंगा कर लीजिये। फिर आप मेहमानों से कहिये कि आप भूत से अपनी बांह पर इस राख द्वारा पत्ते को लिखवा लेंगे। आप धीरे धीरे राख अपने हाथ पर मलना शुरू कीजिये। सब को चकित करता हुआ आपके हाथ पर काले रङ्ग में उस पत्ते का नाम छोटे शब्दों में दिखाई पड़ने लगेगा।

इसमें चालाकी यह है कि 'ताश के पत्ते का नाम बताना' खेल के अनुसार मेहमान से अपना जाना हुआ पत्ता छुँटवा दीजिये। पहले से ही उस पत्ते का नाम आप साबुन की नोक से अपने हाथ पर लिख लीजिये। साबुन का लिखा बिल्कुल दिखाई नहीं देगा जब तक कि आप उस पर राख न मलेंगे।

१२. हाथ में ताश बदलना— मेहमानों से काफी दूर खड़े होकर आप उन्हें एक ताश का पत्ता दिखाइये। मान लीजिये कि वह ईंट की मेम है। उस पर आप अपना हाथ फेर दीजिये तो वह पान की अट्ठी हो जायेगी। यह ताश बदलना बहुत आसान खेल है। जो पत्ता आपके हाथ में होता है वह तैयार किया हुआ होता है। उसमें दो पत्ते चिपके रहते हैं। पहला पत्ता आधी दूर पर मोड़ लीजिये। पहले ऊपर का पत्ता दिखलाइये, फिर हाथ फेर कर ऊपर के पत्ते को मोड़ दीजिये नीचे का पत्ता निकल जायेगा।

१३. एक ऊपर एक नीचे— यह खेल बहुत आसान है। एक ही रंग के तेरह पत्ते ले लीजिये। उन्हें अपने बायें हाथ में मुख नीचे कर पकड़ लीजिये। ऊपर से

एक पत्ता उठा कर नीचे लगाइये और दूसरे पत्ते को खोल कर मेज़ पर फेंक दीजिये। वह इक्का होगा। फिर ऊपर से एक पत्ता नीचे लगाइये और अगला मेज़ पर खोल दीजिये। वह दुग्गी होगी। इस तरह से बादशाह तक सिलसिलेवार पत्ते निकलते आयेंगे।

इस खेल में पत्तों को लगाने का ढंग है जिसे आपको याद रखना है। इस तरह से पत्ते लगाइये— ७ इ मे २ ८ ३ गु ४ ९ ५ बा ६ १०

१४. एक खोलकर दो नीचे— यह खेल भी ऊपर के खेल की तरह है। इस में पहले पत्ते को खोल दिया जाता है। वह इक्का है। फिर दो पत्ते एक एक कर ढेरी के नीचे लगा लिये जाते हैं। फिर पत्ता खोलते हैं। वह २ है।

इस में पत्तों को इस तरह लगाइये :—

इ ८ १० २ ६ मे ३ ९ ७ ४ बा गु ५

ङ— विज्ञान के खेल

१. नींबू से रक्त निकले— कत्थल के दूध में किसी चाकू को भिगो लो एवं छाया में सुखा लो। जब वह सूख जाये तो अपने पास रखो। जब उस चाकू से किसी नींबू को काटोगे तो उसमें से खून निकलेगा। लोग आश्चर्य करेंगे।

२. फूल का रंग बदलना— एक गुलाब का फूल लो। उसे आग पर गंधक डाल कर धुंआ लगाओ। धुंआ लगते ही रंग बदल जायेगा।

३. नीम की पत्तियां मीठी लगें— आप किसी मेहमान को बुलाइये। फिर उसे खूब सारी अजवायन चबवा दीजिये। अब जब वह नीम की पत्ती खायेगा तब उसे वह मीठी लगेंगी।

४. अक्षर उड़ाना— किसी मेहमान को अपने पास बुलाकर स्याही से कुछ लिखवा लीजिये। उस लिखे के ऊपर आप अपना पाउडर छिड़क दीजिये। फिर उसें धूप में रख दीजिये। लिखा हुआ मिट जायेगा।

५ जादू के अक्षर— आप जादू के अक्षर लिख कर भी पार्टी का दिल बहला सकते हैं। यह तीन तरीक़े से लिखे जाते हैं :—

(i) नौसादर तथा नीलाथोथा को पीस कर पानी में स्याही बनालो। फिर कोरे काग़ज़ पर लिखो। सूखने पर अक्षर पीले पड़ जायेंगे।

(ii) दूध लेकर काग़ज़ पर लिखो और उसे सुखाओ। फिर आग दिखाओ तो अक्षर काले हो जायेंगे।

(iii) प्याज़ का अर्क निकाल कर काग़ज़ पर लिखो तथा सुखाओ तो कुछ दिखाई नहीं देगा। परन्तु ज्योंही काग़ज़ को आग के सामने रखोगे त्योंही अक्षर दिखाई देने लग जायेंगे।

६. अंगूठी को हवा में लटकाना— अपनी जेब से एक तागा निकालो। उस तागे को एक खूंटी पर बांध दो। उसके दूसरे सिरे में एक अंगूठी बांध दो। फिर दियासलाई लेकर तागे को जला दो। वह जल कर राख हो जायेगा, लेकिन अंगूठी उसी राख से दीवार पर लटकी रहेगी।

खेल दिखाने से पहले इस तागे को तैयार रखिये। इसे नमक के पानी में भिगो लीजिये, फिर इसे सूखने रख दीजिये। सूखने पर दुबारा इसे नमक के पानी में डाल दीजिये। इस प्रकार इसे कम से कम दस बार नमक के पानी में भिगो कर सुखा लीजिये। आपका जादू का तागा तैयार है।

७. जादू का रुमाल— अपनी जेब से रुमाल निकालो और उसे जलती हुई आग में डाल दो फिर भी तुम्हारा रुमाल नहीं जलेगा।

अपने रुमाल को जादू का बनाने के लिये उसे कम से कम बारह बार फिटकरी के पानी में डाल कर सुखा लीजिये।

८. मोमबत्ती की लौ में से तारे जगमगाना— यह बहुत आसान खेल है। जिस चीज़ की आप को ज़रूरत है वह ऐल्यूमोनियम का पाउडर या लोहे का बुरादा है। जलती मोमबत्ती पर ऐल्यूमोनियम का पाउडर डालने पर रूपहले तारे निकलेंगे और लोहे का बुरादा डालने पर सुनहले तारे।

९. खून से भरा हाथ— एक मलमल का टुकड़ा लीजिये उसे सोडियम

सैलिसिलेट के सौल्यूशन में भिगो कर सुखा लीजिये और एक लकड़ी के तख्ते पर फैला दीजिये। फिर एक कांच का गिलास फैरिक ऐमोनियम सल्फेट के सौल्यूशन से भर कर उस लकड़ी के पास रख दीजिये। खेल दिखाने से पहले उस मलमल को भिगो लीजिये। सब को वह लकड़ी का तख्ता भली भांति देख लेने दीजिये कि आपने उस में कोई चाल नहीं खेली है। गिलास में आप सादा पानी भरा हुआ बतलाइये। अपने हाथ को गिलास के पानी में कई बार भिगो कर उस गीले मलमल के टुकड़े पर रख दीजिये। उसे कुछ मिनट तक वहीं रखा रहने दीजिये। जब आप अपना हाथ हटायेंगे तो मलमल पर वह अपना लाल दाग़ छोड़ देगा मानो आपका हाथ ख़ून से भरा हो।

१०. साफ हाथों को धोना— इस खेल में आपको एक साथी चाहिये। उसके हाथ में तनिक टैनिक एसिड मल दीजिये। यह एसिड मेहमानों को दिखाई

नहीं पड़ेगा। अब आप अपने दर्शकों से कहिये कि कौन कहता है कि हाथ धोने से साफ हो जाते हैं। आपका अनुभव तो यह कहता है कि साफ हाथ धोने से मैले हो जाते हैं।

एक हाथ धोने की चिलमची पानी भर के ले आइये। इस पानी में तनिक लोहे का सल्फेट मिला दीजिये। अब अपने साथी से इस चिलमची में हाथ धोने को कहिये। पानी में हाथ डुबाते ही उसके हाथ काले पड़ जायेंगे।

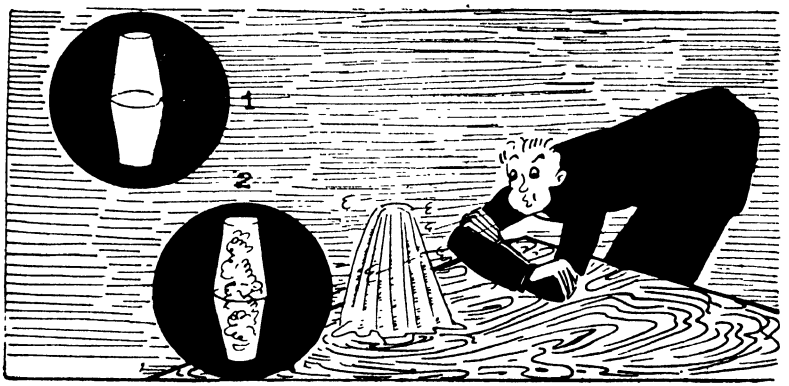
११. काग़ज़ के सांप बनाना— आपने सुना होगा कि मिस्र के फैरो के जादूगर लकड़ी की डंडियों को सांप में बदल दिया करते थे। यह एक व्यवसायिक भेद है जिसे हम यहां नहीं बताना चाहते लेकिन काग़ज़ के त्रिकोणों को हम आसानी से सांप में बदल सकते हैं।

या तो पूरा मरक्यूरिक सल्फोसाइनाइड या दो हिस्से पोटेशियम बाइक्रोमेट,

एक हिस्सा पोटेशियम नाइट्रेट तथा एक हिस्सा बूरा बिल्कुल बारीक पिसा व मिला हुआ ले लीजिये। दोनों में से किसी मसाले को काग़ज़ के छोटे छोटे त्रिकोणाकार लिफाफों में भर दीजिये। भरने का सिरा ऊपर रख कर आप इन सिरों में आग लगा दीजिये। सांप मेज़ पर कुंडली मारना शुरू कर देंगे और काफी दूर तक कुंडली मारते चले जायेंगे।

१२. गिलास के अन्दर धुआं भेजना— एक साफ गिलास में कुछ बूंद हाइड्रोक्लोरिक एसिड की डाल लीजिये तथा दूसरे में लिक्वीड अमोनिया की। इन दोनों गिलासों को खेल दिखाने से पहले अलग अलग रखिये।

खेल शुरू करते हुए दोनों गिलासों को अपने दर्शकों को दिखला दीजिये।



वे उनमें कोई विशेष बात नहीं देखेंगे। फिर एक गिलास के ऊपर दूसरे गिलास को उलट कर रख दीजिये। तथा दोनों गिलासों को एक रुमाल से ढक दीजिये। आप एक सिगरेट सुलगा लीजिये और उसका धुआं कपड़े की ओर छोड़ना शुरू करिये। आप मेहमानों से कहिये कि आपके अन्दर इतनी शक्ति है कि आप फूँक मार कर धुआं कपड़े तथा कांच को चीर गिलास के अन्दर पहुँचा दें।

कुछ पल के उपरान्त कपड़ा उतारने पर सब मेहमान गिलासों के अन्दर धुआं भरा हुआ देखेंगे। आपकी सिगरेट यह खेल दिखाने में कोई सहायता नहीं पहूँचाती है फिर भी यह मेहमानों को धोखा देने का अच्छा मसाला है। असल में गिलासों के दोनों द्रवों के मिलने से यह धुआं पैदा होता है।

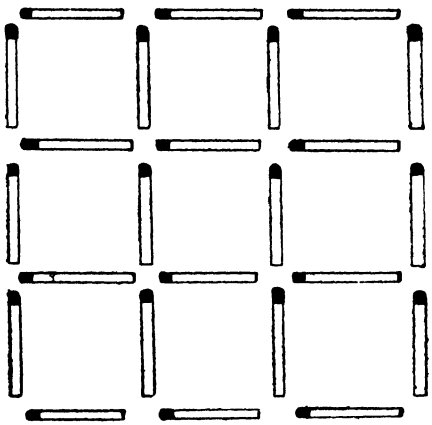
१३. आग खाने वाला शाकाहारी— बहुधा मनुष्य शाकाहारी को यह कहकर चिड़ाते हैं कि क्या काम कर सकता है तू, मूंग की दाल खाने वाला। लेकिन यदि आप शाकाहारी हैं तो उन्हें आग खाकर चकित कर सकते हैं।

एक तश्तरी में कुछ किशमिश तथा एक केला ले लीजिये। उनके ऊपर बिल्कुल शुद्ध ग्रेन अल्कोहल इतना डाल लें कि उनकी सतह तर हो जाये। फिर शराब में आग लगा दीजिये तथा इन जलते हुए फलों को एक एक कर चम्मच या कांटा छुरी से उठाकर खाना शुरू कीजिये। बस एक बात का ध्यान रखिये, वह यह कि फल को मुँह में देने से पहले आप उसके सामने आते ही अपने मुँह से सांस छोड़ दीजिये। उस सांस से फल की आग बुझ जायेगी।

च— दियासलाई, तागे तथा सिक्कों के खेल

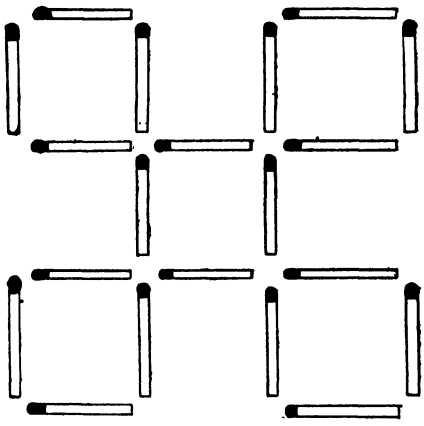
१. मीठे की शौकीन— दो तीन दियासलाई पानी के बरतन में डाल दो। पानी के बीचोंबीच शीघ्र घुल जाने वाला मिश्री का एक टुकड़ा छुआओ। मिश्री के घुलते ही सब दियासलाई भाग कर उस ओर आयेंगी जैसे बच्चे भाग कर मिठाई की ओर आते हैं। लेकिन यदि आप उस मिश्री को हटाकर साबुन का टुकड़ा ले आयें तो यह सब दियासलाइयाँ किनारे की ओर भाग जायेंगी।

२. नौ के पाँच वर्ग बनाना— २४ दियासलाई लेकर उन्हें दिये हुए चित्र १ के अनुसार रखिये जिससे उनके पूरे ९ वर्ग बन जायें। फिर आप मेहमानों को कहिये कि वे इन में से चार दियासलाई इस प्रकार हटायें जो ९ के स्थान पर केवल ५ पूरे वर्ग रह जायें।



चित्र १

यह काम आप ऊपर नीचे इधर उधर की बीच वाली दियासलाई हटा कर कर सकते हैं। देखिये चित्र २।

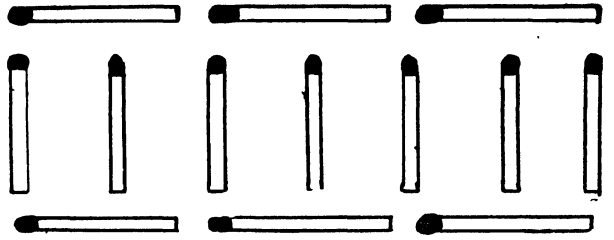


चित्र २

३. तागे में गांठ बांधना— एक तागे के टुकड़े को लो। उसके दोनों सिरों को एक एक हाथ में पकड़ कर क्या कोई इसमें गांठ बांध सकता है। यह बड़ा कठिन लगता है। यदि कोई मेहमान इस बात की कोशिश भी करेगा तो असफल रहेगा जब तक वह इसका गुर नहीं जानता है।

यह इतना कठिन नहीं है जितना लगता है। तागे को अपने सामने मेज़ पर रख लीजिये। फिर अपने हाथों में गांठ बांध कर एक हाथ से एक सिरे को पकड़ लीजिये तथा दूसरे हाथ से दूसरे सिरे को। तागा पकड़कर जब आप अपने हाथों की गाँठ खोलेंगे तो तागे में स्वयं गाँठ पड़ जायेगी।

४. ६ बच्चों का बाप— मोहन ६ बच्चों का बाप है। ये ६ बच्चे आपस में बहुत लड़ते रहते हैं। इस लिये मोहन ने सोचा कि वह इन सब के बिस्तर अलग अलग लगायेगा। उसने १३ दियासलाई लीं और ६ बिस्तर चित्र १ के अनुसार

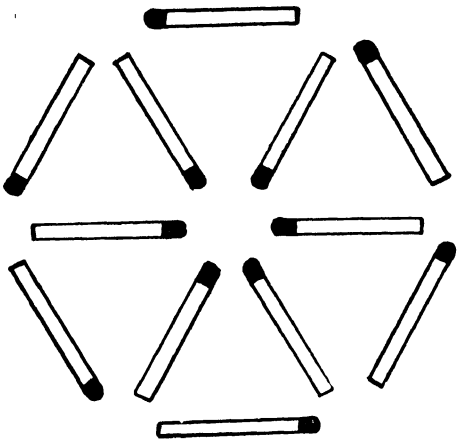


चित्र १

तैयार कर दिये। थोड़ी देर बाद वह सोने के कमरे में गया तो देखा कि एक दियासलाई किसी ने ग़ायब कर दी है। वह बड़े सोच में पड़ गया लेकिन सोच

समझ कर उसने बारह दियासलाइयों से ही पहले के समान ६ बिस्तर तैयार कर दिये। क्या आपका मेहमान कोई भी इस तरह कर सकता है ?

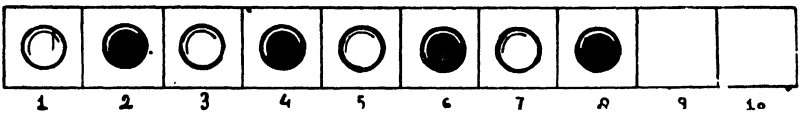
दिये हुये चित्र २ के अनुसार मोहन ने अपने बिस्तर की समस्या पूरा की।



चित्र २

५. *दस ख़ाने*— एक काग़ज़ लेकर उस में एक सीधी रेखा में दस ख़ाने खींच लीजिये। उन पर बायें से दायें को नम्बर डाल दीजिये। चार चांदी के सिक्के लीजिये तथा चार सादे। चांदी के सिक्कों को १, ३, ५, ७ ख़ानों में रख दीजिये तथा सादे सिक्कों को २, ४, ६, ८ ख़ानों में। ९, १० ख़ाने ख़ाली छोड़ दीजिये। फिर केवल चार चाल चल कर तथा हर चाल पास पास के सिक्कों की चलकर आप चांदी के सिक्कों को ७, ८, ९, १० ख़ानों में रख दीजिये और सादे सिक्कों को ३, ४, ५, ६ ख़ानों में।

इस में चाल इस तरह से चली जायेंगी। पहले नं० २ और ३ को उठाकर

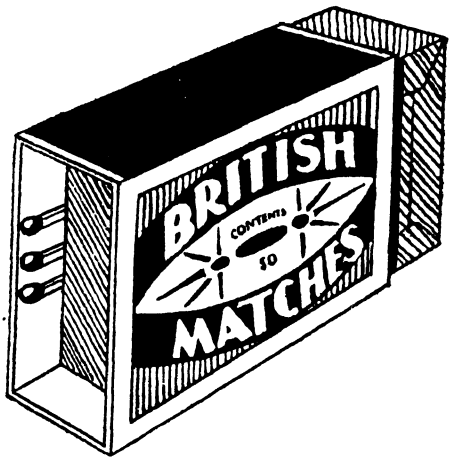


९ और १० पर रख दो। फिर ५ और ६ को २ और ३ पर, ८ और ९ को ५ और ६ पर, तथा १ और २ को ८ और ९ पर।

६. *जादू का डिब्बा*— एक दियासलाई का ख़ाली डिब्बा लो। उसका अन्दर का डिब्बा थोड़ा बाहर निकाल लो तथा अपने सब मेहमानों को उसे देखने दो। वह बिल्कुल ख़ाली है। फिर डिब्बे को बन्द कर दो, उसे हाथ में ले लो,

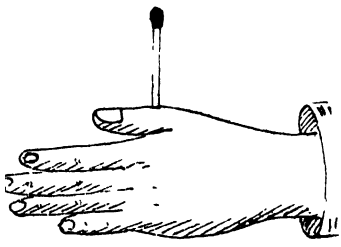
कभी मेज़ पर रखो तथा उस पर अपना बजर-बट्टू (जादू का डंडा) घुमाओ। कुछ जादू के शब्द बोलो। तब डिब्बे को खोल दो। डिब्बे के अन्दर तीन नई दियासलाई होंगी। सब देखकर चकित रह जायेंगे।

करने का ढंग— खाली डिब्बा अपने दोस्तों को दिखाने से पहले डिब्बे के ढक्कन और अन्दर के डिब्बे के बीच में तीन दियासलाई लगा लो जैसा चित्र में



दिखाया जाता है। जब डिब्बा बन्द कर दिया जायेगा, यह तीनों दियासलाई उसके अन्दर गिर जायेंगी और इस तरह तीन दियालाई हो जायेंगी।

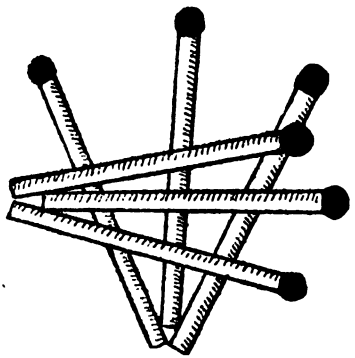
७. *आज्ञाकारी दियासलाई* — यह एक औंधा खेल है फिर भी मेहमानों की समझ में नहीं आता। उनसे कहिये कि क्या वे एक दियासलाई अपने अंगूठे पर खड़ी कर सकते हैं जैसा कि चित्र में दिखाया गया है। वह ऐसा नहीं कर सकते। हर बार दियासलाई गिर पड़ेगी। फिर आप शान्ति से एक दियासलाई लीजिये और उसे अपने अंगूठे पर खड़ा कर दीजिये। वह आराम से आज्ञाकारी बन वहाँ खड़ी रहेगी।



इसका भेद— तुम्हारी दियासलाई नीचे से बीच में से दो हो रही है। अपने अंगूठे को मोड़कर उसे रख लो फिर अंगूठे को सीधा करने पर उस फटे सिरे में कुछ मांस चला जायेगा और दियासलाई सीधी खड़ी हो जायेगी।

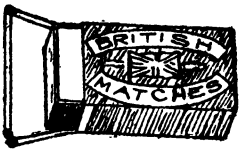
८. *छः दियासलाई*— छः दियसालाइयां मेहमानों को देकर उन से कहिये

कि वे इन्हें ऐसे लगायें कि हर दियासलाई दूसरी को छूती रहे। शायद ही कोई

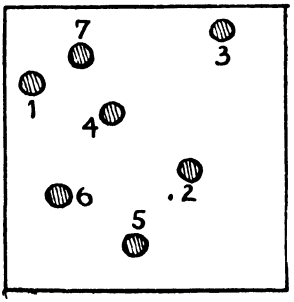


यह कर पायेगा। फिर आप ऊपर दिये चित्र के अनुसार यह कर दिखाइये।

९. *धोखा*— एक खाली डिब्बा लीजिये उसके अन्दर के भाग को खोलकर उसमें दो दियासलाई फंसा दीजिये और उन दोनों के बीच में भी एक दियासलाई लगा दीजिये (चित्र के अनुसार)। अब बीच वाली दियासलाई को जला दीजिये और मेहमानों से पूछिये कि कौन से सिरे की दियासलाई में पहले आग लगेगी। कोई एक को बतायेगा और कोई दूसरे को लेकिन आग किसी में नहीं लगेगी क्योंकि आग लगने से पहले बीच की दियासलाई नीचे गिर पड़ेगी।



१०. *सात सिक्के*— नीचे दिये चित्र में आप सात सिक्के देखते हैं। इनको खास तौर पर इस तरह से लगाया गया है। आपका या आपके मेहमानों का काम यह है कि सीधी रेखायें खींचकर हर सिक्के को अलग खाने में डाल दें।



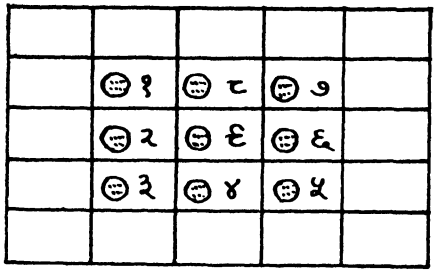
यह काम बड़ा आसान है यदि इसमें कितनी ही रेखायें खींची जा सकें। लेकिन इस खेल में केवल आपको तीन रेखायें खींचकर हर सिक्के को अलग खाने में डाल देना है। बताइये आप किस तरह करेंगे। (हर सिक्के के नम्बर आपको इस खेल का हल समझाने के लिये दिये गये हैं वैसे उनका कोई अर्थ नहीं है।)

यह इस तरह से किया जा सकता है। वर्ग के ऊपर से बायें हाथ के कोने से ज़रा हट कर पहली रेखा खींचो जो १ और ७ के बीच से, ४ के बायें से, तथा ५ के दायें से निकले।

दूसरी रेखा वर्ग के निचले कोने से आरम्भ हो, ६ और ५ के बीच से, ४ के दायें से और ३ के बायें से होकर जाती है।

तीसरी रेखा वर्ग की बायीं भुजा से शुरू होकर १, ७ और ३ के नीचे तथा ४ के ऊपर होकर जाती है।

११. कूद— एक वर्ग खींचो उसको २५ छोटे वर्गों में चित्र के अनुसार बांट लो। तब बीच के नौ वर्गों में सिक्के रख दो। अब आपको सिक्कों को एक दूसरे के ऊपर खाली कुदाकर एक सिक्के को छोड़ कर बाकी सिक्के उठा देने हैं जैसे १२, १२ गोटों से शतरंज के बोर्ड पर खेला जाता है। कूदने का तरीक़ा यह होता है कि दो सिक्के यदि बगल में रखे हैं और तीसरा खाना खाली है तो पहले सिक्के को तीसरे खाने में रखकर बीच का सिक्का जिस पर से वह कूदा है उठा दिया जाता है। इस खेल में बस एक शर्त है— आखिरी सिक्का बीच वाला बीच के खाने में बचना चाहिये।



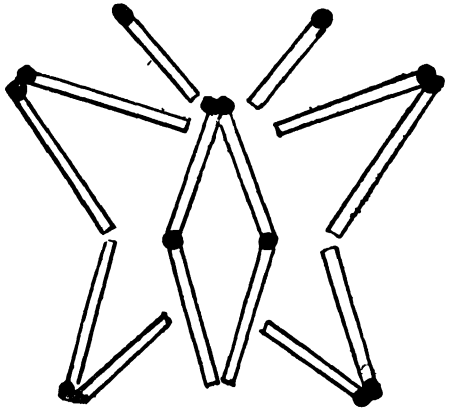
इसकी चाल इस तरह होती हैं— पहले ९ को लो और उसे ४, ५, ७, तथा १ के उपर से कुदाओ। तब ३ को लो और २ पर कुदाओ। फिर ६ को लो और ८ और ३ पर कुदाओ। इसके बाद ९ को ८ पर कुदाओ।

१२. चार जोड़े— आठ सिक्के लेकर एक सीधी रेखा में रख दीजिये। अब इन सिक्कों को इस तरह से चलाकर दो दो के जोड़े बनाने हैं कि एक सिक्का चलते समय दो सिक्कों को कूदकर पार करे।

चाल— ४ ५ और ६ को कूद कर ७ के साथ जा मिलेगा। ६ ५ और ३ को कूद कर २ के साथ जा मिलेगा। १ २ के जोड़े को कूदकर ३ के साथ जा मिलेगा। ५ ७ के जोड़े को कूदकर ८ के साथ जा मिलेगा।

इस तरह से बीसियों अन्य खेल दियासलाई, तागे तथा सिक्कों से खेले जा सकते हैं।

दियासलाई की सींकों से तरह तरह के चित्र भी बनाये जा सकते हैं। आगे दियासलाई की सींकों से बना तितली का चित्र दिया हुआ है। इसी तरह से आप



अन्य चीज़ें भी बना सकते हैं।

छ— अङ्कों का जादू

अंकों के कुछ जादू ऊपर भी दिये जा चुके हैं। यहाँ पर उनके अलावा कुछ जादू और दिये जा रहे हैं।

१. दो संख्याओं को बताना— आप अपने दोस्त से कहिये कि वह अपने मन में १ से ६ तक की कोई दो संख्याएं सोच ले। पहली संख्या को दुगना करके उसमें ५ जोड़कर ५ ही से गुणा कर दे। गुणनफल में दूसरी संख्या को जोड़कर तुम्हें बता दे। इस संख्या को बताते ही आप उसकी सोची हुई दोनों संख्याएं बता देंगे।

मान लीजिये उसने ४ और ६ सोचे हैं। ४ का दुगना ८ होते हैं। इस में ५ जोड़कर ५ से गुणा करने पर ६५ आता है। ६५ में दूसरी संख्या ६ जोड़ी तो ७१ हुआ। जो संख्या वह बताये उसमें से २५ घटाकर जो आये उसका पहला अंक।पहली संख्या होगी तथा दूसरा अंक दूसरी संख्या होगी। ७१ में से २५ घटाने पर ४६ आता है।

२. तीन अंक की संख्या बताना— किसी मित्र या मेहमान को तीन अंक की ऐसी संख्या सोचने को कहिये जिसमें पहले अंक की अपेक्षा तीसरा अंक दो कम हो। इस संख्या को उलट कर पहली संख्या में से घटाने पर जो संख्या आये उसे उलट कर आई संख्या को उसमें जोड़ दे। फिर आप जोड़कर आई हुई संख्या को आसानी से बता दीजिये।

मान लीजिये उसने ८३६ लिया। उसका उलटा ६३८ उस में से घटाने पर १९८ आया। १९८ का उलटा ८९१ हुआ और इन दोनों का जोड़ १०८९

हुआ। आपका मित्र या मेहमान कोई भी संख्या सोच ले लेकिन जोड़ हमेशा यही आयेगा।

३. किसी की आयु बताना— इस जादू से आप किसी की आयु तथा पैदा होने का मास आसानी से बता सकते हैं। जिसकी आयु आप बतलाने जा रहे हैं उससे कहिये कि पहले वह अपने जन्म-मास की क्रम-संख्या को (मान लीजिये वह अगस्त मास में पैदा हुआ, अगस्त ८वां मास है, इसलिये ८ को) दो से गुणा करे और उसमें ५ जोड़े। इसके बाद उस संख्या को ५० से गुणा करे और गुणनफल में अपनी आयु को जोड़कर उसमें से ३६५ घटा दे। बची हुई संख्या में ११५ जोड़कर योगफल वह आपको बता दे। योगफल का पहला अंक उसके पैदा होने के महीने का क्रमांक होगा। बाक़ी अंक उसकी उमर बतायेंगे।

मान लीजिये वह २४ वर्ष का है। अगस्त मास के ८ को दो से गुणा कर ५ जोड़ने पर २१ आता है। उसमें ५० का गुणा करने से आया १०५०। आयु जोड़ी २४ = १०७४। इसमें से ३६५ घटा दिया, आया ७०९। ११५ जोड़ने पर हुआ ८२४। ८२४ से पता लग गया कि अगस्त मास है और उमर २४ वर्ष।

४. शेष बताना— कोई संख्या लो, उसे दुगना करो। उसमें २० जोड़ो तथा योगफल में दो का भाग दो। फिर भजनफल में से ली हुई संख्या घटाओ। यह सब एक मेहमान से करवाने के बाद आप कुछ जादू मन्तर पढ़िये और कहिये कि बाक़ी १० आया। सचमुच बाक़ी १० ही है।

मान लीजिये उसने १४ लिया। उसे दुगना किया तो २८ आया। २० जोड़ने से ४८ हुआ और दो का भाग देने से २४ आया। इसमें से ली हुई संख्या घटाने से १० रह गया।

इस में जादू यह है कि जो संख्या आप अपनी ओर से जोड़ने को कहें, उसका हमेशा आधा जवाब आयेगा।

५. ९ की गुणा— कोई संख्या लो। संख्या के अंकों को जोड़कर संख्या में से घट दो। जो बाक़ी बचेगा वह हमेशा पूरा ९ से कटने वाला होगा।

मान लीजिये ५१ लिया। ५ और १ का जोड़ ६ होता है। उसको ५१ में से घटाने पर ४५ आता है और यह संख्या ९ से पूरी पूरी कट सकती है।

६. समान शेष— कोई संख्या लो। उसमें ९ का भाग दो और शेष निकालो। फिर ली हुई संख्या के अंकों को जोड़कर उसमें ९ का भाग दो और शेष निकालो। दोनों शेष हमेशा बराबर रहेंगे।

मान लीजिये ४७३ लिया। उसमें ९ का भाग दिया तो शेष ५ रहा। फिर इस संख्या के अंकों को जोड़ा, १४ आया और उसमें ९ का भाग दिया तो

भी ५ ही आया।

७. *दिन का पता लगाना*—आप अपने मेहमानों से कहिये कि आप जादू के ज़ोर से उनकी पूछी हुई १९४१ सन् की किसी भी तारीख़ का दिन बता सकते हैं।

मान लीजिये आप से पूछा जाये कि १२ जनवरी १९४१ को कौन दिन था। नीचे दो तालिका दी हुई हैं। इनमें से जनवरी की गुप्त संख्या में तारीख़ को जोड़ दीजिये और योगफल में ७ का भाग दे दीजिये। फिर जो शेष बचे उसे दूसरी तालिका में देख कर आप आसानी से बता दीजिये कि १२ जनवरी को कौन दिन था।

जनवरी की गुप्त संख्या ३ में १२ जोड़ने से १५ आता है और इस में ७ का भाग देने से १ बचता है। अतः १२ जनवरी को इतवार था।

बारह महीनों की गुप्त संख्या की तालिका

जनवरी	३	जुलाई	३
फरवरी	६	अगस्त	६
मार्च	०	सितम्बर	२
अप्रैल	३	अक्टूबर	४
मई	५	नवम्बर	०
जून	१	दिसम्बर	२

क्या बचने पर	क्या जानना चाहिये
१	इतवार
२	सोमवार
३	मंगलवार
४	बुधवार
५	बृहस्पतिवार
६	शुक्रवार
०	शनिवार

८. *जीता जागता जादू*—यह खेल बड़ा मज़ेदार है। इसे देखकर अक्लमन्द से अक्लमन्द आदमी चक्कर खा जाता है।

एक काग़ज़ पेन्सिल लेकर किसी मेहमान से कहिये कि वह कोई संख्या काग़ज़ के ऊपर लिख दे। उस संख्या के नीचे चार रेखा खींच कर आप पाँचों रेखाओं का जोड़ लिख दीजिये। इसके पश्चात् एक रेखा में वह लिखेगा, दूसरी में आप लिखिये, तीसरी में वह लिखेगा, चौथी में आप लिखिये। पाँचों रेखा पूरी हो जाने

पर मेहमान से कहिये कि वह इन पाँचों रेखाओं का जोड़ दे दे। जोड़ वही आयेगा जो पहले से आपने लिख दिया है।

मान लीजिये आपने कुसुम से कहा कि वह कोई संख्या लिख दे। उसने १३२४ लिखा आपने उसका उत्तर चार रेखा खींचकर २१३२२ लिख दिया। अब कुसुम से कहिये कि वह पहली रेखा पर लिखे। उसने ४६७२ लिख दिया। इसमें एक बात ध्यान रखने की यह है कि जितने अङ्कों की संख्या पहले लिखी है उससे कम अङ्कों की संख्या लिख सकते हैं, अधिक अङ्कों की नहीं।

आपने दूसरी रेखा पर ५३२७ लिख दिया। इसी भांति तीसरी और चौथी रखाओं पर भी लिखा गया। इन सब को लिखने के उपरान्त हमारे सामने यह जोड़ बन गया।

१३२४
४६७२
५३२७
९५०
९०४९
२१३२२

है न अचम्भे की बात! कितनी बड़ी बड़ी संख्याएँ लिखी गईं। फिर भी जोड़ ठीक आया। पर यह जादू का खेल नहीं है, सब गणित का चमत्कार है। जो दूसरी और चौथी रेखा आप लिखते हैं उन्हीं में जादू है। दूसरी रेखा लिखते समय इस बात का ध्यान रखना चाहिये कि आप पहली संख्या के जिस अङ्क के नीचे जो अङ्क लिखें उन दोनों का जोड़ ९ हो जाना चाहिये। ४ के नीचे आपने ५ लिखा है। ६ के नीचे ३, ७ के नीचे २, और २ के नीचे ७। इसी तरह चौथी और तीसरी संख्या का जोड़ ९९९९ आना चाहिये।

अब शेष रह गया समझना उत्तर का कि वह कैसे लिखा गया। इसका भेद यह है कि सब से ऊपर की संख्या की इकाई में से दो घटा दो, बाक़ी दहाई, सैंकड़ा, हज़ार वैसे ही उतार दो और दस हज़ार की जगह दो लिख दो।

यहाँ पर एक बात और ध्यान में रखनी चाहिये कि यदि मेहमान की सबसे पहले लिखी संख्या में इकाई १ या ० है तो उसमें दहाई भी लेकर दो घटा दिया जाये। मान लीजिये कुसुम ने २३४५७८१ लिया है तो आप जोड़ २२३४५७७९ लिख दीजिये।

९. *गणित चमत्कार*— १ से ले कर ९ तक के अंकों का जोड़ ४५ होता है। यदि इन अंकों को लिख कर उसमें से उलट कर लिखे हुए अंकों को घटाया

जाये तो शेष का योग भी ४५ ही होगा। जैसे

९८७६५४३२१ — ४५
१२३४५६७८९ — ४५
८६४१९७५३२ — ४५

यह ध्यान देने की बात है कि शेष में कोई अंक दो बार नहीं आया है। यह प्रश्न किया जा सकता है कि ४५ में से ४५ किस तरह घटाया जाये कि ४५ शेष रहे।

इन अंकों के संस्थान में और भी विचित्रता है। देखिये,

१२३४५६७८९
९८७६५४३२१
१
११११११११११

एक बार अंक सीधे लिखे गये और एक बार उलटकर। फिर एक जोड़ा गया तो योगफल में १ ही अंक बार बार आया है।

इसी प्रकार इन अंकों को दो बार लिखकर दो जोड़ने से योगफल में २ का अंक बार बार आयेगा। जैसे—

१२३४५६७८९
९८७६५४३२१
१२३४५६७८९
९८७६५४३२१
२
२२२२२२२२२२

इसी तरह ९ बार तक जोड़िये, यही चमत्कार देखने को मिलेगा।

अंकों का ९ तक यह संस्थान ८ को निकाल कर भी विचित्र है। ९ या ९ के किसी अपवर्त से गुणा करने पर गुणनफल में एक ही अंक आते हैं।

१२३४५६७९ को ९ से गुणा करने पर १११११११११ आता है।

,, १८ ,, ,, २२२२२२२२२ ,,
,, २७ ,, ,, ३३३३३३३३३ ,,
,, ३६ ,, ,, ४४४४४४४४४ ,,
,, ४५ ,, ,, ५५५५५५५५५ ,,
,, ५४ ,, ,, ६६६६६६६६६ ,,

१०. अंकों का पिरेमिड— यह नीचे एक पिरेमिड दिया जाता है। देखिये कैसे सिलसिले से अंक आये हैं।

९×९+७=८८
९×९८+६=८८८
९×९८७+५=८८८८
९×९८७६+४=८८८८८
९×९८७६५+३=८८८८८८
९×९८७६५४+२=८८८८८८८
९×९८७६५४३+१=८८८८८८८८
९×९८७६५४३२+०=८८८८८८८८८

कुछ इसी तरह का पिरेमिड दूसरे ढंग से भी तैयार हो सकता है :—

१×८+१=९
१२×८+२=९८
१२३×८+३=९८७
१२३४×८+४=९८७६
१२३४५×८+५=९८७६५
१२३४५६×८+६=९८७६५४
१२३४५६७×८+७=९८७६५४३
१२३४५६७८×८+८=९८७६५४३२
१२३४५६७८९×८+९=९८७६५४३२१

११. ३७ का जादू— ३७ का अंक भी जादू का अंक है। इसमें ३ या ३ से अधिक का गुणा करने पर नीचे लिखी तालिका आती है :—

३७× ३=१११
३७× ६=२२२
३७× ९=३३३
३७×१२=४४४
३७×१५=५५५
३७×१८=६६६
३७×२१=७७७
३७×२४=८८८
३७×२७=९९९

ज— औंधे मज़ाक

बिल्कुल औंधे होने पर भी यह मज़ाक हैं। पार्टी में यह थोड़ी देर खेले जाकर ही सबको हँसा जाते हैं।

१. काग़ज़ में लिखा बतलाना— किसी नारी मेहमान को बुलाकर एक काग़ज़ दे दीजिये और कहिये कि वे उसमें कुछ ही लिख दें। फिर आप बतला देंगे कि उस पर क्या है। मेहमान कुछ लिख देती हैं तथा बाक़ी सब मेहमानों को वह काग़ज़ दिखलाकर उसकी एक पुड़िया बनाकर आप को दे देती हैं। आप इधर उधर की बातें बनाते हैं, फूँक मारते हैं और फिर पुड़िया को नीचे पटक कर पैर रख लेते हैं। आप कहते हैं— मैं बताऊँ, इस पर क्या है। इस पर मेरा पैर है। ऐसा कह कर आप अगला खेल शुरू कर देते हैं।

इस खेल की असली मज़ाक तभी है जब आप अपनी बातचीत और ऐक्टिंग से ठीक वातावरण बना सकें।

२. मेरी दादी— आप खड़े होकर कहना शुरू कीजिये— 'मेरी दादी बड़ी अजीब है। उसे शन्तरे पसन्द हैं पर सेव नहीं, उसे फोर्ड पसन्द है पर आस्टिन नहीं, उसे नारियल पसन्द है पर केला नहीं।' आप इसी तरह कहते रहिये। मेहमानों को यह अनुमान लगाना है कि आप की दादी की पसन्द या नापसन्द में क्या भेद छिपा है।

आप की दादी जिन चीज़ों में 'र' आये उन्हें पसन्द करती हैं और जिन में 'र' न आये उन्हें नहीं।

३. कुकुर परी— 'कुकुर परी बड़ी अजीब लड़की है। उसे टैनिस पसन्द है, पर गॉल्फ नहीं। उसे क्रिकेट पसन्द है पर फुटबाल नहीं। उसे शिमला पसन्द है, पर पहलगाम नहीं।' यह भी 'मेरी दादी' खेल की तरह खेला जाता है। इसका छिपा भेद यह है कि कुकुर परी 'इ' की मात्रा वाली चीज़ें पसन्द करती है बाक़ी नहीं।

इस तरह के अन्य खेल भी खेले जा सकते हैं। लेकिन एक बात का ध्यान रखना चाहिये कि एक पार्टी के समय में यह खेल एक या दो से अधिक न खेलें जायें।

४. मुँह से केला भेजना— मेहमानों की दो टोलियाँ बना दीजिये और दोनों को आमने सामने खड़ा कर दीजिये। एक एक केला छीलकर टोली के शुरू वाले मेहमान के मुँह में दे दीजिये। वह केला मुँह ही मुँह में एक दूसरे को देते हुए टोली के आख़िरी मेहमान तक पहुँचाना है। जो टोली पहले पहुँचा देगी वह जीती समझी जायेगी। बीच में केले को सम्भालने या देने के लिये हाथ बिल्कुल नहीं लगाना चाहिये, न दांतों से केला कटना चाहिये।

५. क्या सोचा— एक जोड़े को बाहर भेज दीजिये। उनकी अनुपस्थिति में कोई चीज़ सोच लीजिये। मान लीजिये आपते पुराना मोज़ा सोचा। इस शब्द के साथ जो उत्तर बन सकते हैं उन्हें भी आप सोच लीजिये। फिर जोड़े को कमरे के अन्दर वापिस बुला लीजिये। जोड़ा उधर अलग कमरे में सवालों की एक सूची अपने दिमाग़ में बना रहा होगा जो वह कमरे में आकर मेहमानों से पूछेगा।

जोड़ा कमरे के अन्दर आता है और अलग अलग मेहमानों से वह अलग अलग चीज़ों की व्याख्या पूछता है। हर मेहमान उन्हें पुराने मोज़े की व्याख्या बतलाता है। बातचीत इस तरह से चलती है—

सवाल— मेरा टोप क्या है ?

जवाब— एक ऐसी चीज़ जो काफी दिनों तक पहनी जा चुकी हो।

सवाल – रमा के नये जूते क्या हैं ?

जवाब— जिनमें छेद हीं छेद हुये पड़े हैं।

सवाल— मेरी नयी कमीज़ क्या है ?

जवाब— बिल्कुल गन्दी है।

इसी प्रकार से सवाल जवाब चलते रहेंगे जब तक वह जोड़ा सोची हुई चीज़ को न पकड़ ले।

बुलबुला, चुम्बन, खांसी, साइकिल, मोटरकार, क्रिकेट का बल्ला, आदि कोई भी चीज़ सोची जा सकती है।

६. तिनकों पर दौड़— मेहमानों को दो दलों में बांट लीजिये। और दोनों दलों के सब मेहमानों के हाथ में एक एक तिनका देकर आमने सामने खड़ा कर दीजिये। एक एक पतला टिशू का काग़ज़ दोनों दलों के शुरू वाले खिलाड़ियों के तिनकों पर रख दीजिये। फूक मार मार कर काग़ज़ का सन्तुलन रखते हुए शुरू वाला खिलाड़ी काग़ज़ अगले खिलाड़ी के तिनके पर रख देगा। इस तरह काग़ज़

तिनकों पर भागता चला जायेगा। जिस दल का काग़ज़ सबसे पहले अन्तिम खिलाड़ी के तिनके पर पहुँच जायेगा, वह दल जीता समझा जायेगा।

तिनके को आप हाथ से पकड़े हुए होते हैं लेकिन काग़ज़ को नहीं छू सकते। काग़ज़ को छू लेने पर या काग़ज़ तिनके से नीचे ज़मीन पर गिर पड़ने पर वह फिर शुरू वाले खिलाड़ी के तिनके पर रख दिया जाता है।

७. *सवाल जवाब*— यह खेल बहुत औंधा है लेकिन इसमें आनन्द भी सबसे अधिक आता है। मेहमानों को स्त्री पुरुष के जोड़ों में बांट दो। आप खेल खिलाने वाले हैं सो अकेले रहिये।

आप कुछ व्यक्तिगत सवालों को तैयार करिये। उन्हें एक एक करके अलग अलग जोड़े से पूछिये। जोड़े के जिस व्यक्ति से पूछा जायेगा उस का साथी जवाब देगा। उसका जवाब भी स्वयं से सम्बन्ध रखता होगा।

सवाल— (सोलह साल की युवती से) तुम्हारी आयु क्या है?

जवाब— (अधिक आयु के साथी द्वारा) चालीस वर्ष।

पुरुष से सवाल— तुम्हारी क्या फिजूलखर्ची है?

साथी का जवाब— मैं शृंगार के साधनों पर बहुत अधिक व्यय करती हूँ।

अति सुन्दर लड़की से— तुम्हारी कमर का नाप क्या है?

मोटे साथी का जवाब— ४१ इंच।

८. *फोटो खींचना*— यह खेल कमरे में बैठकर खेला जाता है। इसमें आप फोटोग्राफर बनिये और अपना एक सहायक रखिये। एक काली चद्दर और दो लकड़ियों की सहायता से एक झूठमूठ का कैमरा बना लीजिये। चित्र उतारने के लिये आप एक सादा कार्ड ले लीजिये।

फिर अपने सहायक से कमरा छोड़कर चले जाने को कहिये। मेहमानों से

कहिये कि जो अपनी फोटो खिंचवाना चाहता है वह कैमरे के सामने आकर खड़ा हो जाये। दस पन्द्रह मिनट आप उसको ठीक तरह खड़ा करने में लगा दीजिये फिर काली चद्दर के अन्दर घुसकर धीरे से खट कर बाहर निकल आइये और कहिये कि फोटो वास्तव में बहुत सुन्दर आया है। सब मेहमानों को अपने पास बुलाकर उन्हें वह कार्ड निकाल कर दिखाइये। उन्हें उस सादे कार्ड में कुछ भी नहीं दिखाई देगा। तब आप उनकी लानत मलामत करिये कि वे भी क्या आदमी हैं। उन्हें इतनी साफ आई फोटो नहीं दिखाई पड़ती है। यह तो आपका सहायक देख सकता है। आप आवाज़ देकर अपने सहायक को बुलाइये। वह आते ही आपकी फोटोग्राफी की तारीफ करने लगेगा। मेहमान फिर भी आप दोनों को बुद्धू समझेंगे लेकिन बनाना तो आपको उनका बुद्धू है। आप कहिये कि अच्छा इस बात का कि इस काग़ज़ पर फोटो आई है या नहीं, मैं यह प्रमाण देता हूं। आप सब जानते हैं कि फोटो खींचते समय मेरा सहायक यहाँ नहीं था। आप उससे पूछिये कि यह किसका फोटो है। यदि वह ठीक बता देगा तो सचमुच इस कार्ड में फोटो खिंचा हुआ है। मेहमान इस बात को मान लेते हैं। तब आपका सहायक ठीक ठीक बता देता है और सब मेहमान चकित रह जाते हैं।

इस खेल में जादू कुछ नहीं है। जिस मेहमान का फोटो खिंचा है वह आपके सहायक के आने के समय पर जिस तरह से खड़ा हो उसी तरह से आप खड़े हो जाइये। पहले आपका खड़े होने का ढंग देखकर, फिर उसका मेहमानों के खड़े होने के ढंग से मिलान करके आपका सहायक आसानी से बता देगा कि किस मेहमान का फोटो खिंचा है।

९. *जी खोलकर हँसना*— खिलाने वाला बीच में खड़ा हो जायेगा तथा बाक़ी सब मेहमान उसके चारों ओर घेरा बनाकर बैठ जायेंगे। खिलाने वाला सिक्के को उछालेगा। यदि शेर आये तो सब मेहमानों को दिल खोलकर हँसना है। सिक्का उठाते ही फिर चुप हो जाना है। यदि बकरी आये तो सबको बड़ी गम्भीरता से बैठे रहना है। जो इससे उलटा करेगा वह खेल से अलग होता रहेगा

हँसना एक बहुत अच्छी कसरत है। इसमें खेल के साथ साथ स्वास्थ्य-लाभ भी खूब होता है।

१०. जैसा में करूँ— इस में आप एक ऐसे मेहमान को ले लीजिये जो अपना मज़ाक बनने पर बुरा न मानता हो। उसे गृहस्वामी अपने बायें पर खड़ा करे तथा उससे कहे कि जैसा में तुम्हारे साथ करूं वैसा ही तुम अगले मेहमान के साथ करो। सब मेहमान एक घेरे में खड़े हैं। आप अपने से बायें मेहमान के एक टीका खींचिये। वह भी अपने साथ वाले के यही करेगा। साथ वाला अपने साथ वाले के यही करेगा। इस तरह से नम्बर आते आते आपका नम्बर फिर आयेगा।

आप उसके गाल पर चिकोटी भर लीजिये। वह अपने से अगले वाले के गाल पर भरेगा। इस तरह यह खेल चलता रहेगा।

इस खेल को खेलते समय आपके बायें खड़े मेहमान को यह पता नहीं है कि आपने अपने हाथ काले कर रखे हैं और हर बार आपके हाथ लगने के साथ ही उसका मुख काला होता जा रहा है। जब तक दूसरे मेहमान नहीं हँसते हैं तब तक उस बेचारे को कुछ पता नहीं चलता।

११. *तागे की रील*— बहुधा सबने यह देखा होगा कि किसी सज्जन को यदि किसी दूसरे मेहमान के कोट पर कोई तागे का टुकड़ा लगा दिखाई देता है तो वह फौरन अपने हाथ से पकड़कर उसे छुड़ा देता है। इसी मनोविज्ञान को आप अपने औंधे मज़ाक का आधार बना सकते हैं।

एक तागे की रील लीजिये। उसे अपनी जेब में रख लीजिये। उसका एक सिरा निकालकर ऐसे लटका दीजिये कि मेहमान उसे जेब के पास कोट पर कोई सिलाई का बचा हुआ तागा लगा रह गया समझे। वह उसे हटाने के लिये उसका एक सिरा पकड़कर आपके कोट पर से खींच लेगा। तागे के खिंचने के साथ रील खुलनी शुरू हो जायेगी। बेचारा मेहमान देखता का देखता रह जायेगा और बाक़ी मेहमान उसका मज़ाक उड़ायेंगे।

१२. तागे के तीन— एक तागा लीजिये और अपने मेहमानों से कहिये कि क्या कोई बिना काटे इस तागे के तीन कर सकता है। सब अपना खूब दिमाग़ लगायेंगे लेकिन इसे नहीं सुलझा पायेंगे।

उनके हार मानने पर आप तागे को मेज़ पर रखकर उसका ३ का अंक बना दीजिये।

अध्याय ६

बुद्धि के खेल

बुद्धि के खेल उन खेलों को कहा जा सकता है जिनमें बुद्धि लगानी पड़े।

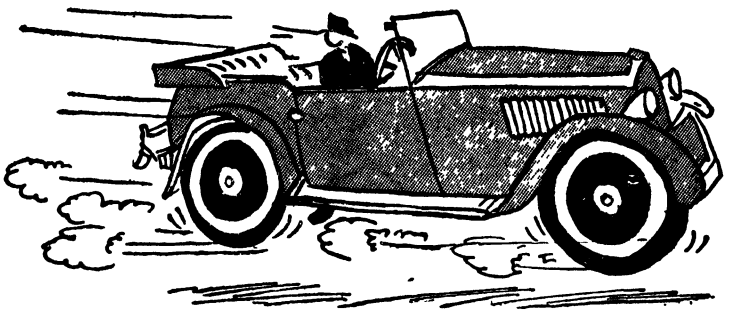
बैठने के खेलों के अन्तर्गत जो शब्दों के खेल आये हैं उनमें से कुछ ऐसे हैं जिन में बुद्धि से काम लेना होता है। यहाँ पर सब ऐसे खेल दिये जा रहे हैं जिनमें बुद्धि का प्रयोग अनिवार्य है। इन खेलों को हम भिन्न भागों में बांट सकते हैं— शब्दों के चक्कर, गोरख धन्धे, पहेलियां, सवाल जवाब, बुद्धि बौखलाने के खेल, जासूसी के केस, गणित की समस्याएँ, आदि।

क— शब्दों के चक्कर

१. शब्द प्रयोग में लाना— सब मेहमानों को एक घेरे में बिठा दीजिये। फिर उनमें से किसी एक से कहिये कि वह वर्णमाला का कोई अक्षर छांट ले। तब वह एक वाक्य बोले। उससे अगला व्यक्ति उसी क्रम में अगला वाक्य कहेगा। इस तरह से सब एक एक वाक्य कहते चले जायेंगे। प्रत्येक की कोशिश यह होगी कि वह अपने वाक्य में उस अक्षर से शुरू होने वाला एक शब्द बोल

दे। जो यह शब्द बोल देगा वह नया अक्षर कह कर एक वाक्य बोल कर फिर खेल को चालू कर देगा।

मान लीजिये शुरू करने वाले मेहमान ने 'छ' अक्षर छांटा तथा वाक्य



बोला— मैं अपनी कार में बाज़ार जा रहा था।

'कार में सामान रखा था।' यह अगला बोला।

'बाज़ार से मैं छलनी खरीदने जा रहा था।'

यह तो बहुत जल्दी खतम हो गया। मेहमानों की तारीफ यही है कि वे अपनी बुद्धि से सोचकर ऐसा अक्षर ढूंढे तथा फिर ऐसा वाक्य बोलें जिसके सम्बन्ध में उस अक्षर से प्रारम्भ होने वाला शब्द मुश्किल से काम में लाया जा सकता हो।

२. *खोज निकालो*— इस खेल में आप पूरे पूरे वाक्य मेहमानों को काग़ज़ पर लिखवा दीजिये तथा उनसे कहिये कि इन वाक्यों के अन्दर फल या फूल (या जो कुछ छिपा कर आप मेहमानों के आने से पहले वाक्य बनायें) छिपे हैं (उन्हें इन वाक्यों में से वे फल (या जो कुछ भी हों) ढूंढ कर निकालने हैं। जिसके सबसे सही जवाब होंगे वह जीत जायेगा।

उदाहरण के लिये फलों को अपने अन्दर छिपाने वाले कुछ वाक्य नीचे दिये जाते हैं :—

(१) अरुण आज राम*रूप* को याद करता था। *अमरूद*

(२) राम अ*केला* घूमने गया। *केला*

(३) अं*गद* ने *जी* कड़ा कर*के* कहा। *अंजीर*

(४) अ*विना*श रोटी ब*ना* कर खा रहा है। *अनार*

(५) श*हर* में तू*फान* उतना नहीं जान पड़ता जि*तना* जंगल में। *शहतूत*

इसी तरह से आप स्वयं अन्य वाक्य भी बना लीजिये।

३. *बुझौवल*— यह खेल ऊपर वाले खेल के साथ भारत में बहुत अधिक

खेला जाता है। इसमें कुछ वाक्यों को लेकर मेहमानों के आने से पहिले तोड़ मरोड़ कर रख लिया जाता है। फिर मेहमानों के आने पर उनसे कहा जाता है कि वह इन दिये हुये अक्षरों को मिला मिला कर ऐसे शब्द तथा शब्दों से वाक्य बनायें जिनका कुछ अर्थ होता हो।

इस खेल का सरल तरीक़ा यह भी हो सकता है कि कुछ शब्द ग़लत रख दिये जायें और मेहमानों से कहा जाये कि वे इन शब्दों के ऐसे वाक्य बनादें जिनका अर्थ निकलता हो।

नीचे कुछ अक्षरों की बुझौवल के उदाहरण दिये जाते हैं :—

(१) से र क म हो ते म ब तु द जा ?
तुम मदरसे कब जाते हो ?

(२) ह है री की ड़ी चो य घ।
यह चोरी की घड़ी है।

(३) म म ना ना प रा ज।
मा ना या ल रा अ प प ॥
राम नाम जपना।
पराया माल अपना ॥

(४) ब न्द र ला शी ड़ी की ड़ सु ल है।
शीला बड़ी सुन्दर लड़की है।

४. उलटी कहावतें— यह खेल भी ऊपर के खेल का एक प्रकार है। इसे दो दल बनाकर अथवा व्यक्तिगत रूप से, किसी भी तरह खेला जा सकता है।

कहावतों को लेकर उनके शब्द उलट पुलट कर रख दीजिये। एक समय रखिये जिसके अन्दर पूछे जाने वाले को वह कहावत ठीक करके बतलानी है। यदि वह समय के अन्दर न बतला सका तो उसके ऊपर एक पाइन्ट चढ़ जायेगा। इस खेल में ध्यान यह रखना है कि कहावतें काफी मुश्किल होनी चाहियें। नीचे कुछ मुश्किल कहावतें दी जाती हैं :—

(१) धन ही मनुष्य की सब बुराइयों की जड़ है।
(२) प्रातकाल सब कीजै असनाना
रोग दोष सब तोरे नसाना।
(३) फटा दूध और फटा मन कोई नहीं मिला सकता।
(४) दरजी की सुई कभी टाट में कभी रेशम में।
(५) रांड सांड सीढ़ी संन्यासी, इनसे बचे तो सेवे काशी।
(६) सैंया भये कोतवाल अब डर काहे का।

(७) जिस डाली पर बैठा था उसी को काट रहा था।
(८) जब खलील खां फाख्ता उड़ाया करते थे।
(९) बिल्ली को सपने में भी छीछड़े दिखाई देते हैं।
(१०) कुत्ते को पाले सो कुत्ता, कुत्ते को मारे सो कुत्ता।
मामा के घर भानजा कुत्ता, बहन के घर भाई कुत्ता।
सब कुत्तों का वह सरदार, सुसरा रहे जमाई द्वार॥

५. *वर्ग पहेलियाँ*— बुद्धि लड़ाने तथा शब्दकोष बढ़ाने के लिये आजकल वर्ग पहेली सबसे अच्छा साधन समझी जाती है। इसमें कई वर्गों का एक वर्ग होता है। इन वर्गों में से कुछ में अक्षर भरे रहते हैं और कुछ खाली रहते हैं। खाली वर्गों को दिये हुए संकेतों के आधार पर भरना होता है।

इस तरह की वर्ग पहेली बनाने में बहुत समय लगता है। जिस दिन पार्टी होनी हो उसी दिन पार्टी से पहले आप कोई मासिक या साप्ताहिक पत्र खरीद लाइये। आजकल अधिकतर पत्र पत्रिकाओं में आप वर्ग पहेलियाँ पायेंगे। इन्हें आप पार्टी में भरने के काम ला सकते हैं।

६. *रसोई की चीज़ों से अन्य चीज़ें बनाना*— इस खेल में रसोई में हर रोज़ काम में आने वाली चीज़ों को लो। उनमें से कोई भी एक अक्षर बदल कर उनकी अन्य चीज़ें बना दो।

इस खेल को और भी मुश्किल बनाया जा सकता है यदि रसोई की चीज़ें वाक्यों में दी जायें और उनसे बदले हुए शब्द उन वाक्यों के उपयुक्त हों। नीचे कुछ उदाहरण दिये जाते हैं—

(१) मास्टर चमची लिये बैठा है।	कमची
(२) वह मनुष्य बड़ा पानी है।	दानी
(३) चन्द्रमा की नमक बहुत शीतल होती है।	चमक
(४) रमेश की चाय को सब जानते हैं।	धाय
(५) भारत में सबसे मशहूर बिल्ली है।	दिल्ली

(६) उसकी थाली बहुत सुन्दर है। साली
(७) मेरे बाग़ में लकड़ी खूब होती है। ककड़ी
(८) यह लड़का बहुत कटोरा है। चटोरा
(९) भगवान करे ऐसे दाल सबके हों। लाल
(१०) मेरे बिजली लग रही है। खुजली

७. छूटे हुए अक्षर भरना— वर्ग पहेलियों में तो छूटे हुए अक्षर इस तरह से भरने पड़ते हैं कि उनके सामने के अर्थ और नीचे के अर्थ ठीक निकल आयें। लेकिन इस खेल में एक दिये वाक्य में छूटे हुए अक्षरों को पूरा करना होता है। इस तरह से यह वर्ग पहेलियों से आसान खेल होता है।

नीचे इस खेल की एक तालिका दी जाती है :—

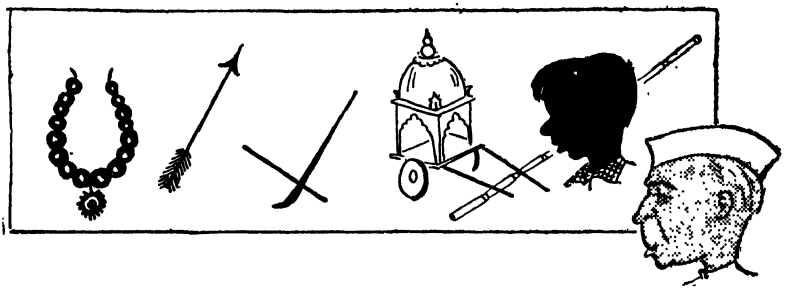
(१) गहनों से उसके मुख पर –मक आ गई। दमक
(२) सविता की आँखें अश्रु–क्त हो उठीं। सिक्त
(३) –गर में पानी भरने से क्या लाभ! गागर
(४) रमेश बहुत श–र लड़का है। शरीर
(५) क–र– खाने के काम में आती है। कमरख
(६) खेल खेलते समय उस खेल के नि–म ध्यान में रखने चाहियें। नियम
(७) द–र– के चार होनहार बेटे थे। दशरथ
(८) तु–सी के शाप देने पर भगवान बटिया हो गये। तुलसी
(९) मे– –न का काम है कि पार्टी का जी लगाये रखे। मेज़बान
(१०) –रसि–ही खेल कितने भी आदमी खेल सकते हैं। चौरसिपाही

८. छूटे हुये शब्द भरना— पहले खेल के समान यह खेल भी खेला जाता है। इसमें वाक्यों में से अक्षरों के स्थान पर पूरे शब्द छूटे होते हैं। मेहमानों को इन शब्दों को भर कर वाक्यों को पूरा करना होता है।

इस खेल को बनाने के लिये आप कोई किताब उठाकर उसका एक पृष्ठ ले लीजिये। उसमें से जहाँ आप उपयुक्त समझें शब्द निकाल दें। फिर उसे मेहमानों के सामने अलग काग़ज़ पर लिख कर उपस्थित कर दें।

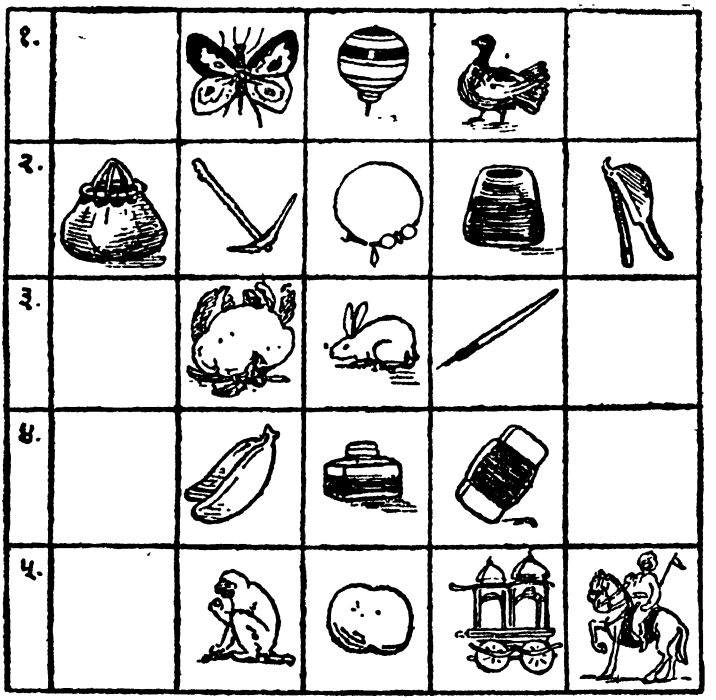
९. *विचित्र चित्रलिपि*— यह दो तरह की चित्रलिपियों से खेला जाता है। एक प्रकार यह है। मान लो आपको जवाहरलाल का नाम लिखना है तो आप कुछ चित्र ऐसे बना लेंगे जिनके पहले अक्षर लेकर जवाहरलाल बन जाये। फिर इन चित्रों को दिखाकर आप अपने मेहमानों को कहेंगे कि इन चित्रों के नाम के

पहले अक्षरों से भारत के एक प्रसिद्ध नेता का नाम बनता है, वे सोचकर बतायें।



इस तरह के दो तीन उदाहरण और दिये जाते हैं :—

नीचे दिये चित्रों को देखो। उनके नाम के शुरू के अक्षरों को जोड़ने से पाँच नाम बनते हैं। हरेक रेखा के अलग अलग नाम बनेंगे।



भारत के प्रसिद्ध राजा का नाम

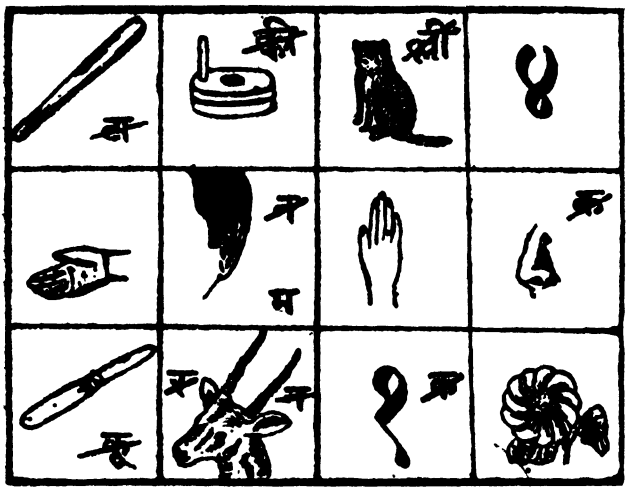
अनार का चित्र कबूतर का चित्र बन्दर का चित्र रहट का चित्र

भारत के एक प्रसिद्ध नेता का नाम

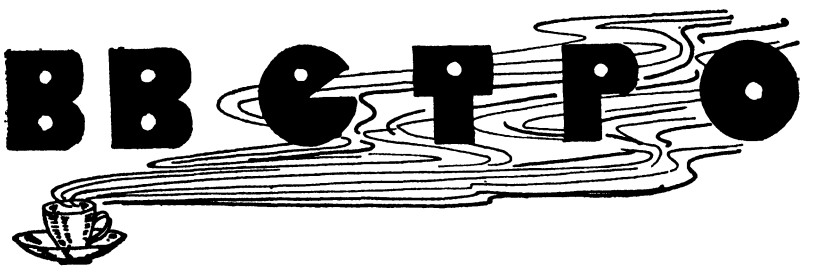
मोर का चित्र	हल का चित्र	नथ का चित्र	दाढ़ी का चित्र
सर्प का चित्र	कर का चित्र	रथ का चित्र	मक्खी का चित्र
चन्द्र का चित्र	दस का चित्र	गाँव का चित्र	धीवर का चित्र

इसे लिखने की दूसरी प्रणाली यह है कि चित्र का पूरा नाम शब्द बनाने के लिये लिया जाता है अथवा चित्र के नाम का जो अक्षर नहीं चाहिये उसे चित्र में कटा हुआ दिखाकर दूसरा अक्षर लिख दिया जाता है। जैसे सोच लिखना है तो सोटे का चित्र बनाकर 'टे' काटकर च लिख दिया जायेगा। इस तरह की चित्रलिपि काग़ज़ पर लिखकर मेहमानों के सामने रख दी जायेगी। उनसे कहा जायेगा कि वे इन चित्रों से एक वाक्य बनायें।

नीचे दी हुई चित्रलिपि को पढ़कर बताइये कि क्या लिखा है।



१०. हिन्दी के अक्षर में अंग्रेज़ी के अक्षर मिला कर लिखना— बीची जी टी पीओ— लगभग हर मेहमान ने यह सुना होगा। किन्तु उनसे आप



कहिये कि क्या वह इसी तरह अंग्रेज़ी के शब्द मिलाकर एक कहानी लिख सकते हैं। सब को लिखने को बिठा दीजिये। जो ठीक लिख दें उनके लिये कुछ इनाम रख दीजिये।

यदि कोई मेहमान नहीं लिख सकता तो आप तो लिख सकते हैं।

ज़रा Vचार कर पढ़ो

Aक दिन चंडपुंdर bस हज़ार सिपाही लेकर बहराh की oर चला। Jठ का महीना था। राह में aक eख का खेत था। सिपाहियों k झुण्ड k झुण्ड खेत में घुस पड़े और उन्होंने उसका रस निकालकर p डाला। नारan किसान tले पर खड़ा देख रहा था। क्या करता, कोई तरकीब उसk पल्ले नहीं पड़ी। कोई युक्ति उसकी समझ में नहीं i। ज़बरदस्त को कौन काl करे। वह vचार करने लगा। फिर g कड़ा करके उसने मुलाm स्वर से कहा— मैं ग़रीब किसान हूँ। पर किc ने उसकी नहीं सुनी। उसके पास और dy ही क्या थी?

११. अङ्कों से शब्द पूरे करना— यह भी पहले खेल के समान है। इसमें अङ्कों को लगा कर वाक्य लिखे जाते हैं। जैसे

मुंशी ६जादिकलाल वि४ करने लगे कि १०हरा बर७ में नहीं पड़ता १०० अच्छा है नहीं तो २ पल में रावण गल जाया करता।

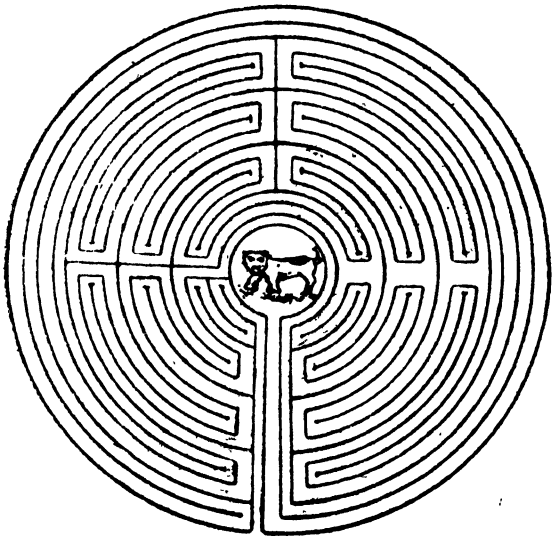
ख— गोरखधन्धे

गोरखधन्धे का अर्थ है किसी प्रकार के चक्कर में मनुष्य को डालना। इसमें किसी तरह की दुविधा होती है जिसे मेहमानों को बुद्धि लड़ाकर सुलझाना होता है।

ये कई प्रकार होते हैं। नीचे कुछ उदाहरण दिये जाते हैं।

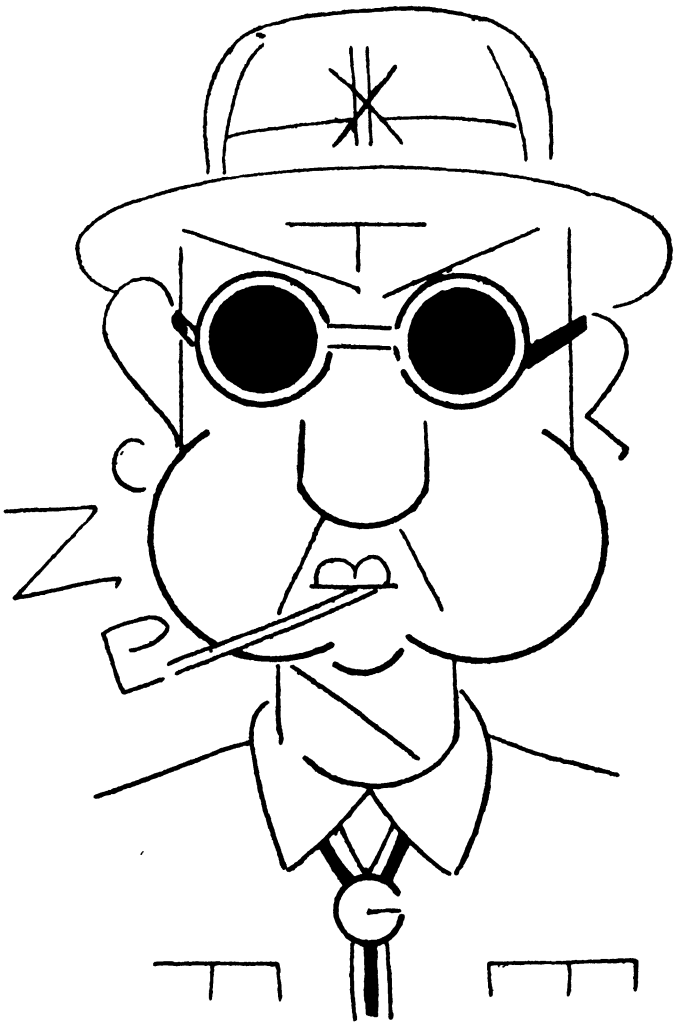
१. पूसी को छुड़ाना— नीचे के चित्र में एक गोल चक्कर बना हुआ है जिसके बीच में आपकी पूसी फंस गई है। नीचे की ओर एक रास्ता बना हुआ है। उस रास्ते से घुसकर बीच में फंसी बिल्ली तक आपको पहुँचना है। रास्ते में चलते

समय किसी लाइन को आप काट या लांघ नहीं सकते।



२. *गिनती का मुख*—
हिन्दी के ० से लेकर ९ तक अंकों को अपने मेहमानों को इस तरह लिखने को कहिये कि सब लिखे जाने पर एक मनुष्य का मुख दिखाई पड़ने लगे। सामने इसका नमूना दिया हुआ है।

३. सिगरेट पीने वाला साहब— नीचे एक साहब सिगरेट पीता दिखाया गया है। आप अपने मेहमानों से पूछिये कि इस चित्र में अंग्रेज़ी वर्णमाला के कितने अक्षर काम में लाये गये हैं।

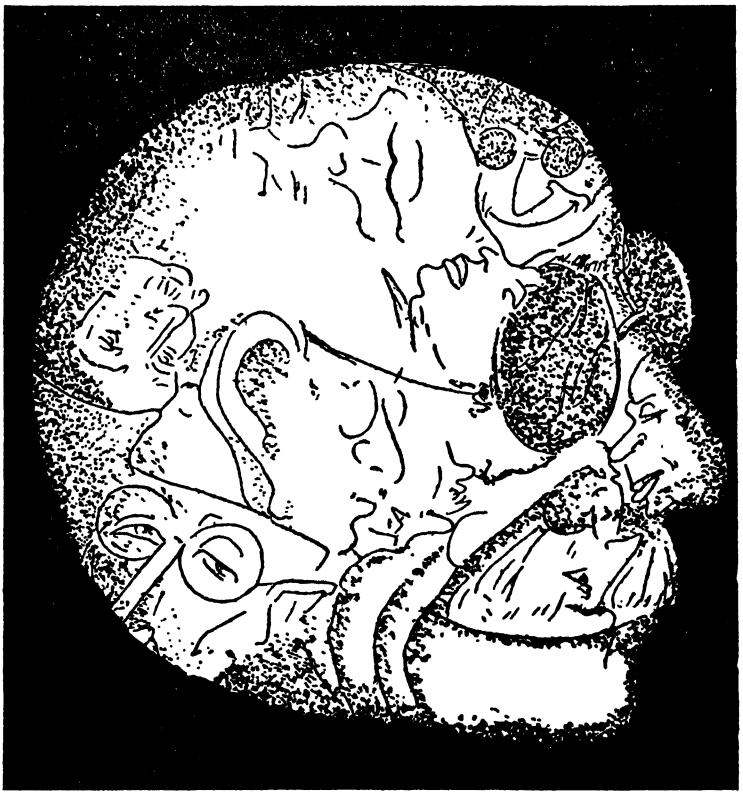


इस में A से लेकर Z तक सब अक्षर दिये हुए हैं।

४. *खोया बच्चा*— एक बच्चे को दो गुण्डे उठाकर ले गये। माता पिता को जब पता लगा तब वे रोते हुए बच्चे को ढूंढने निकले। नीचे के चित्र में माता, पिता, दोनों गुण्डे तथा बच्चा छिपे हुए हैं। क्या आप उन्हें ढूंढ कर निकाल सकते हैं ?

ऊपर वाले फूल में माता पिता हैं, नीचे वाले में बच्चा और गुण्डे हैं।

५. *खोपड़ी में नेतागण*— नीचे एक सिर का चित्र दिया हुआ है। उसमें कुछ नेताओं के मुख छिपे हैं। हरेक मेहमान के सामने इस चित्र को रखकर उन्हें तीन मिनट का समय दीजिए जिसके अन्दर उन्हें नेताओं के नाम अपने काग़ज़ पर लिख लेने हैं। फिर सब के काग़ज़ इकट्ठे कर आप एक एक कर ज़ोर से पढ़ डालिये। जिसका उत्तर सबसे ठीक होगा वह जीत जायेगा।



निम्नलिखित नेताओं के मुख चित्र में हैं :— महात्मा गांधी, जवाहरलाल नेहरू, सरदार पटेल, राजा जी, चर्चिल, राजेन्द्र प्रसाद, मौलाना आज़ाद, पन्त, सरोजिनी नायडू।

६. *चिड़िया उड़ गई*— एक दिन एक डाकू किसी गाँव में डाका डालने पहुँचा। उसे देखते ही सब गाँव वाले छिप गये। नीचे के चित्र में डाकू भौंचक्का

खड़ा है। उसके डर से अठारह प्राणी छिपे हुए हैं। ढूंढ कर बताइए।

चित्र में एक चौकीदार, ग्यारह मनुष्य, तीन पक्षी, एक कुत्ता, एक गाय और एक घोड़ा छिपे हुए हैं।

ग— पहेली

रात हुई और बच्चे बाबा की खाट पर आ जमते हैं— बाबा, पहेली बूझो। यह बूझ का खेल आरम्भ हुआ तो अपनी खाट से पड़े पड़े पिताजी को भी जोश आता है। 'लो बेटा हमारी भी पहेली बताओ।'

क्या बच्चे और क्या बड़े, सब को पहेली बूझने में बड़ा आनन्द आता है। सभी इस खेल के लिये इतने लालायित रहते हैं, फिर भी भारतीयों को ध्यान नहीं आता कि यह पार्टियों के लिये भी उपयुक्त हो सकता है और इसका पार्टियों में उपयोग नहीं करते।

इस खेल में अपनी बुद्धि को एक समस्या पर केन्द्रित करना पड़ता है, इसलिये यह खेल के साथ साथ बुद्धि की बड़ी अच्छी कसरत है। इसी लिये इसे बुद्धि के खेलों के अन्तर्गत रखा गया है।

पहेली बूझने का तरीक़ा यह है। गृहस्वामी कोई सी भी एक पहेली सुनायेगा और मेहमानों से पूछेगा कि इसका अर्थ बताओ। मान लीजिये उसने पूछा :—

छोटे से रामदास,
कपड़े पहने सौ पचास।

सब मेहमान सोचने लगते हैं कि इसका क्या अर्थ हो सकता है। पर उनकी समझ में नहीं आया। वे पूछ सकते हैं— इसका अता पता क्या है। आप कहते हैं— यह खाने की चीज़ है, अधिकतर सब भारतीय इसे खाते हैं। इसे सुनकर कोई यदि ठीक उत्तर बतला देता है तो ठीक है, अन्यथा वे और भी प्रश्न पूछ सकते हैं और यदि फिर भी उन्हें पता नहीं लगा और उन्होंने कहा कि हमने हार मान ली तो आप उनसे कह दीजिये— इसका जवाब भुट्टा है।

एक बार आप पूछ कर खेल चालू कर दीजिये, फिर देखिये पूछने वाले कितने मेहमान निकल आते हैं। सब को अपनी बूझ पूछ कर, फिर किसी के न बताये जाने पर, बड़ा गर्व अनुभव होता है।

बूझ सभी पूछने लगते हैं फिर भी किसी आकस्मिकता के लिये आप को अपने पहेलियों के भण्डार को भरा पूरा रखना चाहिये। नीचे कुछ पहेलियाँ दी जा रही हैं। साथ में उनके उत्तर भी दिये हुए हैं।

इतनी सी मीमनी, सब के साथ जीमनी। मक्खी

हाथ से दाने बोते जाओ, आँख से दाने खाते जाओ। अक्षर

अगर नाक पर मैं चढ़ जाऊं,
कान पकड़कर तुम्हें पढ़ाऊं। ऐनक

सिर काटो तो तोला जाऊं, पैर कटे इक वृक्ष कहाऊं।
कमर कटे तो जंगल जानो, ज़रा मुझे तो तुम पहचानो॥ बटन

कटोरे में कटोरा, बेटा बाप से भी गोरा। नारियल

इतनी सी फितनी, काम करे कितनी । सुई

थल में पकड़े पैर तुम्हारे, जल में पकड़े हाथ ।
मुर्दा होकर भी रहता है, ज़िन्दों ही के हाथ ॥ जूता

मुंह में अपने आग जला कर, दुम से पीता पानी ।
जब सब पानी सूख गया तो मुख की आग बुझानी ॥ दीपक

अपने मुंह से आग निकालूं,
अपनी हड्डी तुरत जलालूं । मोमबत्ती

चूम चूम जाती मुख मेरा, करती घर में बन में फेरा ।
जीव सभी उसके बल जीते, पर न देख उसका तन पाते ॥ हवा

चलते चलते पूंछ गंवाती, नई पूंछ फिर से पा जाती ।
वह तो खुद रहती है नंगी, पर सब को कपड़े पहनाती ॥ सुई

एक किले के द्वार अनेक,
रहनेवाला केवल एक ।
फिर भी बाहर सके न जाय,
जब निकले दीवार गिराय ॥ मच्छरदानी

जग सोता हम जगते रहते,
जग जगता हम सोते ।
इसी तरह कल्पान्त आयु के
सारे दिन हम खोते ॥ तारे

अन्धे मुझको नहीं जानते, काने कुछ पहचाने ।
जिनको दिखलाई कम देता वे मेरे दीवाने ॥ चश्मा

काला तलाब झिलमिला पानी ।
उसमें नाचे बुधिया रानी ॥ पूरी

निज मन्दिर में वास करे, उसकी लम्बी पूंछ ।
उल्टा मुंह नीचे को रखे, मुंह के अन्दर मूंछ ॥ घण्टा

वीर सिपाही राम के, खाते रोट हराम।
बुद्धिमान है नाम के, आते कभी न काम ॥ बन्दर

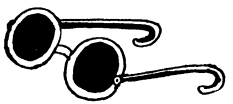
एक सन्दूकची में सोलह खाने,
सोलह खानों में बत्तीस दाने। दांत

घेरदार है लहंगा उसका, एक टांग से रहे खड़ी।
करते हैं सब चाह उसी की, वर्षा हो या धूप कड़ी ॥ छतरी

बिन बस्ती का मैं संसार, बिन जल रखूं समुद्र अपार।
नदी, पहाड़, शहर, बन खूब, पर खोजे से मिले न दूब ॥ नक्शा

हवालात में बन्द पड़ी हूँ, फिर भी बाहर पाओगे।
बिना पैर के सैर करूं मैं, बिन मेरे मर जाओगे ॥ हवा

मुंह पर रखे अपने हाथ, बोला करती हूं दिन रात।
हो जाती यदि बन्द जबान, लोग ऐंठते मेरे कान ॥ घड़ी



पड़ा गुफा में अकड़ा करता,
नाक कान मैं पकड़ा करता।
दोनों आंखों को मैं चूमूं,
साथ बाबुओं के मैं घूमूं ॥ चश्मा

मैं हूँ पक्षी बड़ा निराला, बंधी डोर है मेरे लाला।
आसमान में उड़ता हूँ मैं, ज्यों ज्यों खींचो चढ़ता हूँ मैं ॥ पतंग

कान मरोड़ो पानी दूँगा।
नहीं दाम मैं कुछ भी लूंगा ॥ नल

लखा रात में तम्बू एक
जिसमें लटके दिये अनेक। आकाश

नहीं रूप है नहीं रंग है, मेरा सबसे अजब ढंग है।
भरता हूँ मैं सबका पेट, भड़भूजा हो या हो सेठ ॥ वायु

बारह आँखें दो हैं हाथ, मुझको तुम रखते हो साथ।
चलती रहती हूँ दिन-रात, किन्तु न बढ़ने की कुछ बात।
क्या हूँ मेरा नाम बताओ, शाबाशी तुम सबसे पाओ ॥ घड़ी

बच्चों मैं हूँ ऐसा नर मेरे धड़ में मेरा घर।
आता हूँ मैं सब के काम, कूचा बनता उल्टो नाम ॥ चाकू

सदा लखोगे, मुझ को चलती।
पर न कभी मैं, तिल भर घटती ॥ घड़ी या चक्की

जटाजूट है मेरे सिर पर, और लम्बी सी दाढ़ी।
पड़ा पेट में मेरे पानी, यों तक़दीर बिगाड़ी ॥ नारियल

पानी का है मेरा चोला, हूँ सफेद आलू सा गोला।
उलट कहीं यदि मुझ को पाओ, लाओ-लाओ कह रह जाओ। ओला

जीभ कटे या सिर कटे, रहती हरदम मौन।
मनमानी फिर भी कहूँ, हूँ मैं बोलो कौन ॥ कलम

रहूँ तुम्हारे आगे पीछे, रहूँ तुम्हारे ऊपर नीचे।
कभी छोड़ती नहीं साथ हूँ, फिर भी आती नहीं हाथ हूँ ॥ परछाईं

बन्दर के दो आगे बन्दर, बन्दर के दो पीछे बन्दर।
आगे बन्दर पीछे बन्दर, तो बतलाओ कितने बन्दर ॥ तीन

धरती में मैं पैर छिपाता, आसमान में सीस उठाता।
हिलता, पर न कभी चल पाता, पैरों से हूँ भोजन खाता ॥

पेड़

कभी इधर से आते हैं हम, कभी उधर को जाते हैं।
खाली रहते तो मुँह फाड़े, अपना पेट दिखाते हैं ॥ जूते

कभी हमारी दमयन्ती थी, कभी हमारा भी था राज।
अब मैं सदा पिलाऊँ पानी, लाज बड़ी आती है आज ॥ नल

काली हूँ मैं गहरा पेट, टेबुल पर मैं जाती लेट।
लोग मारते मुँह में भाले, लिखते अक्षर काले काले ॥ दावात

तन झंझरी सा, सिर पर चादर, घर में डेरा डालूं।
पेट हमेशा रहता खाली, रोज़ आदमी खालूं ॥ मसहरी

अलग करो यदि सिर को मेरे, तो सीना कहलाऊँ।
कितना कोमल हूँ मैं देखो, हवा लगे मर जाऊँ॥ पसीना

दो अक्षर का मेरा नाम, चलती रहती आठों याम।
है शरीर में मेरा धाम, जीवन मरन बताना काम॥ नाड़ी

ले दांतों की बड़ी कतार, सिर पर नाचे काठ कटार।
उसके बिना न रहती नारी, एक अचम्भा है यह भारी॥ कंघा

तीन अक्षर का मेरा नाम।
उलटा सीधा एक समान॥ नयन

गली गली दो जोगी गाते।
पथ में चम्पा फूल बिछाते॥ गन्ना

छः अक्षर का मेरा नाम, आसमान में उड़ना काम।
पर में लगता अतिशय दाम, बतलाओ तुम मेरा नाम॥ हवाई जहाज़

झट तम को दूर भगाता है, पर तेल नहीं वह खाता है।
वह सूरज, चाँद न तारा है, आज्ञा का दास तुम्हारा है॥ बल्ब

रगड़ो मुझको मैं जल जाऊँ।
अपनी हड्डी तुरन्त जलाऊँ॥ दियासलाई

मेरे सम्मुख आते जाओ।
मुखड़ा अपना सम्मुख पाओ॥ दर्पण

हुआ अँधेरा लगा चमकने, बतला दो क्या मेरा नाम।
दुम में छिपा रोशनी अपनी, बच्चों के मैं आता काम॥ जुगनू

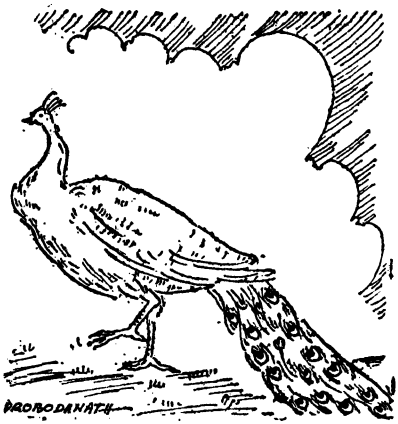
लाठी सा पेड़, तलवार सा पत्ता।
कांख में बच्चा, और ऊपर छत्ता॥ मक्का का पेड़

एक आंख उसमें भी जाला।
दिन में बन्द रात उजियाला॥ चन्द्रमा

पीताम्बर धारण किये श्याम वरन हरि नाहिं।
मुरली बिनु मुरली बजे, दीजे मोहिं बताय॥ भौंरा

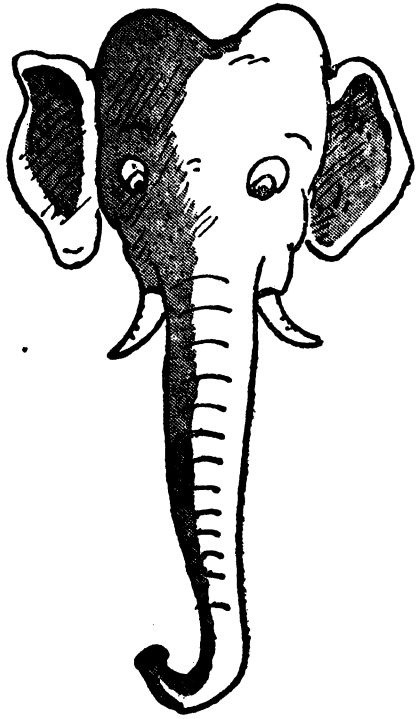
जटा धरे तन श्याम है, तोहू हर हरि नाहिं।
मन उज्ज्वल मोती सदृश, मधुरे देहु जताहि॥ कसेरू

एक नारी के हैं दो बालक, दोनों एक ही रङ्ग।
पहिला चले दूसरा सोवे, फिर भी दोनों संग॥ चक्की



एक जानवर ऐसा,
जिसकी दुम पर पैसा । मोर

चार खम्भ हम चलते देखे, उन पर दीपक जलते देखे ।
वा पंखे पर दो मेहमान, यही पहेली अचरज जान ॥



हाथी

सफेद रङ्ग और लम्बी गरदन, एक चरण दो ध्यान ।
देखने में वह सादा है, पर निरी कपट की खान ॥ बगुला

मिट्टी का घोड़ा, लोहे की जीन ।
उस पर बैठा बुलबुलिया हकीम ॥ रोटी

आ जाता जब क्रोध मुझे, मैं गिरता पत्थर बन भू पर ।
पर गिरते ही मेरा यह तन, जल बनता पल में गलकर ॥ ओला

हुआ, नहीं है जैसा होता, आधा बगुला आधा तोता । मूली

काला घोड़ा सफेद सवार, काम पड़े तू उसे पुकार । रोटी

तीन अक्षर का मेरा नाम, आग में जलना मेरा काम ।
लोहे का तन रखता राम, बतलाओ तो मिले इनाम ॥ चिमटा

छोटा सा घर तुरत बनाऊँ ।
मच्छर मक्खी दूर भगाऊँ ॥ मसहरी

तीन अक्षर का मेरा नाम, खाने के आता हूँ काम ।
मध्य कटे बनता हूँ चाल, मेरा नाम कहो तत्काल ॥ चावल

चलते चलते थक गई, आगे चला न जाये ।
लेकर चाकू काटिये, तब चलने लग जाये ॥ कलम

तीन सींग औ हरा रंग मैं, जल में उपजा थल में आया ।
खाल उतारी मेरे तन की, कच्चा पक्का सबने खाया ॥ सिंघाड़ा

हरी चादर ऊपर से ओढ़े, रख भीतर मोती के दाने ।
ढेर के ढेर चली आज है, मेरे तेरे हाथ बिकाने ॥ भुट्टा

प्यारे लिखना जरा तराजू, उसमें जोड़ो ताला ।
अगर तराला टूट गया तो क्या पाओगे लाला ॥ जूता

आदि कटे तो आदमी, अन्त कटे तो तीर ।
मध्य कटे तो दिन रहा, नाम बताओ वीर ॥ वानर

सफेद घोड़ा हरी पूंछ,
गोल घोड़ा लम्बी पूंछ । प्याज़

लाल मुकुट मुर्गी नहीं, हरा रंग नहीं मोर ।
लम्बी दुम बन्दर नहीं, चार पांव नहीं घोड़ ॥ गिरगिट

कभी नहीं मैं खाता पीता कभी नहीं मैं चलता।
तो भी सदा तुम्हारे घर की चौकीदारी करता॥ ताला

आदि कटे मैला हो जाये,
मध्य कटे वह सबै सुहाये।
अन्त कटे थोड़ा हो जाये,
पण्डित ताका नाम बताये॥ कमल

एक चुड़ैल घर घर बसे, जाहि लखै डर लाग।
हड्डी को रस चूस कर मुंह से उगलै आग॥ दियासलाई

श्याम वरन औ दांत अनेक, लचकत जैसे नारी।
दोनों हाथ से खुसरो खींचे, और कहे तू आ री॥ आरी

सावन भादों बहुत चलत है, माघ पूष में थोरी।
अमीर खुसरो यों कहे, तू बूझ पहेली मोरी॥ मोरी

बीसों का सिर काट लिया,
ना मारा ना खून किया। नाखून

श्याम वरन की है इक नारी माथे ऊपर लागे प्यारी।
जो मनुष्य इस अर्थ को खोले, कुत्ते की वह बोली बोले॥ भौंह

तीन वर्ण का मेरा नाम, तुम सब के आती हूँ काम।
हूँ छोटी पर अति बलवान, वश में मेरे सकल जहान।
पानी पी पी चलती खूब, अर्थ करो या खाओ दूब॥ क़लम

बिना मुख मोहक ध्वनि करता, बिना पांवों के चलता हूँ।
रात दिन ठुक पिट कर के भी, जगत में आदर पाता हूँ॥ रुपया

जब मैं जाऊं किसी के घर, बिन देखे वह कांपे थरथर। टेलीफून

आँख रहे पर अंधी हूँ, मुंह रहे पर मूकी हूँ।
पैर रहे पर लंगड़ी हूँ, तुम सब को मैं प्यारी हूँ॥ गुड़िया

बैठे हुए नागपुर, सैर करे कानपुर। सिनेमा

चार मुख रखे पर ब्रह्मा नहीं,
बैल की सवारी करे पर शिवजी नहीं। भिश्ती की पखाल

अगर रखोगे अपने आँख सामने, बतलावेगा अपना काम।
पर वह खुद ही नहीं दीखता, कह डालो तुम उसका नाम॥ कांच

हम तुनक मुनक तुम इतने बड़े, हम खेल किया तुम रो पड़े। बिच्छू

एक नार जो छैल छबीली, मर्दों से वह उठती है।
अपने ऊपर पर्द चढ़ावे, मर्दों पर वह चढ़ती है॥ पालकी

फरत बार बार, पकत एक दाईं। साल और महीना

चार कर्ण एक शीर्ष है, एक टांग की नार।
श्यामवर्ण वर्णन करे, पण्डित करो विचार॥ लौंग

हाड़ चाम नहीं उसके एक, रोम रोम में उसके छेक।
मुझे अचम्भा होता ऐसे, उसमें जीव बसेगा कैसे॥ पिंजरा

बिन मुरली के नाचा करता, गान मनोहर करता है।
काला पीला वस्त्र पहन कर, सबका दुख वह हरता है॥ भ्रमर

एक जानवर ऐसा बड़ा, सिर से बड़ी हैं आँख।
उसके बल का नहीं ठिकाना, संभल न बैठे पाँख॥ तितली

मुख मूंदे मर जात है, मुंह खोले जी जाय।
हँसतों के वह सँग में रहती, रोतों से घबड़ाय॥ हँसी

बूझ बराती फल एक सुन्दर, फूल पान सब उसके अन्दर।
आग लगे तब उपजे रूख, फूल चुके तब जावे सूख॥ अनार

एक पुरुष का अचरज देखा, मोती फलती आँखों देखा।
जहाँ से उपजे वहीं समाय, जो फल गिरे सो जल जल जाय॥ फौवारा

दो मुँह छोटे एक मुँह बड़ा, आधा मानुष लीले खड़ा।
बीचोबीच लगावे फांसी, अर्थ बतावे आवे हाँसी॥ पाजामा

बात की बात, ठठोली की ठठोली।
मरद की गाँठ औरत ने खोली॥ ताला-ताली

नौ पाई का हूँ मैं पाज़ी, रखता हूँ मैं सबको राजी।
भेजो जहाँ वहीं मैं जाऊँ, जाकर सब सन्देश सुनाऊँ॥ पोस्टकार्ड

सीप नहीं वह मोती भरी, बाग नहीं वह फूल भरी ।
एक पहेली मैंने कही, इसमें और कुछ नहीं रखी ॥ आग

बार बार जो पैदा होवे, बार बार मर जावे ।
तीस दिनों तक जिन्दा रहता, फिर पैदा हो जावे ॥ महीना

तीन अक्षर का मेरा नाम, ऊपर रहना मेरा काम ॥
हिन्दुओं के सिर पर रहती, मुस्लिम की टोपी पर बसती ॥ चुन्निया

आगे से वह गाँठ गठीला, पीछे से वह टेढ़ा ।
हाथ लगाये कहर खुदा का, बूझ पहेली मेरी ॥ बिच्छू

धूप से वह पैदा होवे, छांह देख मुरझाय ।
ऐ सखी मैं तोसो पूंछू, हवा लगे मर जाय ॥ पसीना

ऊँट कैसी बैठक, मृग कैसी चाल ।
एक जानवर ऐसा देखा, पूंछ न वाके बाल ॥ मेंढक

एक नारी औ पुरुष है ढेर, सब से मिले एक ही बेर ।
पहरवार का अन्तर होय, लिपटे पुरुष छुड़ावे सोय ॥ कंघी

बामी वाकी जल भरी, ऊपर जारी आग ।
जब बजाई बांसुरी, निकरो कारो नाग ॥ हुक्का

कर बोले कर ही सुने, श्रवन सुने नहीं ताहि ।
कहे पहेली बीरबल, सुनिये अकबर शाह ॥ नाड़ी

बारे में यह सब को भावे, बड़ा हुआ कुछ काम न आवे ।
मैं कह दिया उसका नाम, अर्थ करो कि छोड़ो ग्राम ॥ दिया

बाबा सोवे या घर में, पाँव पसारे वा घर में । चटखनी

रींग रींगा, तीन सींगा, गाय गोरी, दूध मीठा । सिंघाड़ा

भर्र मर्र भरी, हरद कैसी पीली ।
चटाक चूम ले गई, बहुत दुख दे गई ॥ भिर्र

आँख चिरई की पूंछ बिलई की मुंह चूहे का पाया है ।
पीठ हिरण की पेट सिंह का, अजब जानवर आया है ॥ गिलहरी

छोटा सा जवान, बांकी कमान ; मारे कमान, गिर जाये जवान । बिच्छू

एक तरुवर का फल है वर, पहिले नारी पीछे नर ।
उस फल की तुम देखो चाल, बाहर खाल भीतर माल ॥ आम

लग लग कहूँ तो न लगे, मत कहूँ लग जाये। होठ

पाँच पीपरी पदम तलाई, जो कोई न बतावे उसको राम दुहाई। हथेली

एक चिड़िया हमरे देश, आधी कारी आधी श्वेत।
जब चिड़िया का हुआ विनाश, नीचे पंखुआ ऊपर मांस।
मांस मांस सब के घर आया, पातक लगा न भोजन पाया॥

दिन और रात

क्या जानूं यह कैसा है,
जैसा देखा वैसा है।
अर्थ तू उसका बूझेगी,
मुंह देखा तो सूझेगी॥ दर्पण

एक मुर्ग़ा चश्म दीदम, चलते चलते थक गया।
लाओ चाकू काटें गरदन फिर से चलने लग गया॥ कलम

दुबली पतली गुण भरी, शीश चले नहुराय।
वह नारी जब आवे हाथ, बिछुड़े हमें मिलाय॥ सुई

नर के पेट में नारी बसे, पकड़ हिलाय खिल खिल हँसे।
पेट फाड़ तब नारी गिरी, सबको लागे प्यारी खरी॥ नारियल की गिरी

मैं पक्षी मेरा मीठा स्वर,
उलट पढ़ो तो होता बन्दर। पिक

हरा हाथ में चोला मेरा, मुंह में होता लाल।
बड़े चाव से खाते मुझको, यह मेरा है हाल॥ पान

दुबला पतला खाली हाथ, लड़ता बादशाह के साथ।
पहन लंगोटी निकला घर से, भीड़ हो गई गया जिधर से॥ गांधी

आदिकटे बोली न अच्छी, मध्य कटे से सुन्दर पक्षी।
अन्त कटे से सींचू खेत, काम सवारी का मैं देत ॥ मोटर

औघट घाट घड़ा नहीं डूबे, हाथी खड़ा नहाय। ओस

तन के छोटे मन के हीन।
बेसुर ताल बजावें बीन ॥ मच्छर

चौंसठ नौकर सोलह रानी, बत्तीस लड़के रखें पानी।
नाती मेरे सुन्दर चार, पोते तो अनगिनती यार।
बूझो पहेली राजा भोज, हैं मुद्रा मज़दूरी रोज़ ॥ रुपया

बनी रहे वह सब की साथी, चाहे मानुष चाहे हाथी।
कभी सवा गज़ कभी हो पौन, बतलाओ वह है फिर कौन ॥ छाया

काले मुंह की भरी कुलांचे, उलटी हो अंगुली पर नाचे।
जब कुएं में मारे डुबकी, दिल का हाल बतावे चुपकी ॥ कलम

ऐसा लिखिये शब्द बनाय,
'फूल' 'मिठाई' 'फल' आजाय।
सोच-सोच लिखिये तत्काल,
मिनटों में आयेगा ख्याल ॥ गुलाबजामुन

दुख की सुख की खबरें लाता,
सबके घर पर हूँ मैं जाता।
एक बार ही आता काम,
'डरका' जैसा उल्टा नाम ॥ कारड

अन्त कटे तो 'सन्त' कहाऊं, सिर काटे 'तर' जाऊं।
पृथ्वी जैसा रूप हमारा, मध्य कटे 'सड़' जाऊं ॥ संतरा

सीधी सबको नीर पिलाऊं,
उल्टी हो कर 'दीन' कहाऊं। नदी

एक मुंह ऊपर दो मुंह तर,
तीनों मुंह का एकै वर। पाजामा, पतलून

आबूदाना साबूदाना, दाना है पुराना।
छज्जा बैठा मोर नाचे, लाला है दीवाना ॥ अफीम

लाल लाल लटकन, बाजूबन्द चटकन।
खाते जायें, पीते जायें, हाय हाय करते जायें ॥ लाल मिर्च

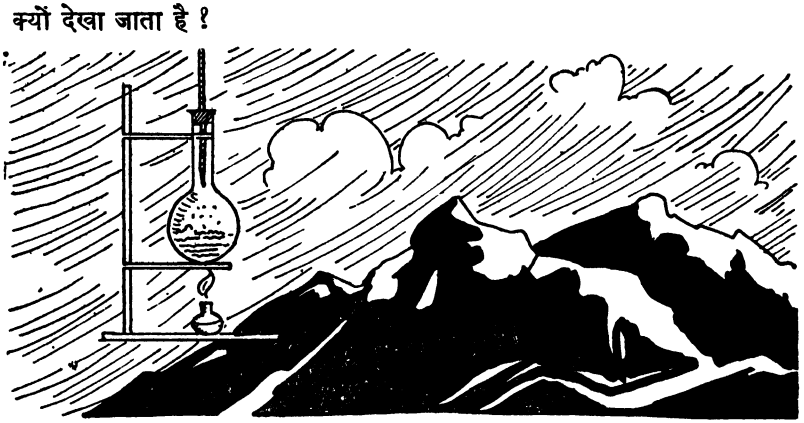
एक चिरैया ऐसी देखी, नदी किनारे रहती थी।
मुंह था उसका सोने का, दुम से पानी पीती थी॥ दीप-शिखा

घ— सवाल-जवाब

यह भी पहेलियों की तरह होते हैं। इन में एक खिलानेवाला बैठ जाता है। बाक़ी सब मेहमान उसके सवालों का जवाब देते रहते हैं। जो मेहमान अधिक सवालों का ठीक जवाब देकर अधिक नम्बर पाता है उसे कोई इनाम अवश्य देना चाहिये।

सवाल भी दो तरह के होते हैं— एक तो सामान्य ज्ञान के होते हैं, दूसरे सवालों में कुछ चक्कर होता है। अन्तिम तरह के सवालों को आप चमत्कारी सवाल कह सकते हैं। साधारण सवाल यहाँ दिये हुये हैं। चमत्कारी सवाल अगले खण्ड में हैं।

स०— किसी पर्वत की ऊँचाई मालूम करने के लिये वहाँ पानी को उबालकर क्यों देखा जाता है?



ज०— जितना ऊँचा हम पहाड़ पर चढ़ें पानी के खौलने का बिन्दु नीचे उतरता जाता है। प्रत्येक १,१०० फुट ऊपर चढ़ने पर बिन्दु २ अंश कम होता जाता है।

स०— स्वर्ग में महात्माओं, योद्धाओं और राजनीतिज्ञों की एक सभा हो रही है। वहाँ आपको तीन प्रसिद्ध पुरुष मिलते हैं। उनमें से एक अन्धा है, एक काना है, और एक निहायत काला है। वे कौन कौन हैं?

ज०— सूरदास, रणजीतसिंह और चाणक्य।

स०— तुम्हारे सामने मुंह तक भरा हुआ एक पानी का गिलास रखा हुआ है। उसके ऊपर बर्फ के दो टुकड़े तैर रहे हैं जिनकी नोकें किनारे से बाहर

निकली हुई हैं। क्या बर्फ के पिघल जाने पर गिलास में से पानी बाहर निकल जायेगा।

ज०— नहीं। पानी जमने पर फैलता और बर्फ पिघलने पर सिकुड़ती है।

स०— हिन्दु इतिहास में कौन ऐसे महापुरुष हुए हैं जो जन्म भर अविवाहित रहे।

ज०— हनुमान, भीष्म, शंकर और दयानन्द।

स०— हमारे यहाँ रात के नौ बजे हैं तो बताइये इस समय न्यूयार्क में क्या बजा होगा।

ज०— सुबह के साढ़े दस।

स०— यदि इस समय चन्द्रमा में ज़ोर का धमाका हो तो पृथ्वी पर आवाज़ कब सुनाई देगी?

ज०— कभी नहीं, क्योंकि आवाज़ हवा के द्वारा एक स्थान से दूसरे स्थान पर जाती है और चन्द्रमा में हवा नहीं है।

स०— ईरान, तुर्की, यूनान और स्पेन की राजधानियाँ क्या क्या हैं?

ज०— क्रम से तेहरान, अंकारा, एथेन्स, और मैड्रिड।

स०— भारत में एक यूनिवर्सिटी औरतों की भी है। बताइये वह कहाँ हैं और उसकी नींव किसने डाली है।

ज०— वह यूनिवर्सिटी पूना में है और उसकी नींव प्रोफेसर डी० के० कार्वे ने डाली है।

स०— आजकल बीसवीं सदी चल रही है। क्या आप बता सकते हैं कि यह कब से शुरू हुई— १ जनवरी सन् १६०० से या १ जनवरी सन् १६०१ से।

ज०— १ जनवरी सन् १६०१ से।

स०— नदी का पानी एक घण्टे में दो फीट बढ़ रहा है तो पानी पर पड़ी एक चार फीट ऊंची नाव कब डूबेगी?

ज०— कभी नहीं डूबेगी क्योंकि पानी के साथ साथ नाव भी ऊपर चढ़ती रहेगी।

स०— क्या लोहे की सुई पानी पर तैर सकती है?

ज०— हाँ ज़रूर। सुई को तेल लगाकर पानी पर छोड़ दीजिये तो वह नहीं डूबेगी।

स०— पृथ्वी बड़ी है या आसमान के छोटे छोटे तारे?

ज०— आकाश के छोटे छोटे तारे हमारी धरती से कई गुणा बड़े हैं। वे दूर होने के कारण छोटे लगते हैं।

स०— एक घर में पांच कमरे हैं, लेकिन उनमें घुसने का दरवाज़ा एक ही है। बताइये वह क्या है।

ज०— हाथ में पहनने के दस्ताने।

स०— एक मनुष्य के सात बेटे हैं और प्रत्येक के एक बहिन है। तो बताओ कुल भाई बहिन कितने हैं।

ज०— एक ही बहिन सातों भाइयों में से प्रत्येक की बहिन है। इसलिये कुल भाई बहिन आठ हैं।

स०— संसार में सबसे पहले दियासलाई किस देश ने बनाई?

ज०— दियासलाई सबसे पहले चीन देश में बनाई गई थी।

स०— नीचे कुछ महापुरुषों के नाम लिखे हुये हैं। उनमें कौन सबसे पहले पैदा हुआ, कौन उसके बाद, इस क्रम से सबके नाम बताइये :— गौतम बुद्ध, महावीर स्वामी, ईसा, शेक्सपियर, तुलसीदास, कबीर, अशोक, सिकन्दर।

ज०— महावीर स्वामी, गौतम बुद्ध, सिकन्दर, अशोक, ईसा, कबीर, तुलसीदास, शेक्सपियर।

स०— निम्न वस्तुओं का आविष्कार किसने किया :— रेडियो, ग्रामोफोन, मोटर, वायुयान, टेलिविज़न, तथा रेडियम?

ज०— रेडियो का मारकोनी, ग्रामोफोन का एडीसन, मोटर का फ्रेडरिक आर० सिम्स, वायुयान का राइट भाइयों, टेलिविज़न का जान बेयनर्ड तथा रेडियम का मैडम क्यूरी ने आविष्कार किया।

स०— भारत में हिन्दी का सबसे पहला समाचारपत्र कब निकला था।

ज०— सन् १८१८ में हिन्दी का सबसे पहला अखबार निकला था। उसका नाम 'समाचार दर्पण' था। इसे तीन ईसाई पादरियों ने मिलकर निकाला था।

स०— संसार की सबसे बड़ी मूर्ति कहाँ है?

ज०— संसार की सबसे बड़ी मूर्ति 'स्वतन्त्रता की मूर्ति' अमेरिका में है।

स०— भारत में वह कौनसी नदी है जिसमें पानी नहीं है लेकिन जिसका तल खोदने से पानी निकलता है ?

ज०— फल्गु नदी गया के पास है।

स०— संसार में कौन से स्थान का रेलवे प्लेटफार्म सबसे बड़ा है ?

ज०— भारत के बिहार प्रान्त में सोनपुर का।

स०— कौन चिड़िया अपने अण्डे दूसरी चिड़ियाओं के घोंसले में रख देती है ?

ज०— कोयल।

स०— वह कौन सा पक्षी है जो पानी में रहने पर भी गरम तथा सूखा रहता है और क्यों ?

ज०— बतख पानी में भी रहकर गरम और सूखी रहती है क्योंकि उसके शरीर में से एक प्रकार का चिकना पदार्थ निकलता रहता है जो उसके पंखों पर बैठ जाता है और उस पर पानी का असर नहीं होने देता।

स०— तीन मातायें हैं। हरेक के दो लड़की हैं। वे एक मकान में रहती हैं जिसमें सात कमरे हैं। हरेक मां या लड़की अलग अलग कमरे में सोती है। यह कैसे सम्भव है ?

ज०— एक स्त्री है। उसके दो लड़कियाँ हैं। उन लड़कियों के भी दो दो लड़कियां हैं। इस तरह से कुल सात प्राणी उस घर में हैं।

स०— वह कौनसी चीज़ है जो अपनी जगह से एक इंच भी नहीं खिसकती लेकिन बिना चले ही एक शहर से दूसरे शहर को चली जाती है ?

ज०— सड़क।

स०— क्या एक आदमी अपनी विधवा की बहिन से शादी कर सकता है ?

ज०— नहीं। आदमी के मरने पर स्त्री विधवा होती है और मरा हुआ आदमी शादी नहीं कर सकता।

स०— तीन फल में से आपने दो फल उठा लिये। बताइये आपके पास कितने फल हैं।

ज०— दो।

स०— एक नाव मन भर बोझा ढोती है। एक गुरु जी अपने दो चेलों के साथ नदी पार करना चाहते हैं। गुरु जी मन भर के हैं और उनके चेले बीस बीस सेर के। बताओ वे नदी कैसे पार करेंगे।

ज०— पहले दोनों चेले नाव पर चले जायेंगे। एक चेले को दूसरी पार

छोड़कर एक चेला नाव लेकर लौट आयेगा। फिर गुरु जी चले जायेंगे। और दूसरी पार का चेला नाव लेकर वापिस आ जायेगा। फिर दोनों चेले पार उतर जायेंगे।

स०— तीन बिल्लियाँ तीन चूहों को तीन मिनट में मारती हैं तो सौ बिल्लियाँ सौ चूहों को कितने मिनट में मारेंगी ?

ज०— तीन मिनट में मारेंगी।

स०— बहुत ज़ोर से वर्षा हो रही है। उस वर्षा में एक मनुष्य तो पांच मिनट तक खड़ा रहता है और दूसरा पाँच मिनट तक भागता रहता है। बताओ कौनसा मनुष्य अधिक भीगेगा।

ज०— दूसरा मनुष्य जो पाँच मिनट तक भागता रहता है अधिक भीगेगा।

स०— संसार में एक ऐसा अपराध है जिसके कर लेने पर तो मनुष्य को दण्ड नहीं दिया जा सकता और यदि वह प्रयत्न करते पकड़ लिया जाये तो दण्ड मिलता है। वह क्या जुर्म है ?

ज०— आत्महत्या।

स०— यदि कोई आप से यह कहे कि आप का मुख ऐसा है जो एक घड़ी को भी रोक दे, तो आप इसे बुराई समझेंगे या प्रशंसा ?

ज०— प्रशंसा। इस कहावत का आधा हिस्सा यह है तुम्हारा मुख इतना सुन्दर है कि समय भी उसे घूरने के लिये रुक जाता है।

स०— कोई ऐसी तरक़ीब बताइये कि एक अण्डा तीन फीट नीचे गिरे और न टूटे।

ज०— अण्डे को चार फीट से छोड़िये। तीन फीट तक तो वह बचा रहेगा और तीन फीट के बाद हमारी ज़िम्मेदारी खतम हो जायेगी।

स०— हिन्दुस्तान में कौन से शहर की जनसंख्या सबसे अधिक है ?

ज०— हिन्दुस्तान में कलकत्ता शहर की जनसंख्या सबसे अधिक है।

स०— हम एक अंधेरे कमरे में गये। हमारे पास एक दियासलाई है और कमरे में एक लालटेन टंगी है, एक तेल का चूल्हा रखा है तथा मेज़ पर कुछ सिगरेट भी रखी हैं। बताइये सबसे पहले हम कौनसी चीज़ जलायेंगे।

ज०— सबसे पहले हम एक दियासलाई जलायेंगे।

स०— याक, रेंडियर, टैंग किस किस मुल्क में पाये जाते हैं ?

ज०— याक तिब्बत में, रेंडियर ऐस्किमो प्रदेश में, तथा टैंग आस्टेलिया में पाये जाते हैं।

स०— चाहे कितनी सावधानी क्यों न रखी जाये, लेकिन कभी कभी चाय पीते समय कपड़ों पर गिर ही जाती है। ऐसे कपड़े पर से चाय का दाग़ हम कैसे छुड़ा सकते हैं ?

ज०— जिस कपड़े पर चाय का दाग़ लग गया हो उसे फौरन ठण्डे पानी से धो देने से दाग़ छूट जायेगा।

स०— टेलीफोन, सोडावाटर, रेलवे ट्रेन और सेफ़्टी रेज़र में से पहले कौनसी चीज़ ईजाद हुई और कब ?

ज०— सबसे पहले सोडावाटर १८०७ ई० में ईजाद हुआ।

स०— एक तालाब का पानी जम कर बर्फ हो गया। अचानक हम उस पर गिर पड़े। वह बर्फ इतनी फिसलती है कि हम उस पर चारों हाथ पैर से भी नहीं

चल सकते। बताइये कैसे निकलेंगे।

ज०— यदि हम जूता उतारकर पूरे ज़ोर से उत्तर की ओर फेंके तो बर्फ के खूब फिसलने की वजह से हम दक्षिण की ओर ज़मीन पर पहुँच जायेंगे।

स०— अगर कोट पर स्याही का धब्बा लग जाये तो वह कैसे छूट सकता है ?

ज०— पुराने सिक्के को पानी में गरम करके कपड़े को उससे धो डालें तो दाग़ नहीं रहेगा।

स०— बिना पानी के कौनसा जानवर अधिक दिन तक जीता रहेगा ?

ज०— ऊँट।

स०— एक चींटी दस फीट गहरे कुएँ से निकलना चाहती है। वह दिन में तीन फीट ऊपर चढ़ती है और रात को दो फीट नीचे गिर जाती है। तो बताइये कितने दिन में कुएँ के मुँह तक वह जा पहुँचेगी।

ज०— आठवें दिन शाम के समय वह कुएँ के मुंह तक जा पहुँचेगी।

स०— एक कील एक पेड़ पर ज़मीन से चार फीट की ऊँचाई पर ठोक दी जाती है। पेड़ हर वर्ष छः इंच ऊँचाई में बढ़ता है तो बीस वर्ष पश्चात् कील किस जगह लगी होगी ?

ज०— वही चार फीट पर। एक पेड़ तने से व्यास में बढ़ता है। और ऊँचाई में केवल ऊपर की टहनियों से।

स०— क्रिकेट का सबसे मशहूर खिलाड़ी कौन है ?

ज०— ब्रैडमैन।

स०— हाकी में जादूगर किसे कहा जाता है ?

ज०— ध्यानचन्द को।

स०— क्रिकेट के टैस्ट मैचों में सबसे पहले किस ने सौ विकेट लिये हैं तथा १००० रन बनाये हैं।

ज०— विनु मंकद ने।

स०— एक खेत में दो बकरी खड़ी हैं। एक का मुँह उत्तर की ओर है,

दूसरी का दक्षिण की ओर। क्या वे आपस में एक दूसरे को देख सकती हैं ?

ज०— हाँ, देख सकती हैं क्योंकि वे आमने सामने मुँह किये खड़ी हैं।

स०— काली बिल्ली का रास्ता काटना अच्छा होता है या बुरा ?

ज०— यह इस पर निर्भर करता है कि आप आदमी हैं या चूहे।

स०— कालिदास ने शकुन्तला लिखा था या कुमारसम्भव ?

ज०— दोनों।

स०— भारत के किसान का प्रतीक किस उपन्यास का नायक है ? उसके लेखक का नाम भी दो।

ज०— प्रेमचन्द जी द्वारा लिखे गये उपन्यास 'गोदान' में होरी।

स०— दुनिया में सब से बड़ा रेगिस्तान कहाँ है ? उसका नाम क्या है ?

ज०— सहारा सबसे बड़ा रेगिस्तान है। वह अफ्रीका में है।

स०— उत्तरी ध्रुव में धरती है या दक्षिणी ध्रुव में ?

ज०— उत्तरी ध्रुव पानी है लेकिन दक्षिणी ध्रुव पठार है।

स०— कौन महान् व्यक्ति यूरोप में पैदा हुआ था, एशिया में मरा था और अफ्रीका में दफनाया गया था ?

ज०— सिकन्दर महान् मैसीडोनिया में पैदा हुआ था, बेबीलोन में मरा था और मिस्र में दफनाया गया था।

स०— नेपोलियन की पहली पत्नी का दूसरा पति कौन था ?

ज०— नेपोलियन।

स०— मिनरवा कौन थी ?

ज०— बुद्धिमत्ता की देवी।

स०— ऐंकीलीज़ का कौन सा हिस्सा घायल हो सकता था— उसका माथा, या बायां पैर, या दायीं एड़ी ?

ज०— दायीं एड़ी।

स०— 'कामायनी' किसने लिखी है ?

ज०— जयशंकर प्रसाद ने।

स०— रामचन्द्र जी के जीवन को लेकर कौन से तीन महाकाव्य लिखे गये हैं ?

ज०— वाल्मीकि की रामायण, तुलसीदास का रामचरितमानस, और मैथिलीशरण गुप्त का साकेत।

स०— यह पता लगने पर कि जनता के पास रोटी खाने को नहीं है किसने कहा था कि यदि उनके पास रोटी नहीं तो वे केक क्यों नहीं खाते ?

ज०— फ्रेंच राज्यक्रान्ति शुरू होने पर मारिया आंतुआंते ने।

स०— एक आदमी के पास एक भेड़िया, एक बकरी और एक पानों का मुट्ठा है। वह इन सब को लेकर नदी के पार जाना चाहता है। नदी में एक नाव पड़ी हुई है जो उसके साथ केवल एक अन्य चीज़ का बोझा संभाल सकती है। यदि वह भेड़िये और बकरी को इस पार छोड़ जाता है तो भेड़िया बकरी को खा जाता है। यदि वह बकरी और पानों को छोड़ जाता है तो बकरी पानों को चर जाती है। बताइये वह तीनों को कैसे पार ले जाये।

ज०— वह पहले बकरी को ले जायेगा। उसे किनारे पर पहुँचाकर वह इधर से आकर भेड़िये को ले जायेगा। फिर वह बकरी को वापस ले आयेगा। तथा पानों को इस बार पहुँचा आयेगा। फिर वह खाली नाव वापस ले आयेगा और बकरी को अपने साथ ले जायेगा।

ङ— चमत्कारी सवाल

कुछ चमत्कारी सवाल तो सादे सवालों के साथ दिये गये हैं; जैसे सबसे आखिरी सवाल भी एक चमत्कारी सवाल था। लेकिन यहाँ पर कुछ चमत्कारी सवाल अलग से दिये जा रहे हैं।

स०— मैं तीन अक्षरों की एक रियासत हूँ जिसके पीछे के दो अक्षर काटने से पृथ्वी का बोध होता है।

ज०— भूपाल।

स०— मैं दो अक्षरों का बन्दरगाह हूँ। मेरे पीछे का अक्षर हटाने से माता का बोध होता है।

ज०— माही।

स०— हिन्दुस्तान के एक ऐसे बादशाह का नाम बताओ जिसके नाम का पहला अक्षर हटाने से मृत स्थान का बोध होता है।

ज०— अकबर।

स०— हम एक दीपक को ऐसे स्थान पर रखना चाहते हैं जहाँ पर उसे एक आदमी के सिवाय सब देख सकें। वह आदमी अन्धा नहीं है तथा चारों ओर घूमकर देख सकता है। बताइये दीपक कहाँ रखा जाये।

ज०— उसके सिर पर।

स०— राजा ने मन्त्री को बुलाकर कहा कि मैं एक अंगूठी इनाम में देना चाहता हूँ। तुम यह अंगूठी न तो मेरे चाचा को दो और न मेरे भाई को। फिर भी जिसे दो उसका पिता मेरे पिता का इकलौता बेटा हो। बताओ मन्त्री ने अंगूठी किसे दी।

ज०— राजा के बेटे को।

स०— भारत का कोई ऐसा प्रान्त बताओ जिसका पहला अक्षर निकाल दें तो हारने का बोध हो।

ज०— बिहार।

स०— भारत के ऐसे महापुरुष का नाम बताओ जिसके अन्तिम दो अक्षर निकालने पर किसी पौदे का बोध हो।

ज०— तुलसीदास।

स०— यदि आयरलैण्ड डूब गया तो क्या चीज़ तैरेगी?

ज०— कार्क (आयरलैण्ड का एक बन्दरगाह)।

स०— गरमी में ज़ंजीरें होती हैं या सरदी में?

ज०— सरदी में क्योंकि वह आदमी को जकड़ लेती है।

स०— क्या चीज़ ऐसी है जिसे उलट देने से उसकी क़ीमत बढ़ जाती है।

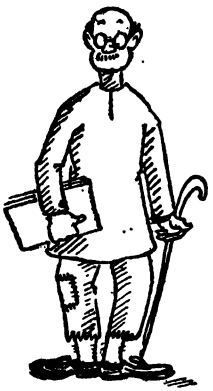
ज०— ३ को उलट कर लिखने से ६ हो जाते हैं।

स०— तुम किस उंगली से अपनी चाय मिलाते हो ?

ज०— किसी से भी नहीं क्योंकि उँगली से कोई चाय नहीं मिलाता है। हरेक चम्मच काम में लाता है।

स०— अपनी शक्ति को हम किस समय व्यर्थ नष्ट करते हैं ?

ज०— जब हम गंजे आदमी को कोई रोमांचक कहानी सुनाते हैं।



स०— आदमी का पाजामा हमेशा क्यों छोटा होता है ?

ज०— क्योंकि उसके दोनों पैर पाजामे में से बाहर को निकले रहते हैं।

स०— क्या चीज़ है जो दौड़ती है पर रुकती नहीं, जिसका बिस्तर है पर सोती नहीं, जिसके बैंक हैं पर रुपया नहीं, जिसकी शाखें हैं पर पत्ते नहीं ?

ज०— नदी।

स०— एक मन सोना और एक मन रुई में से किसका वज़न अधिक होगा ?

ज०— दोनों का वज़न एक बराबर है।

स०— एक पेड़ पर २५ बगुले बैठे थे। एक शिकारी ने बन्दूक चलाकर एक बगुले को मार दिया। बताओ कितने ज़िन्दा बगुले उस पेड़ पर बचे।

ज०— एक भी नहीं, क्योंकि बन्दूक की आवाज़ सुनते ही बाकी सब उड़ जायेंगे।

स०— माँ बेटे हैं दो रोटी बनाई तीन। अब उन्हें ऐसे बाँटो कि कोई रोटी तोड़नी न पड़े।

ज०— एक माँ और दो बेटे, तीन मनुष्य हैं।

स०— एक स्त्री एक लड़के को मारने लगी। दूसरी स्त्री ने पूछा, 'तू इसे क्यों मारती है ? यह तेरा कौन है ?' उसने जवाब दिया कि इसका नाना मेरे नाना का जमाई था। ठीक सम्बन्ध बताओ।

ज०— उसका बेटा है।

स०— एक नारी ने एक लड़के की ज़मानत दी। अदालत ने कहा, 'यह

तेरा कौन है ?' नारी बोली, 'मेरा मामा इस लड़के के मामा का मामा है।' ठीक सम्बन्ध बताओ।

ज०— उसका बेटा है।

स०— बनारस से क्या क्या बनता है ?

ज०— नार, बर, रस, सब, सर, नास।

स०— हमारे पास एक पीपे में ऊपर तक भरा हुआ ८ मन तेल है। हमारे पास दो पीपे ३ मन तथा ५ मन के और हैं। इस ८ मन तेल को दो हिस्सों में बाँटना है। बताओ किस तरह बाँटेंगे।

ज०— पहले ५ मन वाले पीपे को भर लिया और उसके तेल से ३ मन वाला भर लिया। अब हमारे पास इस तरह तेल रहा। ८ मन वाले में ३ मन, ५ मन वाले में २ मन, तथा ३ मन वाले में ३ मन। ३ मन वाला ८ मन वाले में खाली कर दिया। ५ मन वाले का २ मन तेल ३ मन वाले में भर दिया। ५ मन वाले को फिर ८ मन वाले से भर लिया। अब सब पीपों में इस तरह तेल रहा। ८ मन वाले में १ मन, ५ मन वाला पूरा भरा हुआ, तथा ३ मन वाले में २ मन। ५ मन वाले में से ३ मन वाले को भर लिया। उसमें १ मन ही और आ सकता है। ५ मन वाले में ४ मन रह गया। ३ मन वाले को ८ मन वाले में उलट दिया। इस तरह तेल आधा आधा बंट गया।

स०— एक राजा रानी और एक देव देवी एक नदी के किनारे खड़े हैं। नदी में एक नाव है जो दो मनुष्यों को एक साथ ले जा सकती है। किसी स्त्री को दूसरे पुरुष के साथ अकेले नहीं छोड़ा जा सकता है नहीं तो वह उसे लेकर भाग जाता है। बताओ वे सब नदी को किस तरह पार करें।

ज०— पहले राजा रानी नाव में बैठकर चले जायेंगे। फिर राजा नाव को लेकर वापस आ जायेगा। उसके स्थान पर देव और देवी बैठ कर चले जायेंगे और देवी को रानी के पास छोड़कर देव नाव को वापस ले आयेगा। फिर राजा और देव बैठकर चले जायेंगे।

च— सच झूठ

इन सवालों जवाबों के खेल को दूसरी तरह से भी खेला जा सकता है। इस खेल को खेलने का तरीक़ा यह होता है कि कुछ वाक्य दे दिये जाते हैं जिनके आगे लिखा रहता है— सच या झूठ। मेहमानों को यह बताना पड़ता है कि वे वाक्य ठीक हैं या ग़लत। नीचे इस तरह के कुछ सवाल तथा उनका जवाब दिया जा रहा है।

पहली तालिका

(१) चन्द्रमा के कारण ज्वार-भाटा आता है। सच झूठ
(२) पृथ्वी का सूर्य से कुछ सम्बन्ध नहीं है। सच झूठ
(३) बालू के टीले नहीं गाते। सच झूठ
(४) मगर, घड़ियाल आदि के शरीर में हड्डियां नहीं होतीं। सच झूठ
(५) चीटियों की चाल तेज़ नहीं होती। सच झूठ
(६) भूकम्प शेष नाग के सांस लेने के ही कारण आता है। सच झूठ
(७) अगर किसी शीशी को पूर्णतया बर्फ के टुकड़ों से भर कर उसे बन्द कर दें तो वह टूट जायेगी। सच झूठ
(८) मोती बालू के कणों से ही बनता है। सच झूठ
(९) वायु में कुछ सम्मिलित नहीं है। सच झूठ
(१०) स्वप्न बहुत देर तक दिखलाई पड़ता है। सच झूठ
(११) तारे दिन में भी विद्यमान रहते हैं। सच झूठ
(१२) चन्द्रमा में उसका निजी प्रकाश नहीं है। सच झूठ
(१३) पेड़ों को मांस खाने की आदत नहीं होती। सच झूठ
(१४) हीरे में विष होता है। सच झूठ
(१५) अगर हम किसी गिलास को पानी से भर कर उसके मुख के नीचे एक दफ्ती लगाकर उलट दें तो पानी नहीं गिरेगा। सच झूठ
(१६) राहू के चन्द्रमा के ग्रसने से चन्द्रग्रहण लगता है। सच झूठ
(१७) चीटियाँ महीनों तक भूखी रह सकती हैं। सच झूठ

इन सवालों के जवाब इस तरह हैं :—

(१) सच। यह विज्ञान ने बतला दिया है कि चन्द्रमा के कारण पृथ्वी पर ज्वार-भाटे आते हैं।

(२) झूठ। पृथ्वी का सूर्य से बहुत सम्बन्ध है। वह सूर्य के आकर्षण से रुकी हुई है। आकर्षण हट जाने पर वह दूर चली जायेगी।

(३) झूठ। बालू के टीले गाते हैं। ऐसे टीले अरब के रेगिस्तान और यूरोप के कई प्रदेशों में पाये जाते हैं। इन टीलों से विचित्र प्रकार का संगीत स्वर निकलता है।

(४) सच। मगर या घड़ियाल के शरीर ऐसे होते हैं कि उनमें एक भी हड्डी नहीं होती। हड्डी के स्थान पर एक दूसरी चीज़ होती है जो कार्टिलेज कहलाती है। यह वही चीज़ है जिससे नाक का अगला भाग तथा कान बने होते हैं।

(५) झूठ। चींटियों की चाल काफी तेज़ होती है। अगर हम इसकी चाल के हिसाब से अपने कदम रखें तो एक घण्टे में कोई चालीस मील निकल जायें।

(६) झूठ। यद्यपि हमारी किंवदन्तियों में यह बात सच मानी गई है पर वैज्ञानिकों ने इसको ग़लत साबित किया है। उनका कहना है कि पानी जब पृथ्वी के अन्दर जाता है तो अन्दर की उष्णता भाप बनकर ऊपर निकलने के लिये धक्का मारती है तथा नीचे से ज़बरदस्त व ज़ोरदार धक्का लगने से यह पृथ्वी हिलती है।

(७) सच। बर्फ जब पिघल कर शीशी के अन्दर पानी होगा तो आयतन में बढ़ेगा और जगह न मिलने से शीशी फूट जायेगी।

(८) सच। मोती सीप में बालू के कण पहुँच जाने से बनता है। सीप बालू कण पर एक तरह का चमकीला पदार्थ (जिसे सीप के भीतर देखा जा सकता है) चढ़ाती रहती है। और यही कालान्तर में मोती हो जाता है।

(९) झूठ। वायु में बहुत सी गैसें व पानी की भाप आदि मौजूद हैं।

(१०) झूठ। हम लोग जब स्वप्न देखते हैं तो स्वप्न की घटनाओं को देखते हुये यह ज्ञात होता है कि यह बहुत देर तक रहा होगा पर वास्तव में कोई भी स्वप्न देखने में आठ दस सेकिण्ड से अधिक समय नहीं लगता।

(११) सच। तारे दिन में भी विद्यमान रहते हैं। पर सूर्य के प्रकाश के कारण दिखलाई नहीं पड़ते। ये एक विशेष यन्त्र द्वारा देखे जा सकते हैं।

(१२) सच। यह सूर्य से प्रकाश लेता है— तब चमकता है।

(१३) झूठ। कुछ ऐसे पेड़ हैं जो मांस खाते हैं। जब उन पर कोई कीड़ा आदि आकर बैठता है तो उसकी पत्तियां व टहनियां आपस में चिपटकर उसे मार डालती हैं। बहुत से मनुष्यभक्षी पेड़ों का भी पता चला है।

(१४) सच। इसमें इतना ज़हर होता है कि कोई इसे चाट ले तो फौरन मर जाये।

(१५) सच। पानी इसलिये नहीं गिरेगा कि उस पर हवा का दबाव पड़ रहा है।

(१६) झूठ। पृथ्वी घूमती हुई जब सूर्य और चन्द्र के बीच में आ जाती है तो चन्द्रग्रहण लग जाता है।

(१७) सच। डाक्टरों ने यह बात साबित कर दी है कि चींटियाँ महीनों तक भूखी रह सकती हैं।

दूसरी तालिका

(१) सबसे पहले कस्तूरी हरिण के शरीर में पैदा हुई थी। सच झूठ
(२) साँप में उसकी खुराक से विष पैदा होता है। सच झूठ
(३) केतु ग्रह के सूर्य को ग्रसने से सूर्यग्रहण लगता है। सच झूठ
(४) बिल्ली व उल्लू इत्यादि बिल्कुल अंधेरी जगह में नहीं

देख सकते। सच झूठ
(५) जिराफ के जीभ होती है। सच झूठ
(६) मृत सागर में मनुष्य बिना प्रयास तैर सकता है। सच झूठ
(७) सूर्य में चाँद की तरह काले काले धब्बे नहीं होते। सच झूठ
(८) प्रकाश चलने में कुछ अरसा लगता है। सच झूठ
(९) बहुत सी तेज़ चमकती हुई वस्तुएं हमें अपने असली आकार में ही दिखलाई पड़ती हैं। सच झूठ
(१०) चन्द्रमा का जन्म पृथ्वी से हुआ है। सच झूठ
(११) हवा में वज़न नहीं है। सच झूठ
(१२) तारे सूरज से बड़े नहीं होते। सच झूठ
(१३) छछुन्दर बहुत तेज़ी से अपना बिल खोद लेती है। सच झूठ
(१४) साँप कानों से सुनता है। सच झूठ
(१५) मेंढक मुंह से सांस लेता है। सच झूठ

इन सवालों के जवाब इस तरह हैं :—

(१) झूठ। किस तरह मृगनाभि (कस्तूरी) ने हरिण के पेट में प्रवेश किया, यह तो आज तक कोई न जान सका। वैज्ञानिकों का यह मत है कि पहले घड़ियाल के शरीर में मृगनाभि की गंध मौजूद थी। इसी के द्वारा अन्य जीव उससे अपनी रक्षा कर पाते थे। दूसरे जीव मृगनाभि की गंध का अनुभव करके यह समझते थे कि घड़ियाल आ रहा है और वे भाग जाते थे।

(२) झूठ। साँप बहुत विषैला होता है, लेकिन वह ऐसी कोई चीज़ नहीं खाता जिससे ज़हर पैदा हो। उसकी खुराक वही है जो दूसरे मांसाहारी जीवों की है। आश्चर्य है कि दो जीव एक ही खुराक खाते हैं, लेकिन उससे एक के शरीर में ज़हर उत्पन्न होता है और दूसरे में नहीं।

(३) झूठ। यद्यपि यह बात हमारी किंवदन्तियों में सच मानी गई है परन्तु वैज्ञानिकों ने इसे ग़लत साबित किया है। उन्होंने सिद्ध किया है कि जब चन्द्रमा घूमता घूमता सूर्य और पृथ्वी के बीच आ जाता है तो सूर्य-ग्रहण होता है।

(४) सच। यह बात तो सच है कि बिल्लियाँ इत्यादि अँधेरे में देख सकती हैं पर यह धारणा गलत है कि बिल्कुल अँधेरी जगह में वह देख सकें। पूर्ण अन्धकार में उन्हें कुछ भी दिखाई नहीं पड़ेगा।

(५) झूठ। प्रायः सभी चौपायों के जीभ होती है, यह तो सभी जानते हैं। पर जिराफ के, जो डील डौल में काफी ऊँचा और लम्बा होता है, जीभ नहीं होती।

(६) सच। मृत सागर के पानी में नमक बहुत अधिक घुला हुआ है। इसलिये वहाँ के पानी का घनत्व इतना अधिक है कि हमारा शरीर उस में शीघ्र डूब नहीं सकता। भारी से भारी शरीर वाला आदमी उसमें बिना प्रयास 'बिना हाथ पैर चलाये' मज़े में तैर सकता है।

(७) झूठ। चन्द्रमा में तो काले काले धब्बे होते ही हैं। इन कलंक धब्बों को प्रायः सभी ने देखा होगा। सूर्य में भी ऐसे काले काले कलंक धब्बे हैं, यह बात वैज्ञानिक अनुसंधान द्वारा सिद्ध हो चुकी है। लेकिन इन धब्बों का आकार सदैव एक सा नहीं रहता। ये घटते, बढ़ते, मिटते और नये पैदा होते रहते हैं। ये कभी भी स्थायी नहीं रहते और न इनका निश्चित स्वरूप है। इनको देखने के लिये दूरदर्शक यन्त्र की ज़रूरत पड़ती है। और उसके द्वारा ये बड़ी ही विचित्र शक्ल के दीख पड़ते हैं।

(८) सच। प्रकाश चलने में कुछ समय ज़रूर लेता है। इसकी गति १८६००० मील प्रति सेकिण्ड है। तभी सूर्य की किरणें पृथ्वी पर ७–८ मिनट में आती हैं।

(९) झूठ। बहुत तेज़ चमकने वाली चीज़ें हमें अपने असली आकार से बड़ी दिखलाई देती हैं। उदाहरणार्थ :— चमकीले तारे अपने बराबर के कम चमकने वाले तारों से बड़े दिखलाई पड़ते हैं।

(१०) सच। सिद्ध किया गया है कि चन्द्रमा का जन्म पृथ्वी से हुआ है। लगभग एक अरब वर्ष पहले पृथ्वी की उत्पत्ति हुई। सूर्य के चारों ओर तेज़ी से चक्कर काटने में उसका एक उभरा हुआ हिस्सा टूटकर जुदा हो गया। वह उसके आस पास चक्कर लगाने लगा। हमारे चन्द्रमा की उत्पत्ति ऐसे हुई।

(११) झूठ। हवा में वज़न होता है। इसकी पुष्टि के लिये एक फुटबाल का ब्लेडर लो और उसे तोलकर उसका वज़न निकाल लो। फिर उसमें हवा भरकर उसे तोलो। दोनों तोलों में अन्तर होगा। बाद वाली तोल पहले की तोल से अधिक होगी। इससे स्पष्ट है कि वायु में भी वज़न है।

(१२) झूठ। सभी तारे आग के गोले हैं। पर वे हमसे इतनी दूर हैं कि वे हम को छोटे तारे की तरह दिखलाई देते हैं। उनमें से कुछ तो हमारे सूरज से हज़ारों गुणा बड़े और लाखों गुणा दूरी पर हैं। यह सारा आकाश इसी तरह के सूर्यों से भरा हुआ है जो एक दूसरे से बहुत दूरी पर हैं।

(१३) सच। छछून्दर जितनी तेज़ी से अपना बिल खोदती है उसका अनुमान आप शायद ही लगा सकें। यदि आपने किसी छछून्दर को बिल खोदते नहीं देखा तो आपको यह अविश्वसनीय लगेगा कि वह सिर्फ दस सेकिण्ड में अपना बिल खोद कर आपकी नज़रों से गायब हो सकती है। यह देखा गया है कि तीन मिनट में एक फीट के हिसाब से वह बिल या सुरंग खोद लेती है।

(१४) झूठ। सांप के तो कान होते ही नहीं। अतः वह आवाज़ आदि जीभ से सुनता है। वह जीभ से कान का काम निकाल लेता है।

(१५) झूठ। यह मुख से सांस नहीं लेता बल्कि अपनी खाल के जरिये सांस लेता है।

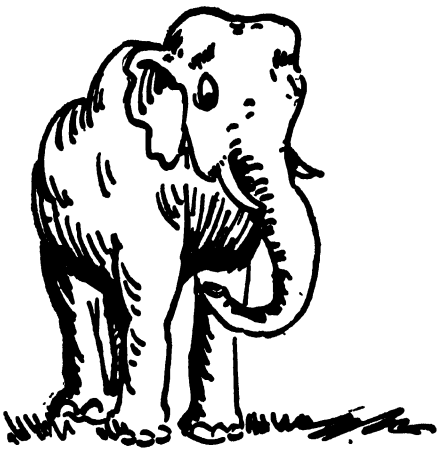
छ— कुछ अन्य तरीक़े

सवाल पूछने के कुछ अन्य तरीक़े भी होते हैं। उनके उदाहरण यहाँ दिये जा रहे हैं।

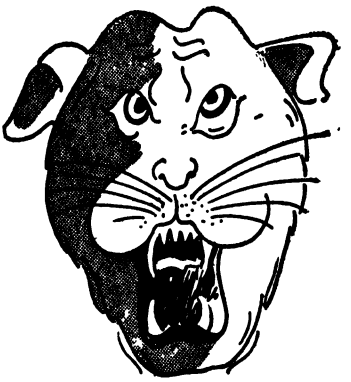
१. नीचे हम एक जाति की कई चीज़ों के नाम लिखते हैं। जो चीज़ इस जाति में न हो उसे काट दो :—

(१) हीरा, पन्ना, मानिक, मोती, पुखराज, नीलम।	मोती
(२) आलू, टिमाटर, आम, केला, भिण्डी।	आम
(३) लम्बा, चौड़ा, गोल, टेढ़ा, पीला।	पीला
(४) टोपी, हैट, पगड़ी, छाता, साफा।	छाता

(५)



हाथी



चीता

मगर

घोड़ा

शेर

मगर

इसी तरह का दूसरा सवाल यह है—

(१) भेड़िया, चीता, शेर, सेव, ऊँट ।	सेव
(२) देहली, राजपूताना, बम्बई, आगरा, मद्रास ।	राजपूताना
(३) गौरैया, मैना, घड़ियाल, गिद्ध, बाज़ ।	घड़ियाल
(४) चाँदी, ताँबा, लोहा, सोना, लकड़ी ।	लकड़ी
(५) रेशम, ऊन, कपास, सन, बिछावन ।	बिछावन
(६) प्रेम, डाह, करुणा, दान, क्रोध ।	दान
(७) हरा, चौकोर, गोल, अण्डाकार, वृत्ताकार ।	हरा
(८) नदी, समुद्र, झील, टापू, आखात ।	टापू

२. एक अन्य तरीक़े में कई तथ्य वर्णन किये जाते हैं। प्रत्येक तथ्य के तीन कारण दिये होते हैं। जो कारण ठीक हो उसे फिर से लिखना है ।

(१) हम कपड़े पहनते हैं क्योंकि—
वे अच्छे दीखते हैं।
वे हमारा शरीर ढकते हैं।
दूसरे लोग बनाकर दे देते हैं।
वे हमारा शरीर ढकते हैं।

(२) रेल की पटरियाँ लोहे की बनी होती हैं क्योंकि—
लोहा मज़बूत होता है।
वह खूब चमकता है।
वह भारी होता है।
लोहा मज़बूत होता है।

(३) बन्दर फल खाया करते हैं क्योंकि—
वे मुश्किल से मिलते हैं।
वे मीठे होते हैं।
बन्दर पेड़ों पर चढ़ सकते हैं।
वे मीठे होते हैं।

(४) गरमी के दिन जाड़ों से अधिक गरम होते हैं क्योंकि—
जाड़ों में लू नहीं चलती।
जून का महीना हमेशा गरम होता है।
गरमी में सूरज हमारे सिर पर आ जाता है।
गरमी में सूरज हमारे सिर पर आ जाता है।

(५) मकान बनाने के लिये मिट्टी से ईंट अधिक अच्छी होती है क्योंकि—
दीवार ईंट से सुडौल बनती है।
ईंट की दीवार अधिक दिन चलती है।
ईंटें लाल और सुन्दर होती हैं।
ईंट की दीवार अधिक दिन चलती है।

(६) जाड़ों में ऊनी कपड़े पहने जाते हैं क्योंकि—
वे शरीर की गरमी को आसानी से नहीं निकलने देते।
ठण्डी हवा उनके अन्दर नहीं जा सकती।
ऊन अच्छी और सस्ती चीज़ है।
वे शरीर की गरमी को आसानी से नहीं निकलने देते।

(७) अगर चांद पृथ्वी के थोड़ा और पास होता तो—
रातें अधिक गरम होतीं।
ज्वार-भाटा अधिक आता।
पानी खूब बरसता।
ज्वार-भाटा अधिक आता।

३. नीचे लिखी संख्याओं के आगे की क्रम से आने वाली दो संख्याएँ लिखो। उदाहरण के लिये मान लीजिये २, ४, ६, ८, १० दिये हुए हैं तो इनके आगे की संख्याएँ क्रम से १२, १४ होंगी।

४०, ३५, ३०, २५, २०, १५,.....	१०, ५
१, ३, ५, ७, ९, ११,.....	१३, १५
३२, २८, २४, २०, १६, १२,.....	८, ४
२, २, ४, ४, ६, ६, ८, ८,.....	१०, १०
१, २, ४, ८, ४, २, १,.....	२, ४
१, २, ४, ७, ११, १६,.....	२२, २९
१, ४, ९, १६, २५,.....	३६, ४९
५, ६, ७, १०, ११, १२, १५, १६,.....	१७, २०
१०४, २०८, ३१२, ४१६, ५२०,.....	६२४, ७२८
२९, २८, २७, २५, २४, २३, २१, २०, ...	१९, १७

४. प्रथम सवाल के समान ही नीचे के सवालों को हल किया जाता है। जो शब्द सबसे अधिक उपयुक्त होता है उसे रहने दीजिये तथा बाकी सब काट दीजिये।

(१) आकाश का नीलेपन से वही सम्बन्ध है जो घास का— उगने, हरेपन, कटने, मुरझाने— से। हरेपन

(२) टोपी का सिर से वही सम्बन्ध है जो जूते का— आँख, हाथ, आदमी, पैर— से। पैर

(३) अन्धेरे का रोशनी से वही सम्बन्ध है जो काले का— लाल, रात, दिन, सफेद— से। सफेद

(४) कुतिया का पिल्ले से वही सम्बन्ध है जो गाय का— बैल, बछड़े, भेड़, घास— से। बछड़े

(५) मन्दिर का कलश से वही सम्बन्ध है जो क़िले का— फाटक, पुल, बुर्ज, खाई— से। बुर्ज

(६) कोयले का इंजिन से वही सम्बन्ध है जो पैट्रोल का— गुब्बारा, घोड़ा, ट्राम, मोटर— से। मोटर

(७) हर्ष का शोक से वही सम्बन्ध है जो सुख का— क्रोध, भय, दुःख, घृणा— से। दुःख

(८) १४ का ७ से वही सम्बन्ध है जो २४ का— १०, १८, १२, २२— से। १२

(९) कभी कभी और हमेशा में वही सम्बन्ध है जो हिस्सा और— बहुत, अधिक, पूरा, कुछ— से है। पूरा

(१०) पेड़ और जड़ का वही सम्बन्ध है जो आदमी का— मुख, पेट, पगड़ी, छत्ते— से है! पेट

५. नीचे लिखे वाक्यों में से कुछ तो बात सही कहते हैं तथा कुछ से मूर्खता झलकती है। सही बात के आगे सही लिख दो तथा ग़लत के आगे ग़लत लिख दो।

(१) चन्द्रमा सूर्य से अधिक उपयोगी है क्योंकि चन्द्रमा रात को उजाला करता है, जब हमें उजाले की ज़रूरत है। सूर्य तो दिन में चमकता है, जब उसका कोई लाभ नहीं। ग़लत

(२) एक बूढ़ा आदमी शिकायत करता है कि मैं एक मील नहीं जा सकता लेकिन आधे मील जाकर वापस लौट आ सकता हूँ। ग़लत

(३) ऊँट की सवारी की अपेक्षा गधे की सवारी कम जोखिम की है क्योंकि गधे से गिर पड़ने पर कम चोट आयेगी। सही

(४) रविवार की छुट्टी सप्ताह के अन्त में पड़ती है। यदि रविवार को हटा कर सप्ताह के बीच में कर दिया जाये तो सप्ताह के दो बराबर भाग हो जायें। ग़लत

(५) एक बुढ़िया कहती है कि कुछ वर्ष के बाद मेरी उमर इतनी हो जायेगी कि बीस वर्ष पहले जो थी उसकी दुगनी निकलेगी। सही

(६) एक मनुष्य पर चोरी का मुक़दमा चला और पुलिस ने पांच गवाह पेश किये जिन्होंने उसे चोरी करते देखा था। मुलज़िम ने जवाब दिया कि मैं पांच क्या पचास गवाह ऐसे लाऊँगा जिन्होंने मुझे चोरी करते नहीं देखा है। ग़लत

(७) घोड़े का पेट हलका तथा पैर मज़बूत हैं सो वह तेज़ दौड़ सकता है। पर भैंस का पेट भारी और पैर कमज़ोर होते हैं सो वह तेज़ नहीं दौड़ सकती। सही

(८) घोड़ा अपने मालिक का हुक्म फौरन मान लेता है क्योंकि उसकी आखें बड़ी होती हैं, और उसे मालिक अपनी अपेक्षा बहुत बड़ा दीखता है। ग़लत

ज— गणित की समस्याएँ

यहाँ कुछ गणित की समस्याएँ दी हुई हैं। इनको आप अपनी पार्टी में मेहमानों से पूछिये।

(१) एक सड़क पर हर दो खंभों की बीच की दूरी १०० गज़ है। उस सड़क पर सात खंभे लगे हुए हैं। बताओ उन सबके बीच की दूरी क्या होगी। ६०० गज़

(२) श्याम यदि इस समय जो उमर उसकी है उससे दो वर्ष बड़ा होता तो अपने बेटे से तीन गुना बड़ा होता। दूसरी बात यह है कि आठ साल के बाद

श्याम की उमर अपने बेटे की उमर से दुगनी होगी। बताओ बाप बेटे की उमर इस समय क्या है। बाप २८, बेटा १०

(३) चकरम तथा पकरम के बीच में हर ७ मिनट पर बस दौड़ रही है। यात्रा पूरे ६४ मिनट लेती है। यात्रा के दोनों सिरों पर हर बस ढाई मिनट व्यतीत करती है। बताओ कितनी बसें चकरम तथा पकरम के बीच में दौड़ रही हैं। १६ बसें

(४) कुछ दिन हुए मैं इङ्गलैंड गया था। वहाँ मैंने अपना कोट सिलवाया। दर्जी के लिये चैक लिखते समय मैं यह ग़लती कर गया कि पौंड की संख्या शिलिंग में लिख गया तथा शिलिंग की संख्या पौंड में लिख गया। जब मेरे दर्जी ने मुझे मेरी ग़लती सुझाई तो मैंने एक विचित्र बात देखी कि यह ग़लती करने से मैंने अपने चैक के दाम दूने कर दिये हैं। इसके सिवाय एक बात और भी हुई। मैंने अपने चैक पर लिख दिया था-- बीस पौंड से ऊपर नहीं। यह लिखा हुआ भी ठीक रहा। बताओ मैंने चैक पर क्या धन लिख दिया था और क्या धन मुझे लिखना था। १३ पौंड ६ शिलिंग, ६ पौंड १३ शिलिंग

(५) मोहन ने सोहन से पचास रुपये उधार लिये। उन रुपयों को धीरे धीरे उतार देने का उसने सोहन से वादा कर लिया। पहले सप्ताह के बाद उसने २० रुपये वापिस लौटाये। दूसरे सप्ताह के बाद १० रुपये, तीसरे के बाद ५ रुपये, तथा इसी तरह वह रुपये लौटाता रहा। जो वह पहले सप्ताह में लौटाता था उसका आधा अगले सप्ताह में लौटाता था। एकदम सही बटा न बनाकर आप बताइये कि उसने कुल रुपया कितने समय के अन्दर लौटा दिया।

जवाब— यदि वह हर सप्ताह आधा करके सोहन का रुपया लौटाता रहा तो कभी वह रुपया पूरा नहीं लौटा पायेगा।

(६) एक मनुष्य ने ४ हज़ार रुपये में चार मकान खरीदे। सब से बड़े मकान के लिये उसने उससे छोटे वाले से १२५ रुपये अधिक दिये। दूसरे के लिये उसने उससे छोटे वाले से ५०) अधिक दिये। तीसरे के लिये उसने सब से छोटे से १२५ रुपये अधिक दिये। बताओ उसने हर मकान के लिये क्या दिया।

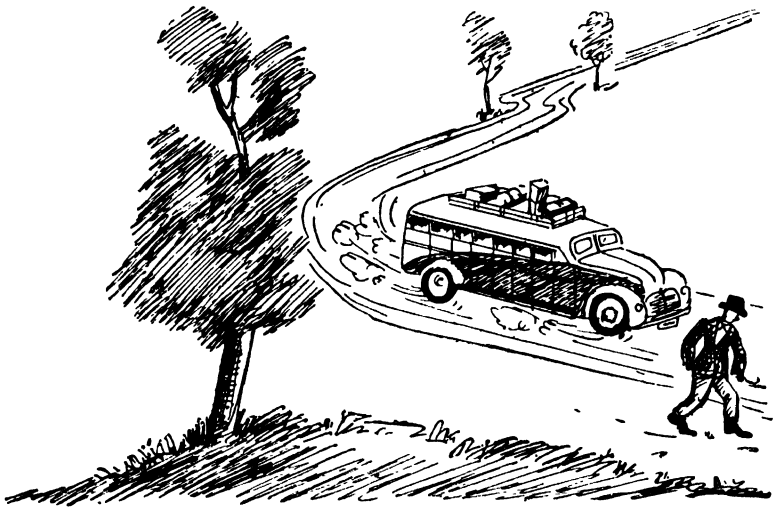
जवाब— ११५० रुपये, १०२५ रुपये, ९७५ रुपये, ८५० रुपये।

(७) व्यापारियों को यह कहा जाता है कि वे बहुत बेइमान होते हैं। लेकिन वे बेचारे आदमी होते हैं। उनसे ग़लती हो जाती है। एक व्यापारी ने हमारे पास एक बिल भेजा जो ग़लत था। एक चीज़ के उसने उतने आने लगाये जितनी उसे पाई लगानी थीं तथा उतनी पाई लगा लीं जितने उसे आने लगाने थे। ऐसा करने के कारण उसे ही ८ आने ३ पाई का नुक़सान हो रहा था। क्या धन उसे लिखना चाहिये था तथा क्या धन उसने लिखा?

१० आने १ पाई, १ आना १० पाई

(८) दो संख्याओं का जोड़ १० आता है। यदि उनमें से हर संख्या को उसी से भाग कर दिया जाये तो उन दोनों संख्याओं के फल के बीच ४० का अन्तर हो जाता है। वे दोनों संख्याएँ बताओ। ३ और ७

(९) राम काम पर हमेशा बस में जाता है लेकिन श्याम हमेशा पैदल जाता है। दोनों समय के बहुत पाबन्द हैं तथा हमेशा एक स्थान पर मिलते हैं।



बस की चलने की रफ्तार १२ मील फी घण्टा है और श्याम एक अच्छा चलने वाला होने के कारण ४ मील फी घण्टा चलता है। एक दिन श्याम को कुछ देर हो गई। उस दिन वे दोनों अपनी मिलने की जगह से ११० गज़ पहले मिले। बताओ श्याम को कितनी देर हो गई थी। १ मिनट १५ सेकिण्ड

(१०) धरमू चाचा छुट्टी मनाने अपने भतीजों के घर आये। अपने घर जाते समय वे चारों भतीजों को नियमानुसार कुछ भेंट दे गये। वह भेंट १ रुपया था। इस रुपये को भतीजों को आपस में उमर के हिसाब से बांटना था। सबसे बड़े भतीजे को उससे छोटे से १ आना अधिक मिलना था, दूसरे भतीजे को अपने से कम उमर वाले से १ आना अधिक और इसी तरह। चारों भतीजे बहुत खुश हुये लेकिन उन्हें बांटना नहीं आया और वे मुंह बना कर बैठ गये। क्या आप उनकी सहायता कर सकते हैं?

५ आने ६ पाई, ४ आने ६ पाई, ३ आने ६ पाई, २ आने ६ पाई

(११) यदि आप १ २ ३ लिखें और इनके बीच में पहली दो संख्याओं में जमा का निशान तथा दूसरी दो संख्याओं के बीच में नफी का निशान लगा दें तो

शेष कुछ भी नहीं बचता है। इसी तरह नीचे लिखी संख्याएँ लिखो और उनके बीच में चार जमा या नफी के निशान इस तरह लगाओ कि कुल जोड़ मिला कर १०० हो जाये।

१ २ ३ ४ ५ ६ ७ ८ ९

१२३+४५−६७+८−९=१००

(१२) मुबारक ने परीक्षा अच्छे नम्बरों से पास कर ली तो उसकी माँ बहुत खुश हुई और उसने मुबारक को रुपये देकर कहा कि वह अपने लिये जादू की डिबिया ले आये जिसे वह बहुत दिनों से माँग रहा था। मुबारक बहुत खुश हुआ और भागकर बाज़ार से डिबिया मोल ले आया। उसके घर लौटने पर उसकी माँ ने पूछा कि वह डिबिया कितने में मोल लाया है। मुबारक को मज़ाक सूझा। वह बोला— मैंने इसके २ रुपये ८ आने तथा इसकी क़ीमत का आधा भाग दिया है। पर मुबारक की माँ भी तेज़ थी। उसने फौरन हिसाब लगाकर मुबारक से बाक़ी बचा धन ले लिया। बताओ मुबारक डिबिया कितने में लाया। ५ रुपये में

(१३) एक घर में परिवार की बैठक हो रही थी। वहाँ पर दो पिता मौज़द थे, दो माँ, इतने ही भाई, इतनी ही बहन, बेटियों का जोड़ा, दो चाचा, दो चाची, तथा दो चचेरी बहन थीं। यदि तुम गणित में तेज़ होगे तो मेरे कहने के साथ ही कहोगे कि वहाँ पर कुल १६ प्राणी थे। लेकिन यह जोड़ ग़लत है। वहाँ पर कुल ६ प्राणी थे। कैसे?

दो भाइयों ने दो बहनों से शादी की और हरेक के एक लड़की हुई।

(१४) वह कौनसी संख्या है जिसमें २ का भाग दें तो शेष १ बचे, ३ का भाग दें तो शेष २ बचे, ४ का भाग देने से शेष ३ बचे, ५ का भाग देने से शेष ४ और ६ का भाग देने से शेष ५ बचे। ५९

(१५) वह कौनसी संख्या है जिसमें १८ जोड़ने से योगफल में उसके अंक पलट जायें। २४

(१६) वह कौनसी संख्या है जिसमें ४ का गुणा करने से जो उत्तर आता है वह ठीक उस संख्या का उल्टा है। २१७८

(१७) १९ दुअन्नियाँ और चवन्नियाँ मिली हुई हैं। बताओ वे अलग अलग कितनी हैं, जब उनका जोड़ चार रुपये होता है। ६ दुअन्नी १३ चवन्नी

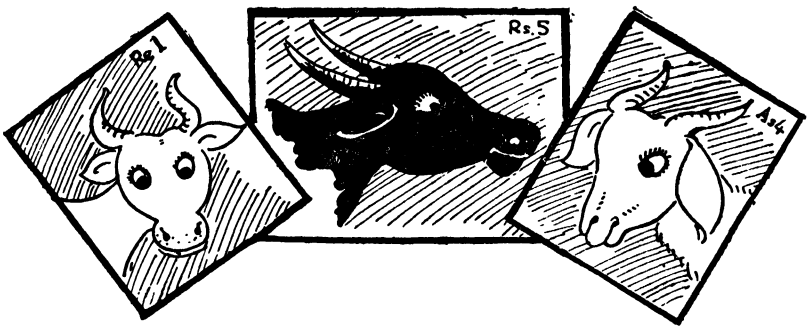
(१८) १२० के ऐसे चार टुकड़े बनाओ जो एक दूसरे से दूने हों।

८, १६, ३२, ६४

(१९) राम और गोपाल के पास कुछ रुपये थे। राम ने कहा— गोपाल, तुम मुझे एक रुपया दे दो तो मेरे पास तुम्हारे बराबर रुपया हो जाये। गोपाल ने

कहा— तुम मुझे एक रुपया दे दो तो मेरे पास तुम्हारे से तिगुने रुपये हो जायें। बताओ हर एक के पास कितने रुपये थे। राम के पास ३, गोपाल के पास ५।

(२०) एक रुपया में गाय बिकत है चार आने में बकरी।
पाँच रुपया में भैंस बिकत है जो है चौड़ी चकरी॥
बीस रुपये में बीस नग लाये, करो हिसाब न तोड़ो लकड़ी।



एक गाय, तीन भैंस, सोलह बकरी।

(२१) एक कोट की क़ीमत ३ रु०, कमीज़ की क़ीमत एक रु० और टोपी की कीमत ८ आने है। तीनों चीज़ इस तरह ख़रीदो कि २० रु० में २० चीज़ें आयें। ३ कोट, ५ कमीज़, १२ टोपी

(२२) एक पेड़ पर कुछ कबूतर और दूसरे पर कुछ तोते बैठे थे। कबूतरों ने तोतों से कहा कि एक तोता हमारे पेड़ पर आ जाये तो हम दोनों बराबर हो जायें। तोतों ने कहा कि एक कबूतर हमारे पेड़ पर आ जाये तो हम तुमसे दुगने हो जायें। बताओ कबूतर और तोते कितने थे। ५ कबूतर, ७ तोते

(२३) एक बगीचे के चार दरवाज़े थे और हरेक दरवाज़े पर एक पहरेदार था। एक दिन एक चोर बगीचे में घुसा और कुछ आम तोड़ लाया। पहले दरवाज़े पर पहरेदार ने उसके कुल आमों का आधा और एक आम ले लिया। दूसरे दरवाज़े पर दूसरे पहरेदार ने बचे हुए आमों का आधा तथा एक आम ले लिया। इस तरह से चारों दरवाज़ों पर देना पड़ा। जब वह बगीचे के बाहर पहुँचा तो उसके पास दो आम थे। बताओ उसने कुल कितने आम तोड़े। ६२

(२४) ८० के ऐसे चार टुकड़े करो कि यदि पहले में तीन जोड़ें, दूसरे में से तीन घटायें, तीसरे में तीन का गुणा करें, और चौथे में तीन का भाग दें तो सब उत्तरों की संख्या बराबर हो। १२, १८, ५, ४५

(२५) एक ऐसी संख्या बताओ कि जिसमें २ का भाग करें तो १, ३ का

भाग करें तो २, ४ का भाग करें तो ३, ५ का भाग करें तो ४, ६ का भाग करें तो ५ बचता है और ७ का भाग करें तो कुछ नहीं बचता। ११९

(२६) ३०० के ऐसे चार टुकड़े करो जो एक दूसरे से दूने हों।

२०, ४०, ८०, १६०

(२७) एक लड़के के पास कुछ रुपये थे। उसके मित्र ने रुपये मांगे तो उसने कहा कि यदि ईश्वर की कृपा से रुपये दूने हो गये तो मैं तुम्हें १६ रुपये दे

दूँगा। रुपये दूने हो गये और उसने १६ रुपये मित्र को दे दिये। दूसरे दिन दूसरे मित्र ने मांगे। उसने फिर दूने होने की प्रार्थना की और रुपये दूने हो गये। उसने फिर १६ रुपये अपने दूसरे मित्र को दे दिये। तीसरे दिन तीसरा मित्र आया। उस दिन भी रुपये दूने हो गये। उसने १६ रुपये तीसरे मित्र को दे दिये। अब उसके पास कुछ नहीं बचा। तो बताओ पहले उसके पास कितने रुपये थे।

१४ रुपये

(२८) ५ लड़कों की उमर का योग ७५ वर्ष है। प्रत्येक की अवस्था में

३ वर्ष का अन्तर है। तो बताओ हरेक की क्या उमर है।

६, १२, १५, १८, २१

(२६) दो संख्याएँ ऐसी बताओ कि पहली संख्या के दूने में दूसरी संख्या को मिलाने पर १७ हो तथा दूसरी संख्या के दूने में पहली को मिलाने पर १६ हो। ५ तथा ७

(३०) नीचे एक जोड़ दिया हुआ है :—

१ १ १
७ ७ ७
६ ६ ६

इनमें से कोई ६ अंक काट दीजिये जिससे शेष संख्याओं का जोड़ २० आये।

उत्तर :— – १ १
– – –
– – ६
२ ०

(३१) ४६ को दो ऐसे भागों में बाँटो जो ७ और ३ से पूरे पूरे बँट जायें और फल का जोड़ १० हो। २८ और १८

(३२) नीचे एक जादू का वर्ग दिया हुआ है :—

१ २ ३
४ ५ ६
७ ८ ६

इन अंकों को इस तरह से उलट पुलट कर वर्ग में रखना है कि सामने की ओर, ऊपर नीचे, या कर्ण की तरह पढ़ने पर हर लाइन का जोड़ १५ हो।

उत्तर :— २ ६ ४
७ ५ ३
६ १ ८

(३३) यह वर्ग का खेल पहले वाले से अधिक मुश्किल है। नीचे एक बड़ा वर्ग दिया हुआ है :—

१ २ ३ ४
५ ६ ७ ८
६ १० ११ १२
१३ १४ १५ १६

इस वर्ग में हर संख्या को उलट पुलट कर इस तरह लिखना है कि

सामने से, ऊपर नीचे तथा कर्णवत् जोड़ने पर ३४ आये।

यह इस प्रकार लिखा जा सकता है :—

१	१५	१४	४
१२	६	७	९
८१	०	११	५
१३	३	२	१६

अथवा

१	११	६	१६
८	१४	३	९
१५	५	१२	२
१०	४	१३	७

(३४) तीन मालिन बाग़ से आम लेकर बाज़ार में बेचने आईं। एक के पास ३३ आम थे, दूसरी के पास २९ और तीसरी के पास २७ थे। सब ने एक भाव से आम बेचे। लेकिन बाग़ लौटने पर उन्होंने देखा कि हरेक को समान धन मिला है। यह किस तरह हो सकता है?

उत्तर— पहले उन्होंने एक आने के ३ के हिसाब से बेचे। पहली ने १० आने के ३० बेचे, दूसरी ने ८ आने के २४, तीसरी ने ७ आने के २१। बाकी बचे आम उन्होंने १ आना फी आम के हिसाब से बेचे। इस तरह हर मालिन को १३ आने मिले।

झ— जासूसी के केस

आजकल जासूसी उपन्यास पढ़ने का इतना शौक हो गया है कि हर व्यक्ति अपने को छोटा मोटा जासूस समझता है।

यहाँ पर कुछ जासूसी के केस दिये हुए हैं। इन केसों को हल करने में आप चाहें अपने खाली समय को बिता सकते हैं और यदि मेहमानों के सामने इन केसों को रखें तो आपकी पार्टी का समय भी आसानी से बीत सकता है।

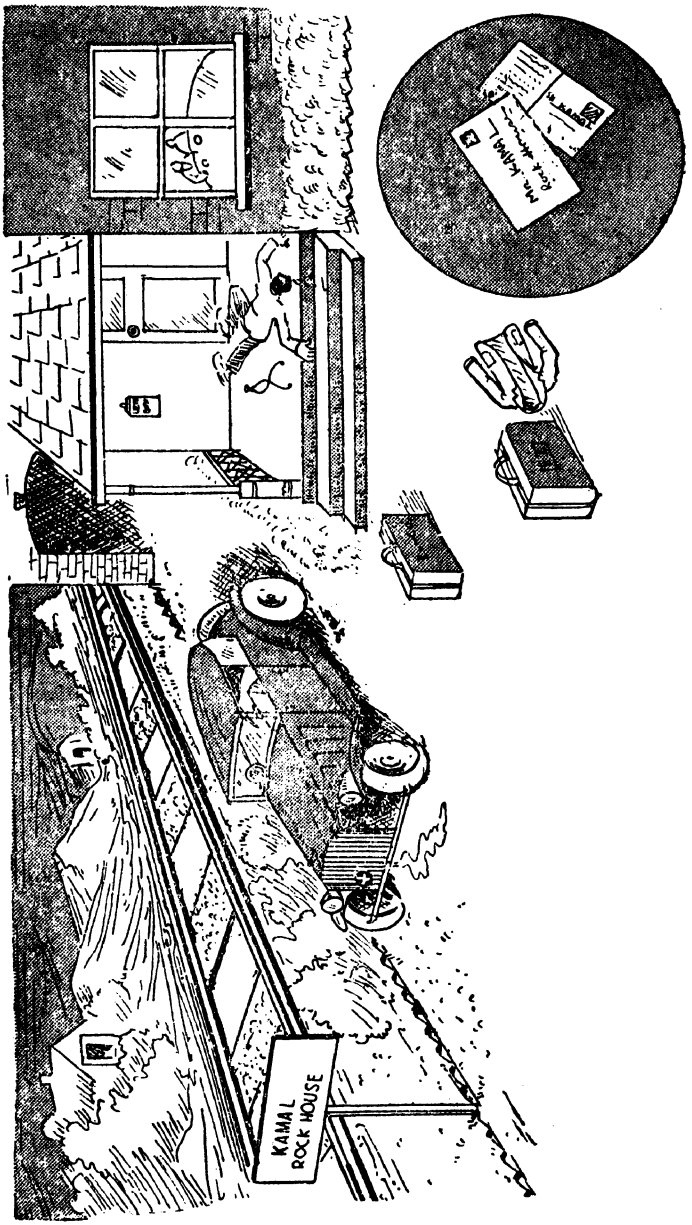
१. रमेश और उसकी पत्नी

रमेश की शादी हुए काफी समय बीत गया था। वह अपनी पत्नी से किसी बात पर नाराज़ था और इतना नाराज़ था कि उसे मारने को तैयार था। एक दिन उसने पत्नी से कहा कि मेरी दो दिन की छुट्टी है, चलो नैनीताल घूम आयें। उस बेचारी को कुछ पता नहीं था। वह झट तैयार हो गई और दोनों नैनीताल घूमने चल दिये। अगले दिन झील में नाव चलाते हुए नाव उलट गई। रमेश तो

किसी तरह बच गया लेकिन उसकी पत्नी डूब गई।

इस दुर्घटना पर पुलिस को कुछ शक हुआ और उन्होंने मामला जासूस हेमन्त के सुपुर्द कर दिया। रमेश अनाड़ी खूनी था। उसने पहले ही ऐसी ग़लती की कि फौरन पकड़ा गया। बताओ वह क्या ग़लती थी।

उत्तर— टिकट लेते समय रमेश ने एक वापिसी टिकट लिया था और एक केवल जाने का।


KAMAL
ROCK HOUSE

२. देहरादून में खून

निम्नलिखित को पहले पढ़ जाओ, चित्र को अच्छी तरह देखो, फिर नीचे दिये हुए सवालों का जवाब दो। तब उसके बाद ठोस प्रमाणों से साबित करो कि कौन खूनी है।

तुमने पिस्तौल की आवाज़ सुनी। तुम इस घर की ओर भाग कर आये। तुमने जैसा चित्र में दिया हुआ है देखा। बरामदे में एक आदमी मरा पड़ा था। उसका आधा खाया हुआ नाश्ता अब भी मेज़ पर पड़ा था।

इस चित्र में एक खून का उसके किये जाने के कुछ मिनट बाद का विवरण दिया हुआ है। समय सुबह के ६ बजे हैं।

क्या तुम इसे देखकर बता सकते हो कि किसने खून किया है?

प्रश्न

(१) क्या कमल घर का मालिक प्रतीत होता है? हाँ, नहीं

कारण

(२) क्या वह शादीशुदा है? हाँ, नहीं

कारण

(३) क्या तुम्हारी राय में ज़मीन पर पड़े दोनों सूटकेस उसके हैं? हाँ, नहीं

कारण

(४) उसका पेशा क्या है?

डाक्टर, वकील, सेल्समैन, मोटर बेचने वाला

कारण

(५) मृत आदमी का क्या पेशा था?

डाक्टर, वकील, सेल्समैन, मोटर बेचने वाला

कारण

(६) रास्ते में खड़ी मोटर किसकी है?

कमल की या दूसरे आदमी की

कारण

(७) क्या मृत आदमी यहीं रहता था? हाँ, नहीं

कारण

(८) तुम्हारी राय में मोटर कितनी देर से खड़ी हुई थी— रात भर या कुछ मिनटों से?

कारण

(९) क्या कमल ने अभी घर छोड़ा था ? हाँ, नहीं

कारण

(१०) श्रीमती कमल के साथ किसने नाश्ता किया ?

कमल ने या मृत आदमी ने

कारण

(११) क्या डाक्टर कोई मरीज़ देखने आया था ? हाँ, नहीं

कारण

(१२) क्या कमल ने अपने सूटकेस सहसा फेंक दिये थे ? हाँ, नहीं

कारण

(१३) खून का कारण क्या था ? डाह या डाका

कारण

(१४) क्या तुम्हारी राय में कमल पिस्तौल चलाने का अपराधी है ?

हाँ, नहीं

कारण

मामले की तह तक पहुँचने के कुछ संकेत

डाक देखने से पता चलता है कि कौन और कितने आदमी वहाँ रहते थे। स्टेथसकोप जो कि मृत आदमी सदा अपने साथ ले जाया करता था उसका पेशा बतलाता है। इस बात को मालूम करो कि क्या वह यहाँ रहता था। मोटर के अगले भाग पर लगा हुआ चिह्न यह बतलाता है कि वह किसकी थी। उसके रेडियेटर के पानी के चुए जाने से और उस जगह से जहाँ पर वह खड़ी थी पता चलता है कि वह वहाँ पर रात से खड़ी थी। सूटकेसों पर लिखे नामों से पता चलता है कि वे किसके थे और उसका पेशा क्या था। अब इस बात पर ध्यान दो कि कोट कहाँ गिरा हुआ है और सोचो कि एक आदमी अपने हाथों में सूटकेस लेकर अपने कोट को अक्सर कहाँ रखता है। इससे सिद्ध होगा कि आदमी सूटकेस लेकर घर छोड़ रहा था या वापिस आ रहा था। चित्र से पता चलता है कि खिड़की के पास नाश्ता करते हुए दो आदमी पड़ौसियों या राहगीरों को दिखाई देंगे या नहीं। दोनों कुर्सियों की निकटता से मालूम होता है कि बैठे हुए दोनों आदमियों में घनिष्ट सम्बन्ध था। मोटर के अन्दर रक्खे बेग से पता चलता है कि उसका मालिक मरीज़ देखने आया था या नहीं। अब दोनों सूटकेसों और कोट पर फिर से ध्यान दो। उनसे पता चलता है कि उन्हें लाने वाले आदमी ने उन्हें अचानक फेंक दिया था या नहीं।

समस्या का हल

(१) हाँ। डाक से पता चलता है कि यह उसका घर है और वह यहाँ अपनी पत्नी के साथ रहता है। देखो चित्र के अन्दर गोल घेरा

(२) हाँ। पत्र श्रीमती कमल के नाम है।

(३) हाँ। एक सूटकेस पर उसके नाम के शुरू के अक्षर हैं। दूसरा किसी कम्पनी का सैम्पिल केस है जिस पर कम्पनी का नाम लिखा है। इससे पता चलता है कि वह घूमने वाला सेल्समैन है।

(४) घूमने वाला सेल्समैन।

(५) डाक्टर। स्टेथसकोप से पता चलता है कि वह डाक्टर है।

(६) मृत आदमी। वही कारण जो ५ में दिया गया है।

(७) नहीं। यहाँ कमल रहता है।

(८) शायद सारी रात। रेडियेटर के पानी के बहने से पता लगता है कि मोटर बहुत देर से खड़ी हुई है।

(९) नहीं। वह शान्ति से अन्दर घुसने वाला ही था कि उसने अपने सूटकेस और कोट नीचे डाल दिये और अन्दर भागा।

(१०) मृत आदमी।

(११) नहीं। उसका बेग मोटर में है।

(१२) हाँ। उसके ओवरकोट से यह साफ़ पता चलता है।

(१३) डाह।

(१४) हाँ। डाह के कारण।

कमल तथा उसकी पत्नी यहाँ रहते थे। स्टेथसकोप से पता लगता है कि मृत आदमी एक डाक्टर था। घर के ऊपर डाक्टर का नाम या कोई अन्य डाक्टरी चिह्न न लगा होने के कारण पता चलता है कि वह यहाँ नहीं रहता था। लेकिन मोटर पर लगे रैड क्रास के निशान से पता चलता है कि यह उसकी मोटर थी। सूटकेसों से पता चलता है कि वे कमल के थे तथा कमल एक घूमने वाला सेल्समैन था। बिना खोली डाक से यह पता चलता है कि कमल अपने घर में घुसने वाला है। क्योंकि घर के चारों ओर झाड़ियां हैं तथा वह सड़क के आखिरी सिरे पर है, नाश्ते की मेज़ पर बैठे हुए प्रेमी अपने को किसी के द्वारा देखे जाने के भय से चिन्तित न थे। डाक्टर अपना बेग मोटर में छोड़ आया था अर्थात् वह यहाँ मरीज़ देखने नहीं आया था। कमल ने अपने सूटकेस जल्दी से बरामदे के बाहर ही डाल दिये। उसका कोट भी वहीं गिर पड़ा। उसे जल्दी यों पड़ी क्योंकि उसने अपनी पत्नी को डाक्टर से प्रेम करते देख लिया जिसने शायद सारी रात उसके घर

में बिताई थी। डाह में अन्धे होकर कमल ने पिस्तौल निकाली तथा घर से भागते हुये डाक्टर के गोली मार दी।

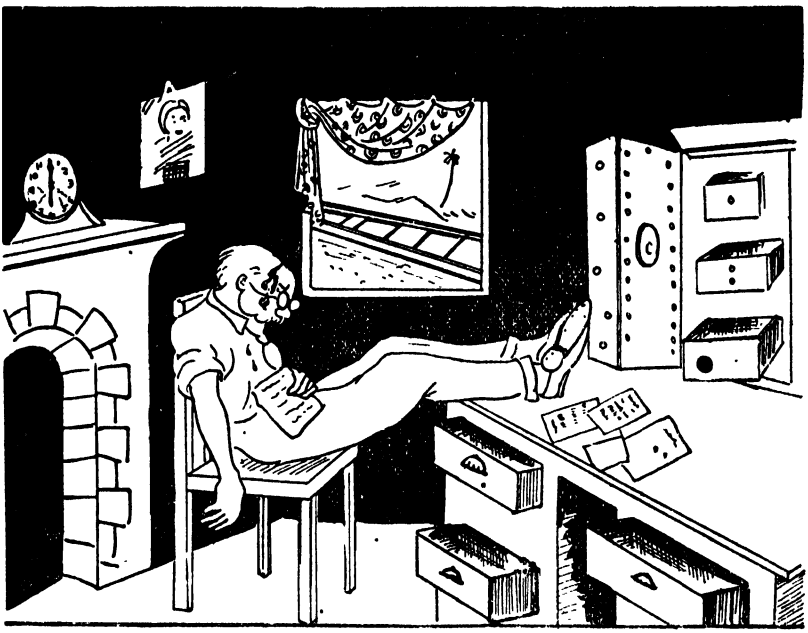
३. मोहन का खून

संकेत— पहले बयान पढ़ो। बयान की हर बात सच है। फिर चित्र को ध्यान से देखो। अन्त में क्रम से प्रश्नों के उत्तर दो तथा कारण भी लिखो।

अनुमान मत लगाओ, प्रमाणों पर उत्तर दो।

बयान

क्रोधी स्वभाव वाले मोहन को जुमेरात की दोपहर को गोली मार दी गई तथा शाम को उसके खून का पता चला। उसका रिवाल्वर जो दराज़ के आगे के भाग में रखा रहता था दफ्तर के बाहर दो गोली छुटा हुआ पाया गया। गोली उसके सिर को फोड़ती हुई निकल गई तथा दीवार में जाकर घुस गई।



मैंटलपीस पर रखी घड़ी में भी गोली लगी है जिससे वह ६ बजे रुक गई है।

दो आदमी पकड़े गये— उसका सेक्रेटरी जो चार बजे घर चला गया था तथा फिर वापस नहीं आया था, और उसका रूठा हुआ बेटा अशोक जो शहर में ५ बजे पहुँचा तथा ७ बजे फिर शहर को छोड़कर चला गया।

रुकने से पहले घड़ी ठीक चल रही थी। तथा मोहन ने खाने के समय के बाद अपना आफिस नहीं छोड़ा था।

मोहन का आफिस रेलवे लाइन के बिल्कुल क़रीब है।

इन सब तथ्यों तथा कमरे की गवाही के बाद आप पता लगाइये कि दोनों में से किस ने खून किया है।

(१) क्या मोहन जुमेरात की दोपहर को काम कर रहा था ? हां, नहीं

कारण

(२) क्या सेफ तोड़ डाला गया था ? हां, नहीं

कारण

(३) क्या चोरी खून का कारण हो सकती है ? हां, नहीं

कारण

(४) क्या मोहन एक ग़रीब आदमी था ? हां, नहीं

कारण

(५) क्या अशोक का ७ बजे की गाड़ी से चले जाना उसके दोषी होने का प्रमाण है ? हां, नहीं

कारण

(६) क्या यह सम्भव है कि खूनी मोहन के बैठे बैठे दराज़ में से रिवाल्वर निकाल ले ? हां, नहीं

कारण

(७) हालांकि लोग आसानी से गोली छूटने की आवाज़ सुन सकते थे, पर फिर भी किसी को आवाज़ सुनाई नहीं दी। इसका क्या आप कोई कारण बता सकते हैं ?

कारण

(८) जब मोहन के गोली लगी वह क्या कर रहा था ?

वह

क्योंकि

(९) क्या वहां पर कुछ लड़ाई भी हुई थी ? हां, नहीं

कारण

(१०) खूनी कहाँ खड़ा था जब उसने मोहन के गोली मारी।

वह खिड़की के पास खड़ा था।

वह मेज़ के सामने खड़ा था।

वह मेज़ के पीछे खड़ा था।

वह मेज के अगले दायें कोने पर खड़ा था।
वह उस जगह खड़ा था जहाँ से चित्र लिया गया है।
वह मोहन के पीछे खड़ा था।

कारण

(११) घड़ी में कौनसी गोली लगी ? पहली या दूसरी

कारण

(१२) क्या मोहन का खून ६ बजे हुआ ? हां, नहीं

कारण

(१३) मोहन को किसने मारा और कैसे ? सेक्रेटरी ने, अशोक ने

यह तीन बातों से साबित किया जा सकता है :—

१
२
३

मामले की तह तक पहुँचने के संकेत

सेफ के टूटने से पता चलता है कि चोरी भी एक सम्भव कारण हो सकता है। शरीर की अवस्था और दशा देखने से पता चलता है कि मोहन अपनी मृत्यु के समय क्या कर रहा था और उसे अपने ऊपर होने वाले आघात का कुछ पता था या नहीं। खिड़की से रेलवे लाइन दिखाई देती है जो बताती है कि गोली की आवाज़ क्यों नहीं सुनाई दी। चित्र में दिये दराज़ से पता लगता है कि रिवाल्वर बिना मोहन के अन्दर शक पैदा किये नहीं निकाला जा सकता था। दीवार पर पड़े गोली के निशान और सिर के घाव के बीच एक काल्पनिक रेखा खींचने से पता चलता है कि खूनी कहाँ खड़ा होगा। इसी से पता चलता है कि घड़ी निशाने के बीच में आती थी या नहीं, उसमें गोली क्या अचानक लगी और क्या वह क़त्ल का ठीक समय बताती है ? यदि नहीं, तो क्या उसमें जानकर गोली मारी गई ? किस कारण उसमें जानकर गोली मारी गई ?

खूनी का पता लगाना

(१) हाँ। वह आराम तथा शान्ति से बैठा हुआ काम कर रहा था जब उसके गोली मारी गई। यह इस कारण पता चलता है क्योंकि उसका क्रोधी स्वभाव होते हुये भी आफिस में किसी छीनाझपटी के होने का पता नहीं चलता।

(२) नहीं। ऐसा करने के लिये खूनी को मोहन को पार करना पड़ता तथा ऐसा बिना किसी लड़ाई के सम्भव नहीं था।

(३) हाँ। खोला हुआ सेफ इस बात को बताता है।

(४) नहीं। सेफ से ही पता चलता है कि उसके पास धन तथा क़ीमती काग़ज़ात सेफ में रहने के लिये थे।

(५) नहीं। हमारे पास कोई प्रमाण नहीं है जिससे सिद्ध हो सके कि खून किस समय हुआ।

(६) नहीं। रिवाल्वर को दराज़ में से निकालने के लिये मोहन के काम में बाधा पहुँचानी पड़ती।

(७) रेलवे लाइनें तथा उन पर से गुज़रती रेलगाड़ियां।

(८) वह एक पत्र पढ़ रहा था।

(९) नहीं। क्योंकि कमरे की सब चीज़ें सुव्यवस्थित रखी हैं।

(१०) मेज़ के पास वाले कोने से जैसा कि हमें घाव तथा दीवार में लगे निशान में एक सीधी काल्पनिक रेखा खींचने पर पता चलता है।

(११) दूसरी गोली से। पहली गोली के रास्ते से घड़ी बाहर थी।

(१२) नहीं। घड़ी में ६ जान कर बजाये गये हैं समय ग़लत बताने के लिये तथा फिर उसमें गोली मारी गई है।

(१३) सेक्रेटरी ने। वह रिवाल्वर चुरा सकता था। अपने बेटे के सामने जिससे उसकी लड़ाई थी मोहन शान्ति से बैठकर काम नहीं कर सकता था। घड़ी में समय बेटे पर खून का शक डालने के लिये बदला गया।

चित्र के बड़े सेफ से पता चलता है कि कमरे में क़ीमती चीज़ें रखी हुई थीं। इसलिये चोरी भी खून का कारण हो सकती है। मोहन शान्ति से काम कर रहा था जब उसके गोली मारी गई। उसके चेहरे पर भय के निशान नहीं थे, न कमरे की चीज़ें उलट पुलट हुई थीं जिससे कमरे में कुछ छीनाझपटी का पता लगता। वह आराम से कुर्सी पीछे झुलाता मेज़ पर पैर रखे एक पत्र पढ़ रहा था। किसी ट्रेन के गुज़रने से रिवाल्वर छूटने की आवाज़ आसानी से छिप सकती थी। कोई भी मोहन के सामने दराज़ में से रिवाल्वर नहीं निकाल सकता था। इससे पता लगता है कि रिवाल्वर उसके खाना खाने के समय उसके पीछे दराज़ में से निकाला गया है जिस समय उसका बेटा शहर में पहुँचा भी नहीं था। खूनी मेज़ के पास वाले दायें सिरे पर खड़ा था। इतने पास से उसका निशाना चूक कर घड़ी में लगना असम्भव था। दूसरे घड़ी निशाने की सीध से बाहर थी। इसका मतलब है कि घड़ी में जानकर गोली मारी गई तथा इसका कारण समय को ग़लत बताना था।

इन सब बातों से सिद्ध हुआ कि सेक्रेटरी ने जो आसानी से रिवाल्वर निकाल सकता था, रिवाल्वर निकाला तथा मोहन को उसके अनजाने गोली मार

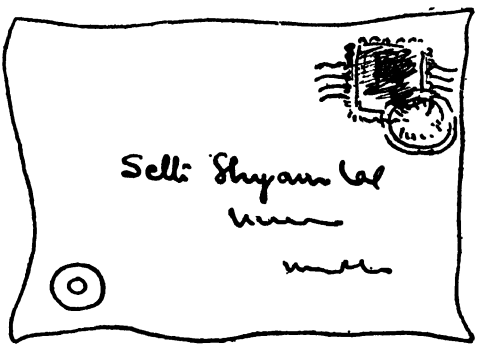
सेठ जी का खून

दी। क्रोधी स्वभाव का मोहन अपने बेटे की उपस्थिति में कभी शान्ति से काम नहीं कर सकता था क्योंकि उससे उसकी लड़ाई थी। गोली मारने के बाद सेक्रेटरी ने घड़ी का समय बदल कर ६ कर दिया तथा उसे उस स्थान पर रोकने के लिये उसमें भी गोली मार दी।

४. सेठ जी का खून

पहले प्रमाण पढ़िये। फिर चित्र देखिये। अन्त में सब सवालों के जवाब 'हाँ' या 'नहीं' में दीजिये। अनुमान से सवाल हल नहीं होते। प्रत्येक जवाब प्रमाणों के साथ दिया हुआ है।

प्रमाण— आवश्यक टेलीफोन सुनने के पांच मिनट पश्चात् जासूस हेमन्त कपड़े की मिल के दफ्तर में पहुँचे, जहाँ मालिक रामदास सेठ अपनी कुर्सी पर मरे पड़े थे। मौत फौरन हो गई थी और उनके सिर पर कड़ा आघात हुआ था जिससे उनकी खोपड़ी फट गई थी। कमरे में हथियार कोई नहीं था। केवल डायरी में इतना लिखा था कि १ और २ बजे के समय में श्याम और ज्ञान मिलने आयेंगे। खिड़की के बाहर एक मुड़ा तुड़ा लिफाफा जासूस हेमन्त को मिला। सेठ जी के



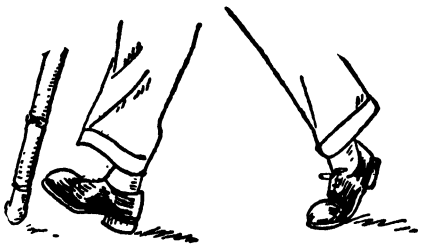
सेक्रेटरी ने बताया कि वह १ बजकर ५ मिनट पर खाना खाने गया था और २ बजे वापिस आया तो देखा सेठजी कुर्सी पर मरे पड़े थे। फिर उसने फौरन पुलिस को खबर दी।

श्याम और ज्ञान ने निम्नलिखित बयान दिये—

श्याम (एक बजाज था) ने कहा— मैं १ बजकर १५ मिनट पर आफिस से वापिस गया था। उस समय सेठजी ज़िन्दा थे। सेठजी के साथ उसने थोड़ा लैमन पिया था और फिर वह २ बजे अपने दोस्त से मिलने चला गया था। इसके बाद उसने खाना खाया था। जाते समय रास्ते में उससे लिफाफा गिर गया होगा।

नोट— उसके खाने की गवाही होटल के बैरा ने दी थी।

ज्ञान (एक लम्बा पतला और दिक़ का बीमार आदमी, छड़ी हमेशा हाथ में रखता है। बहुत अमीर है और सेठजी का दोस्त) ने कहना शुरू किया— मैं सेठ जी के दफ्तर में १ बजकर ३० मिनट पर पहुँचा था अपना कर्ज़ चुकाने के लिये। ५ मिनट बाद वापिस आ गया था। १ बजकर ५० मिनट वाली बस से वह अपने घर चला गया था।



नोट— बस कन्डक्टर ने गवाही दी कि सेठ जी के घर के पास बस का अड्डा है जिसका रास्ता उनके घर से १० मिनट का होगा।

सेठ जी के पड़ौस में बिस्कुट वाला था। उसने बताया कि एक बहुत लम्बा और लंगड़ा आदमी दफ्तर में से निकल रहा था। पर वह बिस्कुट वाला आदमी के निकलने का पक्का समय नहीं बता सका।

अपने मेहमानों से सवाल पूछिये

ऊपर दिये गये चित्रों और प्रमाणों से आप खूनी का पता लगा सकेंगे। नीचे दिये गये सवालों के जवाब दीजिये :—

(१) क्या दफ्तर में कोई लड़ाई झगड़ा हुआ था ? हाँ, नहीं

कारण

(२) क्या कोई यह बताने का प्रमाण है कि सेठ जी के दोनों मिलने वाले श्याम और ज्ञान में से कौन दफ्तर से बाद में गया था। हाँ, नहीं

कारण

(३) क्या सेठ जी सिगरेट पीते थे ? हां, नहीं

कारण

(४) क्या मौत का समय बताया जा सकता है ? हां, नहीं

कारण

(५) क्या यह हो सकता है कि कोई और आदमी दफ्तर में आकर सेठ जी को क़त्ल करके भाग गया हो ? हां, नहीं

कारण

(६) सेठ जी को किसने मारा ? सेक्रेटरी ने, श्याम ने या ज्ञान ने

क्यों मारा ?

कारण

उत्तर

(१) नहीं। यद्यपि उल्टी हुई कुर्सी, रद्दी की टोकरी और फोन से आभास होता है कि लड़ाई झगड़ा हुआ था पर यह इस बात से झूठ साबित होता है कि सेठ रामदास हाथ में कलम पकड़े कुछ लिख रहे थे। जासूस हेमन्त ने यह अन्दाज़ फौरन लगा लिया कि खूनी ने लड़ाई झगड़ा दिखाने का प्रयत्न किया ताकि पुलिस धोखे में आ जाये।

(२) हां। श्याम से लिफाफा छूट गया था। लिफाफे के ऊपर गोल निशान बने थे। ज्ञान के हाथ में हमेशा छड़ी रहती थी। ज्ञान की छड़ी उस काग़ज़ पर पड़ी होगी जिससे गोल निशान हो गये और इस से यह साबित होता है कि श्याम के जाने पर ही ज्ञान आया होगा।

(३) हां। सिगरेट का डिब्बा टेलीफोन की मेज़ के पास रखा था। एक आधी जली सिगरेट प्याली में रखी थी जिसमें राख भी पड़ी थी।

(४) हां। जलती हुई सिगरेट यदि रखी जाये तो बहुत आहिस्ता जलती है और कम से कम आध घण्टा खत्म होने में लगता है। जासूस हेमन्त ने बड़ी आसानी से अनुमान लगाया कि सिगरेट को जले १० मिनट हुए होंगे। जब जासूस पहुँचा उस समय घड़ी में २ बजकर १५ मिनट हुए थे। इससे पता लगा कि सेठ रामदास २ बजकर ५ मिनट तक ज़िन्दा थे। २ बजकर ५ मिनट से २ बजकर १० मिनट के समय में वे मारे गए थे।

(५) नहीं। बिल्कुल असम्भव है। क्योंकि पहले चित्र में दिखाया गया है कि सेठ जी के दफ्तर का रास्ता कपड़े की मिल के दफतर में से था। सेक्रेटरी जब वहाँ २ बजे आ गया था तो उसकी इजाज़त और जाने बिना कोई अन्दर नहीं आ सकता था।

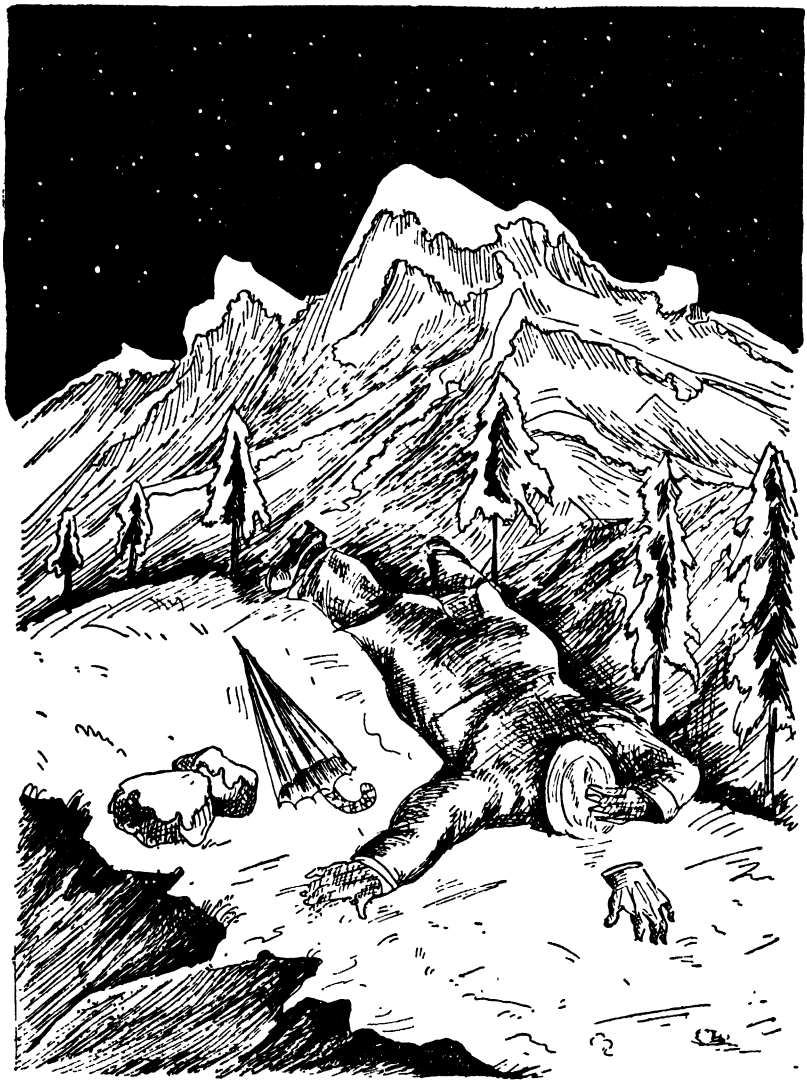
(६) खून के समय का अनुमान सिगरेट के जलने से और घड़ी से लगाया गया था। इससे दोनों मिलने वालों को खून के अपराध से निकाला जा सकता है। एक ही सम्भावना है कि सेक्रेटरी ने ही खून किया होगा। २ बजे वही आया था और कोई नहीं।

इन सब अनुमानों से सेक्रेटरी पर दोष लगाया गया। अपने को फंसा देख सेक्रेटरी घबरा गया और उसने अपना अपराध स्वीकार कर लिया। उसने सेठ जी के बिना जाने कपड़े की कुछ गाँठें मिल में से दूसरी जगह भेज दी थीं जो बाद में पकड़ी गई थीं और सेठ जी उसे जेल भिजवाने वाले थे।

५. सड़क पर लाश

प्रमाण— मसूरी में लगभग २ इंच बर्फ पड़ चुकी थी। बर्फ पड़ने के बाद

काफी ठण्ड हो गई थी। घर से कोई बाहर नहीं निकल रहा था। सवेरे के समय डाकिया चिट्ठी बांटने के लिये कैमिल्स बैक रोड पर स्थित दास हाउस जा रहा था। घर से लगभग आधा मील पर उसे दास हाउस के मालिक की लाश मिली जो बर्फ में



पड़ी अकड़ गई थी। मृत्यु रात के समय हुई थी। मृत्यु का कारण माथे का आघात था जिससे कई हड्डियां चूर चूर हो गई थीं। जासूस हेमन्त को पता लगा

कि मृतक का नाम असितबरन था तथा वह एक चित्रकार था। वह लगभग एक साल से इस घर में रह कर चित्र बनाया करता था। वह अभी कुआंरा था। उसके घर में एक नौकरानी थी जो घर का सब काम देखती भालती थी।

पिछली शाम को असितबरन ने अपनी नौकरानी को बताया कि वह किसी मिलने वाले के घर जा रहा है जो तीन मील दूर लंढौर में रहता था। उस दिन मौसम बहुत ठण्डा था तथा किसी भी समय बर्फ पड़ने की उम्मीद थी। नौकरानी को यह बताया गया कि मौसम कैसा ही खराब क्यों न हो जाये असितबरन वापिस अपने घर सोने के लिये आयेगा क्योंकि जिससे वह मिलने जा रहा था वह एक युवती थी जिसके घर ठहरना उसके लिये असम्भव था। हेमन्त ने उस युवती का भी बयान लिया। उस युवती ने बताया कि असितबरन रात के सवा नौ बजे

उसके घर से चल दिये थे। उस युवती ने थोड़ी दूर असितबरन के साथ आना चाहा था लेकिन मौसम खराब होने के कारण असितबरन ने मना कर दिया था।

जब लाश तथा उसके आस पास का चित्र उस युवती को दिखाया गया तो उसने बड़े ग़ौर से देखा और हेमन्त को एक बात बताई जिसके कारण हेमन्त ने असितबरन के घर लौटना ठीक समझा।

वापिस लौटते समय हेमन्त को रास्ते में एक होटल के बैरा ने बताया कि रात को लगभग १० बजे असितबरन वहाँ चाय पीने के लिये १० मिनट रुका था।

घर पहुँचकर हेमन्त हॉल में घुसा और कोने में रखे टोप, छाते आदि के स्टैंड को देखने लगा। फिर उसने नौकरानी से सवाल जवाब शुरू किया। नौकरानी २३, २४ साल की युवती थी जो एक पुरुष के समान बलशाली थी। नौकरानी ने बताया कि वह लगभग साढ़े नौ बजे तक अपने मालिक की इन्तज़ार देखती रही। फिर वह घर को बन्द करके सो गई। उसने सोचा कि शायद वह अपनी प्रेमिका के घर ठहर गये हों। उसने यह भी कहा कि असितबरन के जाने के पीछे कोई उनसे मिलने घर में नहीं आया था। यदि कोई भी असितबरन से मिलने आता तो उसे अवश्य पता चलता।

हेमन्त ने इन सब बयानों पर ग़ौर किया। इन सब बातों से एक ही ख़ूनी का पता चलता था।

ख़ूनी कौन था ?

चित्रों को अच्छी तरह देखकर तथा फिर से इन प्रमाणों को पढ़कर पता चलाइये।

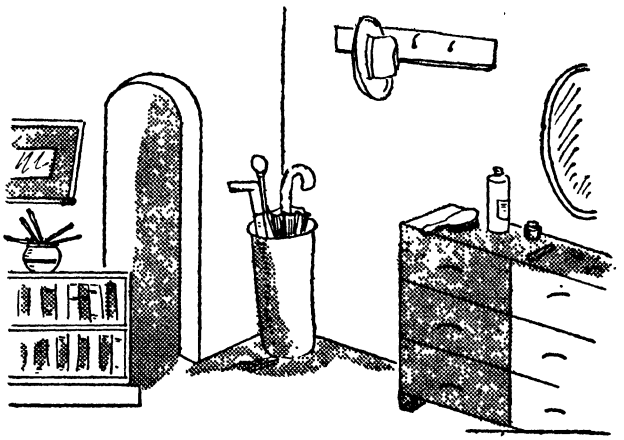
ये सवाल पूछिये

(१) कितना बर्फ़ गिरा था ?

(२) मृत्यु का लगभग समय क्या था ?

(३) लाश का किस समय पता चला ?

(४) मृतक के घर के हॉल में जासूस हेमन्त ने किन चीज़ों को देखा ?



(५) असितबरन की युवती प्रेमिका ने हेमन्त को क्या बात बताई होगी ?

(६) लाश के पास किस तरह का छाता पड़ा था ?

(७) क्या इस बात का कोई प्रमाण है कि असितबरन को किसी चोर ने राह में मारकर उसका धन छीनना चाहा ?

(८) किस प्रमाण से पता लगता है कि बहुत सम्भव है असितबरन अपने घर में ही मारा गया ?

(९) किस बात से पता लगा कि लाश अपने पाये जाने के स्थान पर मृत्यु के क्षण से नहीं पड़ी हुई थी— कि उसे मृत्यु के कुछ घण्टों के उपरान्त उस जगह ले जाया गया है ?

(१०) असितबरन का किसने ख़ून किया ?

समस्या का हल

(१) दो इंच।

(२) रात के समय।

(३) सवेरे डाक बँटने के समय अर्थात् नौ बजे के आस पास।

(४) एक खूँटी जिस पर एक टोप टँगा था, एक स्टैण्ड जिसमें एक छाता तथा एक घूमने ले जाने वाली बेंत पड़ी थी।

(५) यह कि जो छाता लाश के पास पड़ा पाया गया है, वह नहीं है जिसे लेकर असितबरन उसके घर आया था। (चित्रों को ग़ौर से देखिये।)

(६) एक छाता जिस की मुठिया पर चारखाने का डिज़ाइन बना हुआ था।

(७) नहीं।

(८) असितबरन सादी मुठिया का छाता अपने हाथ में ले गया था जब वह अपनी प्रेमिका से मिलने गया था। लेकिन जब वह सड़क पर मरा हुआ पाया गया उस समय उसके पास चारखाने के डिज़ाइन की मुठिया वाला छाता पड़ा हुआ पाया गया। जब हेमन्त असितबरन के घर में दुबारा गया तो उसने युवती द्वारा बताया हुआ छाता स्टैण्ड पर रखा हुआ पाया। इस का साफ मतलब है कि मृत्यु की रात को असितबरन अपने घर लौट आया था और इससे यही फल निकाला जा सकता है कि उसे उसके घर में मारा गया।

(९) एक देह मौत के कई घण्टे बाद तक गरम रहती है और जब वह गरम कपड़े पहने हुये हो तब तो इसमें कोई शक की गुंजायश ही नहीं। बर्फ की गहराई केवल दो इंच थी जो देह की गरमी से आसानी से पिघल सकती थी और देह डाकिये को ज़मीन पर पड़ी मिलनी चाहिये थी। लेकिन जैसा चित्र देखने से पता चलता है देह के नीचे का बर्फ पिघला नहीं था। इससे साफ पता चलता है कि असितबरन को उसकी मौत के कुछ समय पश्चात् उस जगह पर ले जाया गया है।

(१०) नौकरानी ने। प्रमाण— नम्बर ८ और ९ से पता चलता है कि असितबरन अपने घर में मारा गया। घर में नौकरानी के सिवाय कोई नहीं रहता। फिर नौकरानी ने स्वयं ही हेमन्त को बताया कि घर में उसके सिवाय कोई नहीं आया था। इसलिये केवल नौकरानी ही खून कर सकती थी।

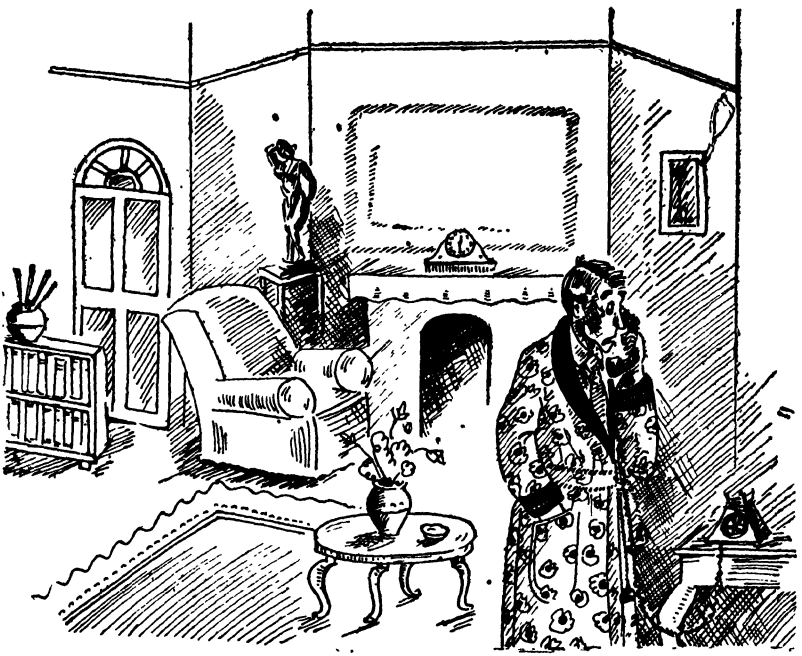
नौकरानी ने कुछ समय बाद अपना अपराध स्वीकार कर लिया। असितबरन का बर्ताव उसके साथ बहुत मीठा था जिसे वह अपने प्रति प्रेम समझती थी। वह भी उसे बहुत प्यार करती थी। लेकिन जब उसने देखा कि असितबरन किसी अन्य युवती से मिलने के लिये जाने लगा है तो वह जलन और क्रोध से पागल हो उठी।

उसने अपने मालिक को जलाने की भारी लकड़ी से मार डाला। फिर वह उसकी लाश प्रेमिका युवती के घर के सामने रखकर आना चाहती थी। रास्ते में इतना बोझ ले चलने के कारण जल्दी थक जाने से और पकड़े जाने के भय से वह उसे आधा मील छोड़कर ही भाग आई। घर लौटने पर उसे याद आया कि असितबरन एक छाता लेकर अपनी प्रेमिका से मिलने गया था। उसने स्टैण्ड से एक छाता निकाला और उसे भी ले जाकर लाश के पास छोड़ आई। यहीं उससे ग़लती हो गई जिसके कारण वह पकड़ी गई। तथा उसने ऊपर बताये गये पाइण्ट ६ की ओर भी ध्यान नहीं दिया। ये दोनों बहुत ज़रा से सूत्र थे परन्तु इन्होंने ही उसे पकड़वा दिया।

६. गोखले की चोरी

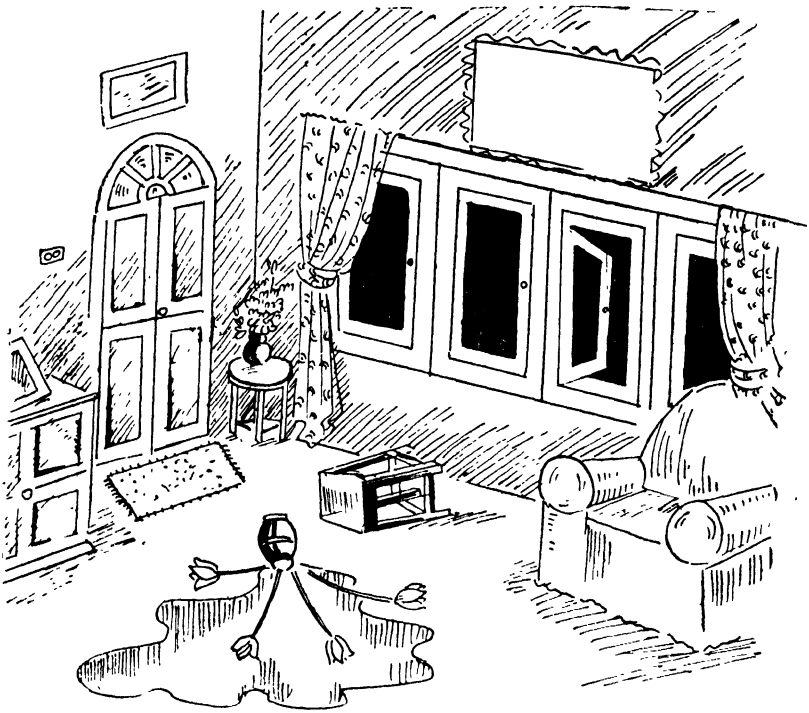
प्रमाण

रात के पौने बारह बजे श्री अरविन्द दवे ने पुलिस को टेलीफोन किया। पुलिस ने अपने जासूस हेमन्त को टेलीफोन किया। टेलीफोन में श्री अरविन्द दवे



के घर में चोरी होने की सूचना थी। कुछ मिनट में हेमन्त दवे के सजे हुये कमरे में बड़े ध्यान से उनका बयान ले रहे थे।

'कुछ साल बीते मुझे चित्रकार गोखले का असली "सागर में सूर्यास्त" का चित्र मिल गया था जिसे मैंने फौरन खरीद लिया था। चित्र तेल में बना हुआ है तथा संसार भर में प्रसिद्ध है। थोड़े दिन से मेरी आर्थिक हालत खराब हो गई है। इस



कारण पिछले सप्ताह मैंने अखबारों में इसे बेचने का विज्ञापन निकाला था। दो खरीदने वाले जिनका नाम शैल तथा निखिल था, आज शाम मेरे पास आये थे पर उन्हें मेरे माँगे हुए दाम अधिक लगे तथा वे लौट गये। चित्र इस ड्राइंग रूम के मध्य में टंगा हुआ था। उसके चारों कोनों में एक एक स्क्रू लगा था जिनके सहारे वह भारी फ्रेम दीवार पर लगा हुआ था। मैं रात को साढ़े दस बजे सोने चला गया। किसी चीज़ ने यकायक रात में मेरी नींद खोल दी। मुझे नीचे कुछ आवाज़ आती लग रही थी। मैंने उठकर बिजली जलाई। मुझे सोये केवल एक घण्टा हुआ था। मैंने अपने हाथ में एक लाठी पकड़ी जिसे मैं अपने पास रख कर सोता था और ड्राइंग रूम की ओर आया। जब मैंने इस कमरे का ताला खोला तो कमरे में रोशनी हो रही थी। चित्र और फ्रेम दोनों ग़ायब थे और एक खिड़की खुली पड़ी थी। मैं इस खिड़की की ओर दौड़ा तथा उसमें से बाहर की ओर झाँका।

बाहर घुप्प अन्धेरा था और कुछ नहीं सुझाई देता था। केवल एक कार को तेज़ी से भगाने की आवाज़ मुझे सुनाई दी। पुलिस को टेलीफोन करने के बाद मैंने अपने सारे घर में चक्कर लगाया। सारे घर के दरवाज़े तथा खिड़की, इस खिड़की को छोड़कर, बन्द पड़े थे। और कोई चीज़ चोरी नहीं गई है। मुझे तो उन ख़रीदने वालों पर शक होता है। खैर, मेरी तसल्ली की एक बात है, वह यह कि चित्र का इन्श्योरेन्स हुआ है।'

जासूस हेमन्त ने दीवार में बने पेंच के निशानों को देखा। यह साफ था कि पेंचकस लेकर कुछ मिनटों में आसानी से चित्र को दीवार पर से उतारा जा सकता था।

फर्श पर पड़ी धूल का खुर्दबीन से पर्यवेक्षण करने पर भी उसमें शीशे के टूटे टुकड़े या लकड़ी का कोई भाग नहीं मिला।

फिर भी खुली हुई खिड़की के नीचे एक गुलदान उलटा पड़ा था।

खिड़की से बाहर की ओर ज़मीन कड़ी थी और वहाँ पर किसी के पैर के निशान नहीं पड़ सकते थे।

अगले दिन सवेरे हेमन्त शैल तथा निखिल से मिलने गये। वे दवे के घर से लगभग एक मील की दूरी पर रहते थे। उनका नीचे दिया बयान है जिनकी गवाही नहीं दी जा सकी।

शैल— मैं रात के ११–१० तक पढ़ता रहा, फिर बिजली बुझा कर सो गया।

निखिल— मैं श्री अरविन्द दवे के घर चित्र देखने के बाद अपनी मोटर में शहर से दस मील दूर अपने एक मित्र के घर कनकवाड़ी चला गया था। वहाँ से मैं सवेरे के ५ बजे लौटा हूँ।

अब तक हेमन्त चित्र की चोरी के विषय में एक निश्चय पर पहुँच चुके थे। वह क्या था?

ये सवाल पूछिये

(१) क्या अरन्विद की पोशाक से लगता था कि वह अभी बिस्तर में से उठ कर चला आ रहा है? हां, नहीं

कारण

(२) किस समय बताया हुआ चोर घर छोड़कर गया?

कारण

(३) अरविन्द ने पुलिस को किस समय टेलीफोन किया?

कारण

(४) क्या ड्राइंग रूम के फर्श पर कोई ऐसी चीज़ पड़ी थी जो इस चोरी पर रोशनी डाल सकती है ? हां, नहीं

कारण

(५) क्या चित्र को खिड़की से बाहर ले जाया गया ? हां, नहीं

कारण

(६) क्या कोई चोर घर को छोड़कर खिड़की के अतिरिक्त किसी अन्य रास्ते से भी भाग सकता था । हां, नहीं

कारण

(७) नं० १ से लेकर ६ तक के सवालों के जवाब से क्या पता चलता है ?

(८) चोरी किस लिये की गई ?

समस्या का हल

(१) नहीं । वह अपने सब कपड़े पहने हुए है, यहाँ तक कि उसने अपने ड्रेसिंग गाउन के नीचे टाई भी बांध रखी है ।

(२) पौने बारह से कुछ समय पहले ।

(३) पौने बारह बजे ।

(४) हां। एक उलटा हुआ गुलदान, कुछ फूल, तथा बिखरा हुआ पानी का ढेर ।

(५) नहीं । दीवार पर पेंच लगाने के स्थानों के बीच की जगह का खिड़की से मिलान करने पर पता चलता है कि चित्र खिड़की की राह से बाहर नहीं ले जाया जा सकता ।

(६) नही । क्योंकि अरविन्द ने खुद कहा है कि उसने एक को छोड़कर घर के सब दरवाज़े तथा खिड़की बन्द पाये थे ।

(७) (अ) १, २ तथा ३ के अनुसार । अरविन्द के बयान के अनुसार वह चोरी के कुछ मिनट बाद उठा, बिस्तर से उठकर भागा हुआ अपने ड्राइङ्ग रूम में आया । तब उसे चोरी का पता लगा । उसने फिर पुलिस को टेलीफोन किया । यह सब काम कुछ मिनटों के अन्दर कर दिया । तो वह हेमन्त के घर पहुँचने पर पूरे कपड़े पहने हुये किस भाँति तैयार मिला । यह बिल्कुल असम्भव है । इसका मतलब है कि उस रात को वह बिल्कुल नहीं सोया ।

(ब) ४ के अनुसार । यदि कोई गुलदान नीचे आ पड़ता है तो उसके फूल निकल कर इस तरह से नहीं बिखर जाते हैं जैसा कि चित्र में दिखाया गया है । उन में से कुछ की डंडियाँ अवश्य गुलदान के अन्दर रह जायेंगी । फिर

इतने ऊँचे से गिरने पर गुलदान में कोई निशान आना चाहिये या वह टूट जाना चाहिये। इन सब बातों से पता चलता है कि गुलदान जल्दी में भागते समय नहीं गिरा है बल्कि किसी ने जान कर उसे नीचे ज़मीन पर लुढ़का दिया है। फिर तेज़ी से भागते समय उलटने पर मेज़ और गुलदान खिड़की की ओर या अगल बगल गिरे होते। पर वे उल्टे गिरे हुए हैं जिससे पता चलता है कि किसी ने उन्हें जान बूझ कर गिराया है।

(स) अरविन्द ने कहा कि वह भाग कर खिड़की के पास गया और उसमें से बाहर की ओर झांककर देखा। लेकिन पानी का ढेर इस बात को ग़लत साबित कर देता है। यदि वह बाहर देखने के लिये खिड़की पर पहुँचता तो उसका पैर पानी में पड़ता तथा उसके निशान खिड़की तक पड़ जाते। पर कमरे के साफ सुथरे फर्श पर ऐसा कोई निशान नहीं है।

(द) चित्र तथा फ्रेम दोनों चुरा ली गई हैं, यह सुन कर भी हेमन्त के अन्दर शक पैदा हुआ क्योंकि बहुधा चित्र के चोर फ्रेम को तोड़ फोड़कर फेंक चित्र का कैनवस ले जाते हैं। फिर नं० ५ से पता चलता है कि पूरी फ्रेम खिड़की के अन्दर से नहीं निकल सकती है। ६ से पता चलता है कि चोर किसी अन्य रास्ते से घर से बाहर नहीं निकल सकता। दूसरे शब्दों में चित्र घर से बाहर नहीं गया है तथा कही जाने वाली चोरी अरविन्द का धोखा है। ऊपर लिखे (अ), (ब), (स) से इन बातों का और प्रमाण मिलता है।

(८) जैसा कि आपको अरविन्द ने अपने बयान के आखिर में बताया है, चित्र का इन्श्योरेन्स हुआ था। अरविन्द को पैसे की ज़रूरत थी। चित्र को अपने पास रखा रहने देने तथा इन्श्योरेन्स का पैसा वसूल करने के लिये अरविन्द ने यह चाल खेली थी। उस बेचारे अनाड़ी धोखेबाज़ को यह नहीं पता था कि उसका वास्ता जासूस हेमन्त से पड़ेगा।

मैं यहाँ पर केवल छः जासूसी के केस दे रहा रहा हूँ। इनको चम्मच से खिलाने की अपेक्षा यह अच्छा है कि आप इनको पढ़ने से इनका टैकनीक समझ लें। आजकल बाज़ार में हज़ारों जासूसी उपन्यास आ रहे हैं। जिस घर में जाओ, तीन चार जासूसी उपन्यास रखे अवश्य मिलेंगे। इन उपन्यासों में अधिकतर मनोवैज्ञानिक तथा गुत्थी सुलझाने वाले होंगे। इन्हें पढ़कर आप खुद अपनी पार्टी के लिये जासूसी केस तैयार कर सकते हैं।

अ— बुद्धि के खेल

ये खेल बुद्धि की परीक्षा लेने के लिये हैं। क्या आपने पहले भी कभी इन

खेलों को खेला है ? यदि हाँ, तब आप जानते हैं कि इनको खेलने में आपको तथा आपके साथियों को क्या आनन्द आता है। तथा इन्हें खेलने से आपको अनुभव होगा कि कठिनाई के समय आपकी बुद्धि चकरा जाती है या आप एकाग्रचित्र हो उसका हल निकालने लगते हैं। फिर यह आपकी बुद्धि को किसी चीज़ पर स्थिर करना भी सिखाते हैं।

१. दो बंगाली

चचा छक्कन बोले— सुनो बच्चो, मैं कल क्वालिटी रेस्ट्रां में बैठा था।

गुड़िया बोली— ज़रूर बैठे होंगे।

बात काटे जाने पर चचा झुंझला उठे— बीच में मत बोलो। हाँ, तो मैं क्वालिटी में गया। वहाँ पर दो बंगाली आये। बड़ी अजीब बात थी !

पप्पन बोला – क्या बात अजीब थी ?

'क्योंकि उनमें से पहला दूसरे बंगाली के छोटे बच्चे का बाप था। बच्चो, बताओ वे कौन थे ?'

कक्कू ने कहा— बड़ा आसान है। तुम्हारा मतलब है कि वह सौतेला बाप था।

पप्पन बोला— नहीं सौतेला बाप कैसे ? ज़रूर तलाक़ की बात है कुछ।

चचा मुस्कराये— तलाक़ की कुछ बात नहीं। अपना दिमाग़ लड़ाओ। बताओ वे कौन थे।

उत्तर— वे दोनों आपस में पति पत्नी थे।

२. सूरज की दुर्घटना

सूरज काश्मीर गया हुआ था। उसके स्कूल में तीन महीने की छुट्टी थी। वह उन छुट्टियों में खूब घूमना चाहता था। लेकिन उसके जाने के कुछ दिन बाद ही उसकी बहन किरण को एक पत्र मिला।

'मेरी छुट्टी का मज़ा एक दुर्घटना होने के कारण किरकिरा हो गया। यहाँ आकर मैं घोड़े पर चढ़ना सीख रहा था। यहाँ के पहाड़ी घोड़े छोटे छोटे ट्टुओं के समान होते हैं और वे बड़े सीधे होते हैं। लेकिन कल का घोड़ा कुछ बदमाश था। उसने बिदक कर मुझे ज़मीन पर पटक दिया जिससे मेरी एक हड्डी टूट गई। उस पर अब प्लास्टर आफ पेरिस चढ़ा दिया गया है। ठीक होने में काफी समय लगेगा। बाकी बातें अगले पत्र में लिखूँगा क्योंकि डाक निकलने का समय हो रहा है। पत्र को डाक के बक्स में डालकर मैं तुम्हारे लिये चैरी लेता आऊँगा जिन्हें कल को भेजूँगा।

सूरज के हाथ और पैरों में से किस हिस्से की हड्डी टूटी है?

उत्तर— सूरज के बायें हाथ की हड्डी टूटी है क्योंकि दायें हाथ से उसने किरण को वह पत्र लिखा था और दोनों पैरों पर चल वह डाक के बक्से में पत्र डालने गया था।

३. सूक डूब रहा है

मैंने रमेश से पूछा— सुना है तुम्हारी शीला से शादी होने जा रही है।

रमेश बोला— हाँ, तुमने ठीक सुना है।

'तो भाई, हार्दिक बधाई स्वीकार करो।'

'क्या यार हार्दिक बधाई! अभी तो हमें तीन सप्ताह और तड़पना है।'

'ऐसी क्या बात है? अब तड़पना कैसा?'

'बात यह है कि हमारे ससुर पुराने विचार के आदमी हैं। वे कह रहे हैं कि अभी दो सप्ताह और सूक डूबा हुआ है। उसके बाद हमारी शादी होगी। खैर, मैंने सोचा चलो दो सप्ताह और रुक जायेंगे। मैंने उनसे तीसरे सप्ताह के सोमवार को शादी का दिन तय कर देने को कहा। पर वे कहने लगे कि सोमवार को उन्हें कपड़ा खरीदने बम्बई जाना है। वहाँ से वह मंगल को लौटेंगे। बुध को उनकी भतीजी की शादी है। बृहस्पतिवार को उन्हें एक शव के साथ जाना है। शुक्र को

वे फिर बाहर जायेंगे। तो यार अभी तीसरे सप्ताह का भी पता नहीं कि शादी हो या नहीं।

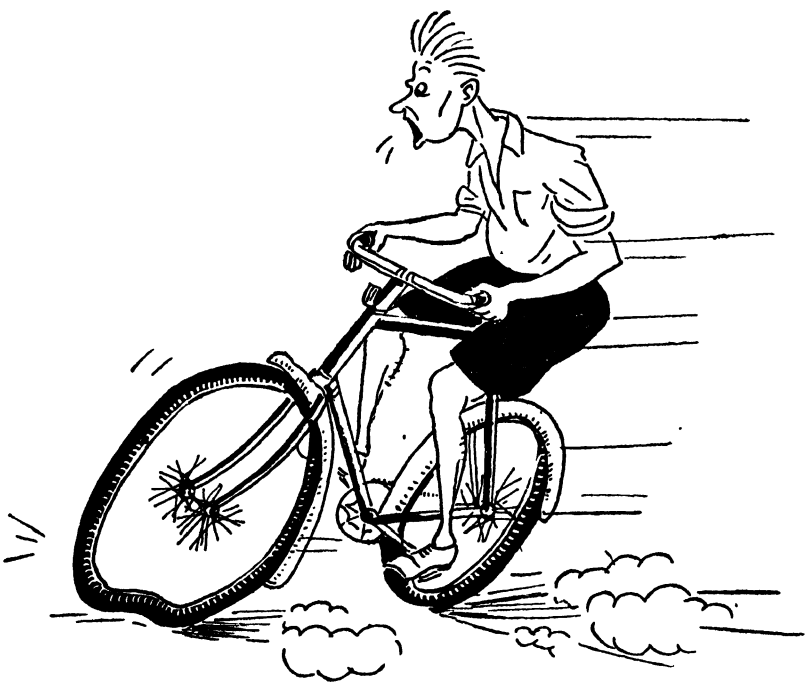
रमेश के ससुर ने क्या मूर्खता भरी बात कही ?

उत्तर— 'बृहस्पतिवार को वे शव के साथ जायेंगे' यह बेवकूफी की बात है। उसके ससुर को कैसे पता है कि बृहस्पतिवार को कोई मरने जा रहा है।

४. साइकिल रेस

मोहन और सोहन ने आपस में साइकिल रेस करने की ठानी। दोनों अपने को तेज़ चलाने वाला बता रहे थे।

लेकिन उनके पास साइकिल एक ही थी। वे बैठकर सोचने लगे कि क्या किया जाए। अन्त में मोहन को एक उपाय सूझा। वह बोला— पहले मील से पाँचवें मील के पत्थर तक मैं साइकिल पर चढ़कर दौड़ूँगा। पाँचवें मील से दसवें मील तक साइकिल तुम चलाना। दोनों का समय घड़ी में देख लिया जायेगा। जो कम समय लेगा वह जीता समझा जायेगा।



सोहन इस बात से राज़ी हो गया।

क्या इस बात में कुछ गड़बड़ है ?

उत्तर— सबसे पहले तो यह कठिन है कि पाँचवें मील तक सोहन कैसे जायेगा और दसवें मील पर सोहन का समय देखने के लिये मोहन कैसे पहुँचेगा। फिर सबसे बड़ी गड़बड़ यह है कि मोहन को केवल चार मील साइकिल चलानी है तथा सोहन को पाँच मील।

५. चौकीदार को इनाम

'क्यों भाई, सब ठीक है ?' देहली से लौटकर पंकज ने अपने चौकीदार से पूछा।

चौकीदार ने खट से एड़ी बजाई और बोला-- हाँ, जनाब।

पंकज बहुत खुश हुआ।

चौकीदार फिर बोला— साहब, मुझे एक बड़ा बुरा सपना दिखाई दिया। कृपा करके दो तीन दिन आप बेगम के पुल की ओर न जायें। इस बात की बड़ी सावधानी रखिये।

पंकज ने कहा— तुमने बड़ा अच्छा किया कि मुझे बता दिया। मैं इस बात की सावधानी रखूँगा।

उसने घर खोलकर पहला काम यह किया कि चौकीदार को बुलाकर काम से अलग कर दिया। पंकज ने ऐसा क्यों किया ?

उत्तर— चौकीदार चौकीदारी करते समय अवश्य सोया होगा, नहीं तो सपना कैसे आता।

६. नैपोलियन का घोड़ा

प्रान्तीय प्रतियोगिता हो रही थी। सफल लड़कों का इन्टरव्यू हो रहा था। अफसर ने लड़के से कड़ककर पूछा— बताओ, नैपोलियन के सफेद घोड़े का क्या रंग था ? बेचारा लड़का घबरा गया और न बता सका।

क्या आप बता सकते हैं ?

उत्तर— सफेद।

७. शेव करने का साबुन

शेव करने का साबुन खर्च करने में अधिकतर मनुष्य बहुत अपव्यय करते हैं। बहुधा यह देखा जाता है कि वह साबुन का पाँचवां भाग बेकार कर के फेंक देते हैं। यदि इन टुकड़ों को इकट्ठा करके फिर से ५, ५ का साबुन बनाया जाये तो एक नया साबन तैयार हो सकता है।

इस तरह से प्रयोग में लाने पर एक आदमी को २० साल में १५६ साबुन खर्च करने होंगे। इनमें से कितने उसे ख़रीदने पड़ेंगे ?

उत्तर— इसका उत्तर १५६ का ५ बटा ६ करने पर नहीं आयेगा। सही उत्तर १२५ है। कैसे के लिये नीचे देखिये।

१२५ साबुन से बनेंगे दुबारा २५ साबुन
२५ साबुन से बनेंगे दुबारा ५ साबुन
५ साबुन से बनेगा दुबारा १ साबुन
कुल योग १५६ साबुन

८. बनी बनायी कमीज़

शहर की सबसे मशहूर दुकान। जहाँ पर सब तरह का कपड़ा मिल जाता है। उसके मालिक का बरताव बड़ा मीठा है। वह अपने ग्राहकों से बड़ा मीठा बोलता है। जो एक बार उसकी दुकान पर आ जाता है, वह फिर लौटकर किसी अन्य दुकान पर नहीं जाता।

लेकिन इस दुकान के मालिक को भी धोखा देने कोई कठोर-हृदय आ गया। एक दिन एक आदमी उस दुकान में आया। उसने एक बनी बनाई कमीज़ मांगी। कमीज़ के दाम ७ रुपये १५ आने थे। उस आदमी ने जेब से एक दस रुपये का नोट निकाल कर दुकान के मालिक को दिया। मालिक के पास रेज़गारी नहीं थी। वह बगल वाली दुकान पर गया तथा वहाँ से भुनाकर उसने आदमी को २ रुपये १ आना तथा कमीज़ हवाले कर दी।

आदमी के चले जाने के कुछ देर बाद बगल की दुकान वाला कपड़े की दुकान में आया। वह कहने लगा कि उसे बड़ा शोक है, उसने दस रुपये के नोट पर पहले ध्यान नहीं दिया। लेकिन अब गौर से देखने पर उसको पता चला कि नोट जाली है। इसलिये उसे नोट बदला हुआ चाहिये। मालिक के सामने और कोई चारा नहीं था। उसने बड़े अफ़सोस में अपना बटुआ निकाला तथा एक दूसरा दस का नोट अपने पड़ौसी को दे दिया।

बताओ कपड़े की दुकान का मालिक कितने को ठगा गया।

उत्तर— एक कमीज़ तथा २ रुपये १ आने को।

९. रामबन का टापू

मैंने अपने बचपन में भूगोल पढ़ा था लेकिन भारत में रामबन के टापू का नाम कहीं नहीं पढ़ा। मेरी एक जहाज़ के कैप्टिन से भी बातें हुईं जिसका जहाज़ बंगाल की खाड़ी में व्यापार का सामान ले जाया करता है। उसने भी यह समझा कि मैं

उससे मज़ाक कर रहा हूँ। लेकिन यह कहानी मुझे एक वृद्ध महोदय ने सुनाई थी और कम से कम उस समय मुझे उनका विश्वास करना पड़ गया था।

उन्होंने बताया था इस टापू पर तीन जाति के आदमी रहते हैं। इन जातियों के नाम पंचू, टंचू, लंचू हैं। इन सब की शक्ल एक समान होती है। इन में केवल भेद यह है कि यदि तुम पंचू आदमी से कोई सवाल पूछोगे तो वह उसका सही जवाब देगा, लेकिन यदि तुम टंचू आदमी से सवाल पूछोगे तो वह उसका झूठा जवाब देगा। लंचू आदमी से पूछने पर वह क्रम से एक जवाब सही देता है दूसरा ग़लत, तीसरा सही चौथा ग़लत। लेकिन आपको यह नहीं पता कि वह पहले सवाल का सही जवाब दे रहा है या ग़लत।

एक दिन एक गुजराती स्त्री वहाँ के निवासियों के रहन-सहन को देखने उस टापू पर आई। आते ही उसे तीन आदमी मिले जिनमें से एक पंचू जाति का था, दूसरा टंचू का और तीसरा लंचू का। उस बेचारी स्त्री को यह नहीं पता था कि कौन किस जाति का है। फिर भी उसने अटकलपच्चू एक आदमी को छांट लिया और उससे बातें करनी शुरू की।

'तुम्हारा नाम क्या है ?'

'भमजन।'

'तुम पंचू आदमी हो या टंचू आदमी या लंचू आदमी ?'

'टंचू आदमी।'

'तुम्हारे दोस्त पंचू आदमी का क्या नाम है ?'

'टलजन।'

तीसरे आदमी का नाम रमजन था।

लंचू आदमी का क्या नाम है ?

उत्तर— लंचू आदमी का नाम भमजन है। इसका कारण यह है कि केवल लंचू जाति का आदमी ही अपने को टंचू जाति का आदमी बता सकता है, क्योंकि एक पंचू जाति का आदमी जो हमेशा सच बोलता है अपने को पंचू जाति का बतायेगा तथा एक टंचू जाति का आदमी जो हमेशा झूठ बोलता है अपने को पंचू या लंचू जाति का बतायेगा। इससे पता चलता है कि 'टंचू जाति का' यह जवाब लंचू जाति के आदमी ने दिया है। यह उसका झूठ है, तो इससे पहले का जवाब कि उसका नाम भमजन है ठीक है।

इससे यह भी पता लगता है कि अगला जवाब जिसमें पंचू जाति के आदमी का नाम टलजन है ठीक है। और टंचू जाति के आदमी का नाम रमजन हुआ।

८— बुद्धि बौखलाने के खेल

इस भाग में कुछ गणित के तिरछे सवाल दिये गये हैं जिन्हें हल करने के लिये आपको अपनी बुद्धि बौखलानी पड़ेगी।

१. दरियों की क़ीमत

मेरी और कान्सटेन्स दोनों बहनों की शादी होने जा रही थी। वे साथ साथ

बाज़ार गईं। उन्होंने एक तरह की दरियां मोल लीं। उन दरियों के दाम भी एक ही दर के थे।

मेरी की दरी लम्बाई में चौड़ाई से ३ फीट अधिक है। कान्सटेन्स की दरी लम्बाई में मेरी की दरी से एक फुट अधिक है लेकिन चौड़ाई में १ फुट कम है।

मेरी ने कांसटेन्स से १ पौंड ७ शिलिंग अधिक दिये।

बताओ दरी का प्रति वर्ग फुट क्या दाम था।

उत्तर— ६ शिलिंग ६ पेंस प्रति वर्ग फुट। इसे आप जबानी भी निकाल सकते हैं तथा प्रारम्भिक बीजगणित के तरीक़े से भी।

२. संतरे का शौक़ीन

हमारे स्कूल में एक अध्यापक हैं जो लड़कों को पढ़ाते कम हैं, लेकिन भाषण अधिक देते हैं। वे कहते हैं कि बच्चो संतरे का अर्क अवश्य पीना चाहिये, इसमें बहुत विटामिन होते हैं।

पिछले सप्ताह उन्होंने कुछ संतरे एक आने के तीन के हिसाब से ख़रीदे और उतने ही संतरे एक आने के पाँच के हिसाब से। फिर वे उनको निचोड़ निचोड़ कर पीते रहे।

बताओ पिछले सप्ताह में उन्हें एक आने में कितने संतरों का औसत पड़ा।

उत्तर— अधिकतर मेहमान इसको बहुत आसान समझेंगे। वे फौरन बोल उठेंगे कि अध्यापक को चार सन्तरों का औसत पड़ा। लेकिन यह उत्तर ग़लत है। यदि सन्तरों की संख्या समान होने के स्थान पर आनों की संख्या समान होती तो यह उत्तर ठीक होता। लेकिन अब उत्तर पौने चार आयेगा। मान लीजिये ३० सन्तरे ख़रीदे गये। उनमें से १५ ३ आने के आये तथा १५ ५ आने के आये। कुल व्यय ८ आने हुआ। ८ का ३० में भाग देने से पौने चार आता है। आप कुछ और संख्या भी ले सकते हैं लेकिन उत्तर हमेशा यही आयेगा।

३. लुटेरों की बाँट

गलाकाटू, आंखफोड़ तथा दांततोड़ आपस में लूट का हिस्सा बाँट रहे थे।

लूट में उन्हें १००० रुपये मिले थे। यदि गलाकाटू तथा आँखफोड़ के हिस्से आ

कर दिये जाते तो दांततोड़ का हिस्सा जो उसे मिला है उससे तिगुना हो जाता। यदि आंखफोड़ तथा दांततोड़ के हिस्से आधे कर दिये जाते तो गलाकाटू का हिस्सा जितना उसे मिला है उससे आधा और अधिक हो जाता।

बताओ १००० रुपयों को किस तरह से बांटा गया।

उत्तर— गलाकाटू ५०० रु०, आंखफोड़ ३०० रु०, दांततोड़ २०० रु०।

४. १००० डाक के टिकिट

बिल्लू और बिट्टू ने १,००० डाक के टिकिट आपस में बांट डाले। यदि जो संख्या बिल्लू को मिली है उसमें उसका एक तिहाई और जोड़ दिया जाये तो वह बिल्लू और बिट्टू को मिली हुई संख्याओं के गुणनफल के वर्गमूल के बराबर होगी।

बताओ टिकट किस तरह बाँटे गये।

उत्तर— बिल्लू ३६० टिकट, बिट्टू ६४० टिकट।

५. जायदाद के भागीदार

एक सौदागर ४८०० रु० छोड़कर मर गया। उसने अपनी वसीयत में लिखा था कि ये रुपये उसके मरने के बाद उसके उन बच्चों में बराबर बराबर बाँट दिये जायें जो उसके मरने के बाद जीवित रहें।

लेकिन उसके मरने से पहले ही उसके कुछ बच्चे मर गये थे। इस कारण उसके बचे हुए बच्चों में से हरेक को अपने हिस्सों से ११२० रुपये अधिक मिले। बताओ उसके कितने बच्चे मर गये थे।

उत्तर— इस सवाल का उत्तर निकालने के लिये मेहमानों को ४८०० के कई टुकड़े करके देखने होंगे। इससे उनका उत्तर यह निकलेगा। यदि सौदागर के १० बच्चों को मिलता तो हरेक को ४८०) मिलता। लेकिन यदि ३ बच्चों को मिला तो हरेक को १६००) मिला। इन दोनों का अन्तर ११२० रुपये है। इसका अर्थ है कि सौदागर के सात बच्चे उससे पहले मर गये थे।

६. चार भाई

अतुलेश, विनय, अखिल तथा अमिय चार भाई हैं। उन सबके अलग अलग धन्धे हैं। उनमें से एक (अतुलेश नहीं) वकील है। एक (अमिय नहीं) अध्यापक है। एक इंजीनियर है तथा बचा हुआ भाई डाक्टर है।

कुछ दिन हुए मैं इंजीनियर भाई से क्रिकेट के ऊपर बातें कर रहा था। वह कहने लगा कि मेरा अध्यापक भाई क्रिकेट बड़ी अच्छी खेलता है। वह अतुलेश को

एक मिनट में आउट ले लेता है। और अतुलेश विनय से अच्छी क्रिकेट खेलता है।

बताओ वकील कौन है।

उत्तर— हमें इंजीनियर भाई की बातों मे पता लगा कि अतुलेश न तो इंजीनियर है और न अध्यापक। पहले बताया गया है कि वह वकील भी नहीं है। तो वह डाक्टर हुआ। इसी तरह विनय न तो इंजीनियर है और न अध्यापक, तथा अतुलेश डाक्टर है, सो वह वकील हुआ।

७. पाँच शैतान

पाँच शैतान मित्रों ने एक परीक्षा दी। सब उसमें पास हो गये। लेकिन उन सब ने मिलकर तय किया कि वे घर जाकर अपना परीक्षाफल घर वालों को ठीक नहीं बतायेगा।

उन्होंने घर जाकर जो बात कही उनमें से एक बात सच थी तथा एक बात झूठी।

अ ने कहा— द परीक्षा में द्वितीय आया है तथा मैं तृतीय आया हूँ।

ब बोला— मैं अव्वल आया हूँ। मेरे से दूसरे नम्बर पर स है।

स ने कहा— मेरा तीसरा नम्बर आया है। ब का सबसे नीचे नम्बर आया है।

द ने कहा— मैं तृतीय था। ल को चौथा नम्बर मिला।

ल ने कहा— मैं चतुर्थ था। सबसे प्रथम अ आया है।

बताओ हर लड़के की क्या श्रेणी आई है।

उत्तर— हर शैतान ने दो बातें कहीं हैं। उनको याद रखने के लिये फिर नीचे दिया जाता है।

अ : द २ अ ३
ब : ब १ स २
स : स ३ ब ५
द : द २ ल ४
ल : ल ४ अ १

अ तथा द दोनों ने बताया कि द २ है।

यदि यह सही है तो यह ग़लत है कि ल ४ है।

यदि यह ग़लत है कि ल ४ है तो यह सही है कि अ १ है।

यदि यह सही है कि अ १ है तो यह ग़लत है कि ब १ है।

यदि यह गलत है कि ब १ है तो यह सही है कि स २ है।
लेकिन द तथा स दोनों २ नहीं सकते।
इसका मतलब है कि द २ नहीं हो सकता।
इसलिये अ ३ है और ल ४ है।
इससे आगे चलकर पता लगा कि ब ५ है तथा स २ है।
सो द १ होगा।
सो द १, स २, अ ३, ल ४ तथा ब ५ है।

८. दादी की आयु

मेरी दादी बहुत बूढ़ी हैं। उनकी आयु की संख्या एक पूरा वर्ग है; तथा मेरे पिता और मेरी माता की आयुओं के वर्ग का अन्तर भी मेरी दादी की आयु के बराबर होता है।

यदि मेरे पिता मेरी माता से एक साल बड़े हों तो दादी की आयु बताओ।

उत्तर— दादी की आयु ८१ है और माता तथा पिता की आयु ४० तथा ४१ वर्ष की है। इसके अतिरिक्त दादी की अवस्था ४९ भी हो सकती है तथा माता और पिता की आयु २४ तथा २५। लेकिन यदि पूछने वाला ही २४ वर्ष का है तो आप दादी की आयु ४९ तथा माता की आयु २४ वर्ष नहीं बता सकते।

९. घप्पू की घबराहट

घप्पू बोला— जब मैं अपने बड़े भाई की इस समय की आयु के बराबर हूँगा तब मेरी बहन मेरी अब की आयु से ३ वर्ष बड़ी होगी तथा मेरा भाई मेरी बहन की इस समय की आयु से बारह वर्ष बड़ा हो जायेगा। हम तीनों की आयु का योग ५७ वर्ष है।

बताओ हम तीनों की आयु क्या है।

उत्तर— घप्पू की आयु १८ वर्ष, उसका भाई २३ तथा उसकी बहन १६ वर्ष के हैं।

१०. शीला, कमला और विमला

शीला, कमला और विमला की क्रमशः आयु मेरी उनसे पहली मुलाकात के

समय ५ : २ : १ के अनुपात में थीं। अब उनकी आयु अनुपात में १० : ७ : ६ हैं। उनकी अब की आयु का जोड़ उनकी पहली मुलाकात के समय की आयु के जोड़ से ६० अधिक है।

बताओ अब हर नारी की आयु क्या है।

उत्तर— उन तीनों की अब की आयु का जोड़ पहली आयु के जोड़ से ६० अधिक है, इसका साफ मतलब है कि ३० वर्ष गुज़र चुके हैं।

अब की आयु का अनुपात १० : ७ : ६ है। इस अनुपात में कुछ आयु ले लीजिये। फिर उनमें से ३०, ३० वर्ष घटा दीजिये। यदि घटी हुई आयु का अनुपात ५ : २ : १ आता है तो यह सवाल हल हो गया।

इसका उत्तर है— शीला की आयु ६० वर्ष, कमला की आयु ४२ वर्ष और विमला की आयु ३६ वर्ष। इनमें से ३० वर्ष घटाने पर ३०, १२, ६ आता है। इनका अनुपात ५ : २ : १ है।

११. तीन बेटी

मेरे तीन बेटी हैं। उनकी आयु मिलकर २० के बराबर होती है। यदि इन तीनों आयु को गुणा किया जाये तो गुणनफल एक वर्ष बाद की आयु के गुणनफल से १०० कम रह जायेगा।

बताओ उनकी आयु क्या है।

उत्तर— आयु कुछ भी मानिये तथा फिर उसको सवाल पर लागू करके देखिये। यदि ठीक है तो अच्छा, नहीं तो फिर कुछ और मानिये।

इसमें हमें यह पता है कि जब १०० का अन्तर है तो किसी बेटी की आयु ५ या उससे भाग होने वाली संख्या अवश्य होगी।

इसका उत्तर १५, ४, १ है। इनका गुणनफल ६० आता है तथा १६, ५, २ का गुणनफल १६० आता है। दोनों का अन्तर १०० है।

ठ— कविता-पूर्ति

इस खेल में भी बड़ा मज़ा आता है। इस खेल में खेलने वालों की हाज़िरजवाबी पता चलती है। बहुत से मेहमान इसका खेलने का ढंग सुनकर यह आपत्ति कर सकते हैं कि वे कवि नहीं हैं जो इस खेल को खेल सकें। लेकिन इस खेल को खेलने के लिये मेहमानों का कवि होना ज़रूरी नहीं है। इस खेल में देखने की बात यह है कि खिलाड़ी इतने हाज़िरजवाब होने चाहियें कि किसी कविता की अधूरी लाइन सुन कर उसको पूरा कर सकें। कविता तुकबन्दी हो तो कोई बात नहीं। उसमें मात्रा कम अधिक हों तो कोई चिन्ता नहीं। उस में

अलंकार का प्रयोग नहीं हुआ है तो भी कोई चिन्ता नहीं। मुख्य बात यह है कि बाद के शब्दों की तुक मिलती हो तथा उनका कुछ मिलकर मतलब निकल आये।

इस खेल से हमें हिन्दी में नये आशु कवियों की बाढ़ नहीं लानी है। यह खेल तो केवल हमें खेलने के लिये खेलना है।

इस खेल को खेलने का तरीक़ा यह है। आप अपने मेहमानों के सामने कोई अधूरी लाइन पढ़ कर सुना दीजिये। सब मेहमानों को अपने अपने नम्बर पर उस को पूरा करना है। यह आप अपने अधूरे पद के साथ बता दीजिये कि पद को सबसे शुरु में रखना है या सबसे आखिर में। बहुधा पद को सबसे आखिर में रख कर पूर्ति की जाती है।

मान लीजिए आपने पद रखा है— मचा है जंगल में तूफान। आपके दाहिने हाथ के मेहमान ने इस पद को इस भांति पूरा किया—

आया था एक वीर शिकारी, साधा उसने तीर-कमान।
हाथी भागे घोड़े भागे, मचा है जंगल में तूफान॥

अगला बोला—

रचा था गौरैया का ब्याह, कौवे आए बन मेहमान।
शेर औ चीता ढोल बजायें, मचा है जंगल में तूफान॥

अगला बोला—

हिरन, गाय और घोड़े भागे, बचा बचा कर अपनी जान।
शेर की चिंघाड़ सुन कर, मचा है जंगल में तूफान॥

इस तरह से यह खेल चलता रहेगा। जिस मेहमान से यह कविता-पूर्ति न हो सकेगी या जिसकी कविता की पीछे की तुक न मिलेगी या जिसकी कविता का कुछ अर्थ नहीं निकलेगा, वह हार जायेगा और उसको इस हार का कुछ दण्ड देना पड़ेगा। अगली बार वह कोई अधूरा पद बोलेगा तथा उससे अगले मेहमान को वह पद पूरा करना पड़ेगा। फिर सिलसिले से यह खेल चालू हो जायेगा।

ङ— कोड में बातचीत

यह खेल भी मेहमानों के दिल बहलाने तथा पार्टी को सफल बनाने में बहुत सफल है। इस खेल को कई तरह से खेल सकते हैं।

(१) आप अपने मेहमानों से कहिये कि भारत में एक गुप्त समिति है जिसके सदस्य बनना बड़ा कठिन है। उस समिति में कोई किसी को नाम से नहीं जानता। सब सदस्यों को अलग अलग नम्बर दे रखे हैं तथा इन्हीं नम्बरों से उनको पहचाना जाता है। यश भी इस समिति का सदस्य होना चाहता है। समिति को

भी उसके सदस्य बनने में कोई आपत्ति नहीं थी सिवाय इसके कि यश को अपना नाम बदलना पड़ेगा क्योंकि शकुन समिति की पहिले से सदस्या है।

यह सब बताकर आप अपने मेहमानों से पूछिये कि समिति ने यश को बिना नाम बदले लेने से क्यों मना कर दिया।

इसका उत्तर यह है। समिति में जो सदस्य बनता है उसके नाम के अंकों को जोड़कर उसको नम्बर दे दिया जाता है। वर्णमाला में इस तरह अंक दिये जाते हैं।

अ १ आ २ इ ३ उ ४ ओ ५ क ६ ख ७ ग ८ घ ९ च १० छ ११ ज १२ झ १३ ट १४ ठ १५ ड १६ ढ १७ त १८ थ १९ द २० ध २१ न २२ प २३ फ २४ ब २५ भ २६ म २७ य २८ र २९ ल ३० व ३१ श ३२ स ३३ ह ३४।

(हिन्दी के कोड में मात्राओं का अनुमान हल करने वाले को अपने आप लगाना पड़ता है। उनके लिये कोई अंक नहीं लिया जाता।) शकुन समिति की पहले से ही सदस्या है। उसका नम्बर ३२+६+२२=६० है। यश का नम्बर भी २८+३२=६० आकर पड़ता है। दो ६० नम्बर के सदस्य होने में गड़बड़ हो जायेगी, इसलिये समिति ने यश को अपना नाम बदलने की सलाह दी।

यह एक तरह का उदाहरण है। इस तरह से आप अन्य खेल भी बना सकते हैं। आपके पास अपना कोड तैयार है ही। उसको प्रयोग में लाकर आप ऐसे अन्य खेल आसानी से बना सकते हैं।

(२) दूसरा सीधा सादा तरीक़ा यह है कि आप कुछ वाक्यों का एक पैरा ले लें और उसके हर अक्षर के स्थान पर ऊपर दिये कोड को देखकर अंक रख दें। यह अंकों का पैरा आप अपने मेहमानों को हल करने के लिये दे दें। जो मेहमान सबसे पहले कोड को समझ कर पैरा लिख लाये उसे पुरस्कार मिलना चाहिये।

मान लीजिये आपको 'कमल ताल में खिला है' कोड में लिखना है तो आप यह लिखेंगे - ६ २७ ३० १८ ३० २७ ७ ३० ३४।

(३) इसके अलावा अलग कोड बनाकर निम्न प्रकार से भी खेला जा सकता है। जो बहुत प्रयोग में आने वाले अक्षर हैं उनको १ से लेकर ९ तक के अंक दे दीजिये। फिर उन्हीं अंकों के कुछ शब्द बना डालिये जिनमें वह अक्षर बार बार आयें। तब मेहमानों को उन्हें हल करने के लिये कहिये।

अ म र द क न ल स त अक्षर हिन्दी में बहुत प्रयोग में आते हैं। इन के लिये आप क्रमशः १ २ ३ ४ ५ ६ ७ ८ ९ के अंक काम में लाइये। यह आपका दूसरा कोड तैयार हो गया है।

इस कोड से आप यह सवाल पूछ सकते हैं।

नीचे लिखे अंकों को अक्षरों में लिखो—

चार फलों के नाम— १२३४, ५७, १६३, ८६६३

चार नारियों के नाम— ३२, १६७, ८६, ७६

चार पुरुषों के नाम— १२३, ५२७, २४६, ६७५३२

चार शहरों के नाम— ५८३, ४७७, २३४६, १२३६८३

एक सीख— ५६ ५ ८६ ६ ५३ ।

उत्तर— अमरूद, केला, अनार, सन्तरा
रमा, अनिला, सीता, लता
अमर, कमल, मदन, तिलकराम
कसूर, दिल्ली, मरदान, अमृतसर
कान की सुनी न करो ।

इस कोड को प्रयोग करते समय एक बात का विशेष रूप से ध्यान रखना चाहिये। सवाल में इतनी बातें पूछनी चाहियें कि हर अक्षर के बदले का अंक कई कई बार उसमें आ जाये। अन्यथा इसके बिना यह खेल कुछ अधिक मुश्किल हो जाता है।

(४) नीचे एक सात शब्दों का वाक्य दिया हुआ है। इस वाक्य में एक अक्षर ५ बार आया है सो उसे निकाल दिया गया है, बाकी सब अक्षरों को उनके ठीक स्थान पर दिया हुआ है पर सब को मिलाकर एक साथ लिख दिया गया है। आप इसे मेहमानों को लिखवा कर पूछिये कि क्या अक्षर इस वाक्य में छोड़ दिया गया है।

कमकाफूसमेंखिताहै ।

उत्तर— पूरा वाक्य यह है, 'कमल का फूल सलिल में खिलता है।' इस वाक्य में ल का अक्षर नहीं लिखा गया था।

यह एक उदाहरण है। इस तरह से आप कई वाक्य अन्य बना डालिये जिन में एक अक्षर का बहुत अधिक प्रयोग हो। फिर उस शब्द को उड़ा कर अपने मेहमानों से उसको पूरा करने को कहिये।

(५) *कोड बनाने के ढंग*— कोड कई प्रकार से बनाये जाते हैं। सबसे आसान ढंग तो अक्षरों के स्थान पर अंकों को प्रयोग में लाने का है। इस तरह के कोड मैंने ऊपर दिये हैं।

यह आवश्यक नहीं है कि अंकों के कोड में अ को १ अंक ही दिया जाये। एक के स्थान पर ५, ६ या कोई भी अंक काम में लिया जा सकता है। अगले अक्षर के लिये शुरू के अंक से एक अधिक अंक रखा जायेगा। मान लीजिये आपने अ

के लिये ८ लिया है तो आ के लिये ९ होगा। इसी तरह आगे के अक्षरों को भी अंक दे दिये जायेंगे।

ऊपर जो कोड लिखा गया है उसमें ३४ अक्षर दिखाये गये हैं। हमारी वर्ण-माला में वे ही अधिकतर काम में आते हैं। इन अक्षरों का स्थान बदल देने से भी कोड बन जाता है। मान लीजिये आपने तीन अक्षरों को छोड़कर स्थान बदला तो इस तरह का कोड आपके पास हो जायेगा— लिखे हुए उ को आपको अ पढ़ना है अर्थात् कोड में अ के स्थान पर उ लिखा जायेगा, आ के स्थान पर ओ लिखा जायेगा, इ के स्थान पर क लिखा जायेगा, उ के स्थान पर ख लिखा जायेगा। इसी तरह क्रम चलता रहेगा। आखिर में श के स्थान पर अ लिखा जायेगा, स के स्थान पर आ लिखा जायेगा और ह के स्थान पर इ।

(६) *सब से बढ़िया कोड*— मनुष्य अकसर यह समझते हैं कि वह बहुत बुद्धिमान होते हैं तथा किसी भी तरह के कोड को हल कर सकते हैं। लेकिन यह कोड उनसे हल नहीं हो सकता। आप दो खाके बना लीजिये जिनके ऊपर पूरे के पूरे ३४ अक्षर लिखे हों। अब जो वाक्य आपको लिखना है उसके अक्षरों के खानों में क्रम से बिन्दी लगाते जाइये तथा उन्हें एक रेखा से जोड़ दीजिये। इस तरह से एक समाचार आसानी से पढ़ा जा सकता।

अभी तक तो आप इसे बहुत आसान समझ रहे हैं पर अब कठिनाई की बात आती है। हमारे दोनों खाके एक ही पैमाने के बने हुए हैं। हम उन पर कुछ निशान नहीं लगाते। एक खाका मेरे पास है और एक खाका मेरे मित्र के पास है जिसके पास मुझे संदेश भेजना है। मैं खाके के बराबर एक पतला ट्रेसिंग काग़ज़ लेकर उस पर बिन्दी और रेखा खींच लेता हूँ। यह काग़ज़ यदि किसी और के हाथ पड़ेगा तो वह उसे पढ़ नहीं सकता। लेकिन जब वह आपके मित्र के हाथ में आयेगा तब वह उसे अपने कोड के खाके पर रखकर पढ़ लेगा।

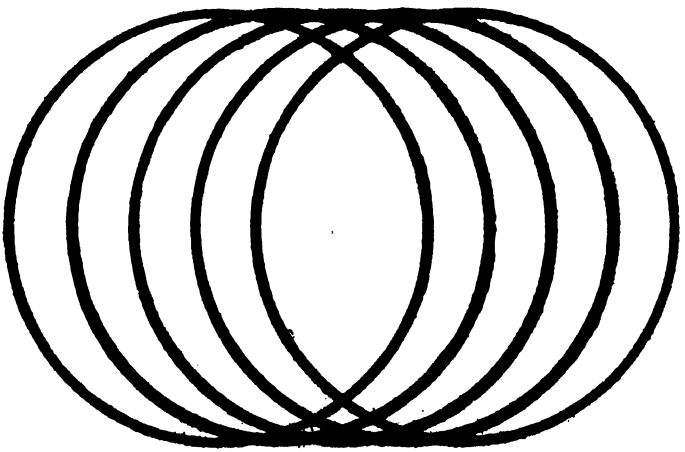
अध्याय ७

आंखों को धोखा

आंखें भी अजीब हैं। अकसर वे धोखा खा जाती हैं। आंखों के धोखा खा जाने पर ही गर्मी की ऋतु में हिरनों को गर्म रेगिस्तान में सरोवर दिखाई पड़ने लगते हैं, और वे दौड़ दौड़ कर मर जाते हैं। यही 'मृग मरीचिका' है।

हमारी आंखें भी ऐसे ही कभी कभी धोखा खा जाती हैं। आपको विश्वास न हो तो लीजिये अपनी आखों की परीक्षा स्वयं कीजिये और अपने मेहमानों को कराइए।

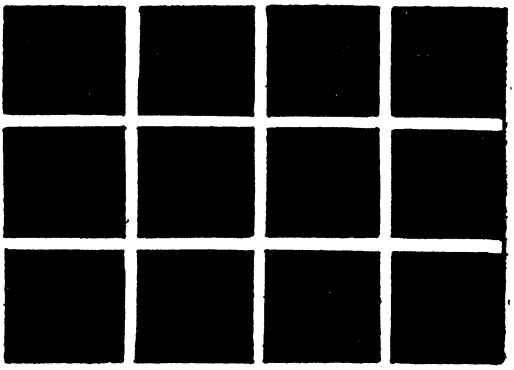
चित्र नम्बर १ को ग़ौर से देखिये। आपको जान पड़ेगा कि यह एक चोंगा है। पर ज़रा यह तो बताइये कि इसका मुंह किस ओर है, दाहिनी तरफ या बायीं तरफ? आंख से जिधर देखेंगे उधर ही इस का मुंह दिखाई पड़ेगा। पर वास्तव में इसका मुंह बायी तरफ है। कहिये आपको आंखों ने कैसा धोखा दिया।



चित्र नं० १

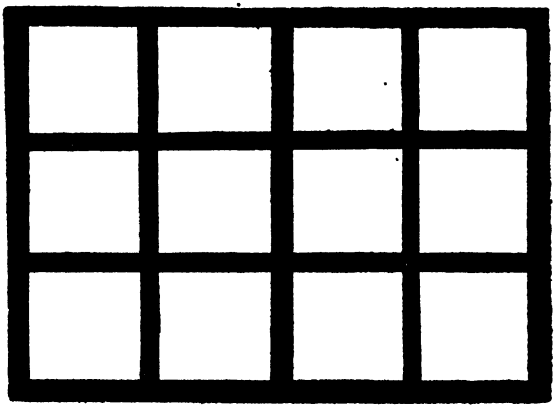
चित्र नम्बर २ पर ग़ौर कीजिये। इसमें काले ख़ाने कटे हैं। इन ख़ानों को जो खड़ी और आड़ी लकीरें अलग करती हैं उन पर ग़ौर करिए। खड़ी लकीरें आड़ी लकीरों से मोटी नज़र आती हैं पर हैं दोनों बिल्कुल बराबर।

और मज़े की बात यह है कि सफेद लाइनें जहाँ एक दूसरे को काटती हैं वहाँ काले धब्बे मालूम पड़ते हैं। पर वास्तव में वहाँ कुछ भी नहीं है।



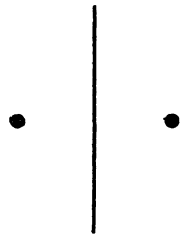
चित्र नं० २

चित्र नम्बर ३ को भी ज़रा ध्यान से देखिये। यह चित्र नम्बर २ से मिलता जुलता है। इसमें भी ख़ाने कटे हैं जो कि सफेद हैं, और इसकी लकीरें काली हैं। चित्र नम्बर २ की सफेद थीं। इसमें भी खड़ी लकीरें देखने में मोटी नज़र आती हैं। पर खड़ी और आड़ी लकीरों की चौड़ाई बिल्कुल बराबर है।



चित्र नं० ३

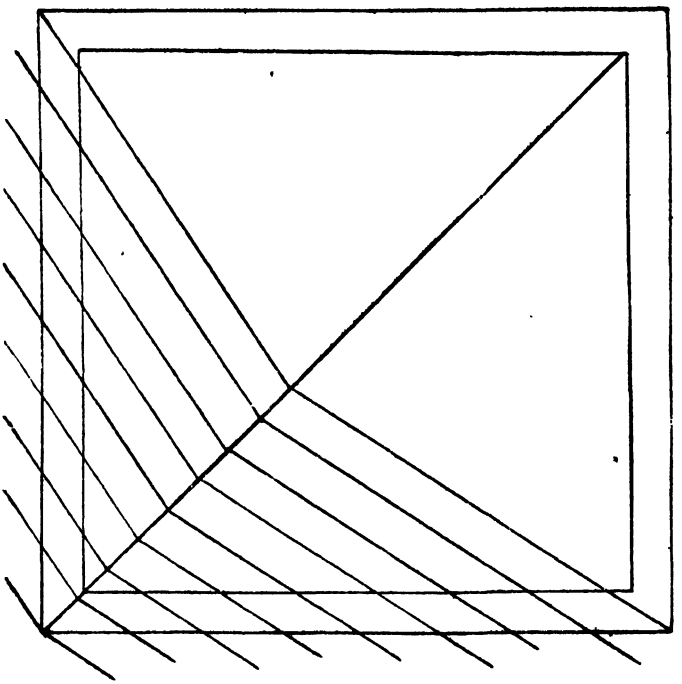
अब चित्र नम्बर ४ को भी ज़रा ग़ौर से देखिये। यह तो साफ ही आंखों के लिये एक धोखा है। एक काली लकीर के दोनों तरफ दो काले गोल धब्बे हैं। अब अपनी आंखों को इस लकीर के क़रीब ले जाइये यहाँ तक कि फांसला केवल एक इञ्च का रह जाये, अर्थात् नाक को लगभग लकीर के ऊपर



चित्र नं० ४

रख दीजिए। आप देखेंगे कि एक काला धब्बा दूसरे काले धब्बे के ठीक ऊपर आ गया है, यानी दो की जगह आपको एक ही धब्बा दिखाई पड़ेगा।

चित्र नं० ५ में एक कोना निकला दिखाई देता है जबकि सब कोने समान हैं।

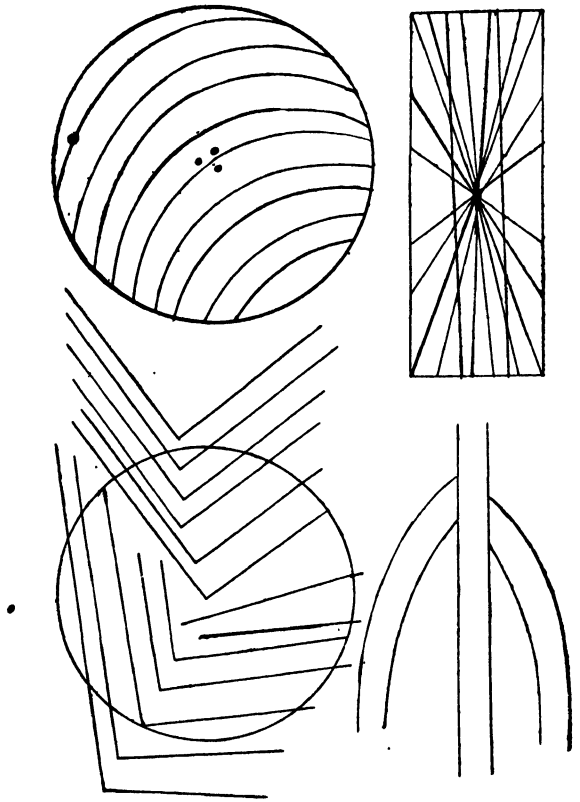


चित्र नं० ५

चित्र नम्बर ६ के ऊपर के दायें कोने में दो आड़ी रेखायें बीच में फैली मालूम होती हैं पर वास्तव में वे सीधी हैं।

ऊपर के बायें कोने में एक फुटबाल दिखाई गई है। उसके बीच में तीन बिन्दु लगे हुए हैं जिनमें से एक वृत्त का केन्द्र है। यह बताना है कि कौनसा बिन्दु केन्द्र है। तीनों में से सबसे नीचे का बिन्दु देखने से पता चलता है कि केन्द्र से नीचे है। लेकिन वही केन्द्र है।

नीचे के बायें कोने में एक गोल घेरा दिखाया गया है। एकबारगी देखने पर यह समान रूप से एकसा गोल नहीं दिखाई देता—कहीं से चपटा दिखाई देता है, कहीं से अधिक गोल। पर एक परकार लेकर इसके ऊपर घुमाइये, तब आपको विश्वास होगा कि यह बिल्कुल गोल है।

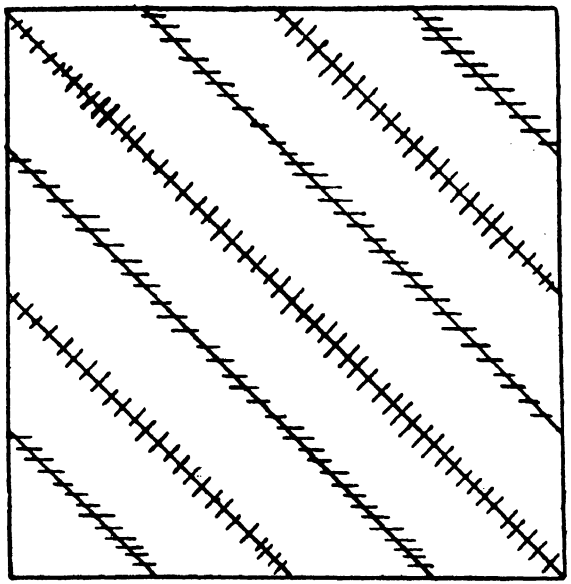


चित्र नं० ६

नीचे के दायें कोने में एक मेहराब दी हुई है। इसमें दायीं मेहराब कुछ नीचे

लटकती प्रतीत होती है। लेकिन यदि आप बीच का खम्भा निकाल दें तो आप देखेंगे कि मेहराब बिल्कुल ठीक है।

चित्र नम्बर ७ में रेखायें टेढ़ी जान पड़ती हैं यद्यपि वे आपस में समानान्तर है।



चित्र नं० ७

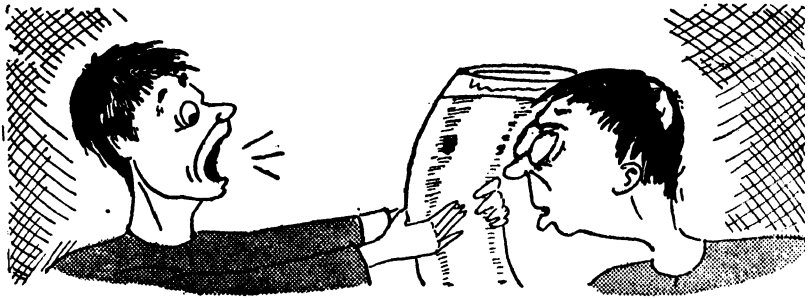
यह सब होते हुए भी कितने आश्चर्य की बात है कि हम अपने नेत्रों पर पूरा विश्वास करते हैं।

इसी प्रकार के अन्य चित्र बनाकर आप मेहमानों को धोखे में डाल सकते हैं।

अध्याय ८

चरित्र खोजने के बूझ

आप किस प्रकार के व्यक्ति हैं? आप का चरित्र कैसा है? अपना तथा अपने



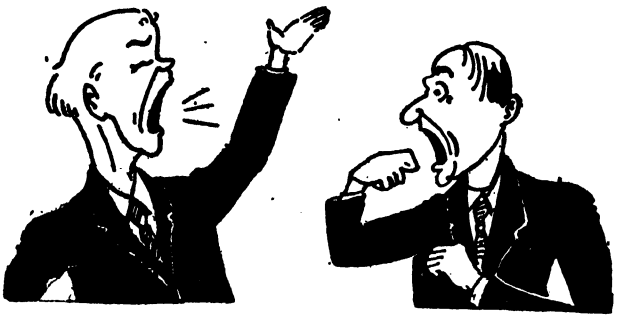
दोस्तों का चरित्र आप नीचे दिये हुए बूझों से खोज सकते हैं।

हर बूझ में ६ सवाल हैं जिनके आगे हाँ या नहीं लिखा हुआ है। आपके चरित्र तथा व्यक्तित्व पर हां या नहीं जो उपयुक्त हो (बिल्कुल सही) उस पर सही का चिह्न ✓ लगा दीजिये।

जब आप एक बूझ को समाप्त कर चुकें तो इस अध्याय के अन्त में दिये हुए 'आपके उत्तर क्या बतलाते हैं' को देख जाइये। वह आपका चरित्र बतला देंगे। लेकिन उत्तर देने से पहले अध्याय का पिछला हिस्सा नहीं पढ़ना चाहिये।

बूझ १

(१) क्या आप गरमागरम बहस में भाग लेना पसन्द करते हैं? हां, नहीं



(२) क्या आपने कोई काम यह जानते हुए किया है कि वह आपको बदनाम कर देगा? हां, नहीं

(३) क्या आप अपने काम में बढ़ा हुआ उत्तरदायित्व पसन्द करते हैं यदि उसके साथ आपकी तन्ख़ा भी बढ़ जाती है ? हां, नहीं

(४) क्या किसी सिद्धान्त के ऊपर आप अपना काम छोड़ने के लिये कभी तैयार हो गये थे ? हां, नहीं

(५) क्या आप अपने सामाजिक अथवा व्यापारिक बड़ों को अपने साथ बात करने का प्रोत्साहन देते हैं ? हां, नहीं

(६) क्या आपने अपने ऊपर कभी किसी स्त्री को अपने पति अथवा किसी पुरुष को अपनी पत्नी छोड़ने की सलाह देने का उत्तरदायित्व लिया है ? हां, नहीं

बूझ २

(१) क्या आप अक्खे मिलने जुलने वाले हैं ? हां, नहीं

(२) क्या आप सादे मज़ाक से तिरछा व्यंग अधिक पसन्द करते हैं ? हां, नहीं

(३) क्या आप कभी अपनी भावनाओं पर स्वयं भी मुस्कराते हैं ?

हां, नहीं

(४) क्या आपकी अपने प्रति राय उस राय से नीची है जो आप अन्य मनुष्यों में अपने प्रति होना चाहते हैं ? हां, नहीं

(५) क्या आप 'भली भांति व्यवस्थित' का अर्थ समझते हैं ? हां, नहीं

(६) क्या आप बिल्कुल अजनबियों की एक पार्टी में गृहस्वामिनी या गृहस्वामी बनना पसन्द करेंगे ? हां, नहीं

बूझ ३

(१) क्या जलन अच्छी चीज़ है ? हां, नहीं

(२) क्या वे नारियाँ जो सिगरेट पीती हैं और बहुत पेण्ट करती हैं अश्लील होती हैं ? हां, नहीं

(३) यदि किसी पाजामा पहने हुई युवती से आपका परिचय कराया जाय तो क्या आपका ध्यान रह रह कर उसकी पोशाक की ओर जाता है ? हां, नहीं

(४) क्या आधुनिक संसार आनन्द के पीछे आवश्यकता से अधिक भागता है ? हां, नहीं

(५) क्या अधिकतर प्राणी पापी होते हैं ? हां, नहीं

(६) क्या आप सहज ज्ञान से एक दुराचारी व्यक्ति को पहचान सकते हैं ? हां, नहीं

बूझ ४

(१) इन प्रश्नों का उत्तर देते देते क्या आप यह जानने की कोशिश में हैं कि इन्हें क्यों पूछा जा रहा है ? हां, नहीं

(२) क्या आप अपने बचपन में किये गये बुरे कामों को भूल गये हैं ?

हां, नहीं

(३) 'बस वाले को धोखा देना चुराना नहीं है।' क्या आप इस को ठीक मानते हैं ? हां, नहीं

(४) क्या आप अपनी कमाई पर कभी अपने नफे नुकसान की निगाह से भी देखते हैं ? हां, नहीं

(५) क्या आप किसी को भीख देना पसन्द करते हैं ? हां, नहीं

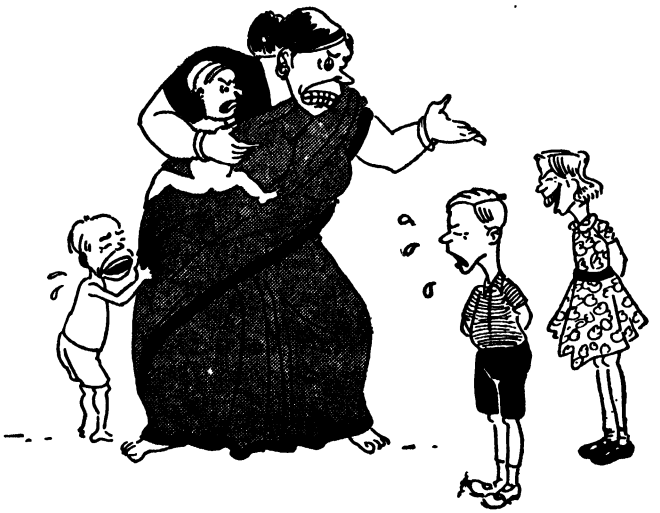
(६) क्या कभी चोरी ठीक समझी जा सकती है ? हाँ, नहीं

बूझ ५ अ— केवल पुरुष

(१) यह जानकर कि आपकी पुत्री का सुख इस विवाह पर निर्भर करता है, क्या आप उसको किसी दूसरे भिन्न देश के युवक से विवाह करने की स्वीकृति दे देंगे ? हां, नहीं

(२) क्या आप का कोई अभिन्न मित्र आप से बिल्कुल विपरीत राजनैतिक विचारों का है ? हां, नहीं

(३) क्या एक पत्नी को यह तय कर लेने का अधिकार है कि उस के कितने बच्चे हों ?



हां, नहीं

(४) क्या आप सोचते हैं कि एक पुरुष का धर्म या उसका नास्तिक होना केवल उससे ही सम्बन्ध रखता है ? हां, नहीं

(५) क्या आप उस नारी से विवाह करने को राज़ी हैं जो अपना कार्य

जारी रखना चाहती है और जो अपने पति से आर्थिक रूप से स्वाधीन रहना चाहती है ? हां, नहीं

(६) क्या नीचे दिये व्यक्तियों में से किसी का काम या जीवन आप के लिये सिर-दर्द बन गया है— दयानन्द, महात्मा गांधी, करिअप्पा, जवाहरलाल नेहरू, प्रेमचन्द, बर्नर्ड शा, 'नवभारत' का सम्पादक, शेख अब्दुल्ला, किशोर साहू, मधुबाला। हां, नहीं

बूझ ५ (ब)— केवल स्त्री

(१) क्या आप निपुण नारियों से जिनके विचार पुरुषों के समान हैं विद्वेष करती हैं ? हां, नहीं

(२) आपके पुत्र द्वारा अपने से नीचे घर में शादी कर लेने पर क्या आपका मानसिक संतुलन बुरी तरह से नहीं बिगड़ जायेगा ? हां, नहीं

(३) यह कहा जाता है कि बिना कोई बच्चा हुए स्त्री मानसिक पूर्णता को नहीं पहुँच सकती। क्या आप सहमत हैं ? हां, नहीं

(४) क्या आप एक विधुर से शादी करने में आपत्ति करेंगी। हां, नहीं

(५) क्या आप विदेशी भोजन से विमुख हैं ? हां, नहीं

(६) यदि आपके पास बुद्धि है तो क्या आप सौन्दर्य को कम प्रमुखता

देती हैं ? यदि आप के पास सौन्दर्य है तो क्या आप बुद्धि को कम मूल्य वाली समझती हैं ? यदि आपके पास कुछ भी नहीं तो इस सवाल का उत्तर दीजिये—क्या आपको घर में पति की इच्छा से सफेदी करवाना पसन्द नहीं ? हां, नहीं

बूझ ६

(१) क्या आपके प्रतिदिन के सुख के लिये अधिक प्रशंसा होनी आवश्यक है ? हां, नहीं

(२) क्या गम्भीर मसलों पर बहस करना ग़लत है ? हां, नहीं

(३) क्या गम्भीर चीज़ें अधिकतर नीरस होती हैं ? हां, नहीं

(४) क्या आपको सादे नाटकों से संगीत के शो अधिक पसन्द हैं ? हां, नहीं

(५) क्या आपको अधिकतर पुस्तकें नीरस लगती हैं ? हां, नहीं

(६) क्या आप अपने जाने की जगहों पर चाहे वह बहुत प्रमुख हों या नहीं, बहुधा देर में पहुँचते हैं ? हां, नहीं

बूझ ७

(१) क्या आप शरमीले व्यक्तियों की झिझक दूर करने के लिये हर तरह का प्रयत्न करते हैं ? हां, नहीं

(२) क्या आपने अपने किसी मित्र को कभी मास में कमाये धन का चौथा अंश तक दिया है ? हां, नहीं

(३) क्या आप आनन्दित होंगे यदि आपका पुत्र या पुत्री आपको आपके मनचाहे खेल में हरा दें ? हां, नहीं

(४) यदि आपकी पत्नी या पति आपकी दृष्टि के अन्दर किसी अन्य से छेड़खानी कर रहे हैं तो क्या आप क्रोधित होंगे या मज़ाक में इसे लेंगे ? हां, नहीं

(५) क्या आपने अपने किसी मित्र के लिये कोई नौकरी ढूँढने का कष्ट किया है ? हां, नहीं

(६) क्या आप अपनी पुत्री को क्षमा कर देंगे यदि वह किसी ऐसे पुरुष के साथ शादी करले जिसे आप पसन्द नहीं करते ? हां, नहीं

बूझ ८

(१) क्या आप आगे दी हुई चीज़ों में से किसी को पसन्द नहीं करते—बिल्ली, चिड़िया, ऊँचाई, किसी घुटी जगह में रहना ? हां, नहीं

(२) क्या आपको भारी आवाज़ नापसन्द है ? हां, नहीं

(३) यदि रात में आपको कच्ची नींद जगा दिया जाये तो क्या आपके क्रोध आयेगा ? हां, नहीं

(४) क्या आप अजनबियों से बातें करने की अपेक्षा अपने भावों में ही डूबे रहना पसन्द करेंगे ? हां, नहीं

(५) क्या आपने अपने मकान मालिक से अथवा पुलिस से अथवा किन्हीं व्यक्तियों से अन्य व्यक्तियों के व्यवहार की शिकायत की है ? हां, नहीं

(६) क्या आप क्रोध आने पर मनुष्यों को गाली देते हैं ? हां, नहीं

बूझ ६

(१) क्या आपको अपने से कम अक्ल वालों से बात करना पसन्द नहीं ? हां, नहीं

(२) क्या आप एक सामाजिक पत्र आराम से पढ़ सकते हैं ? हां, नहीं

(३) क्या सामाजिक भिन्नतायें अच्छी और आवश्यक हैं ? हां, नहीं

(४) क्या आपको श्रीमान् या श्रीमती कहा जाना पसन्द है ? हां, नहीं

(५) क्या आपको प्राणियों को उनका उचित स्थान देना पड़ता है ? हां, नहीं

(६) क्या आप ऊंची बुद्धि के स्थान पर अच्छे परिवार का होना पसन्द करेंगे ? हां, नहीं

बूझ १० अ— केवल पुरुष

(१) क्या स्त्रियों के सहवास में आपको शर्म लगती है ? हां, नहीं

(२) क्या आप अपना अधिक समय नारियों को छोड़ कर पुरुषों के साथ

बिताने का प्रयत्न करते हैं ? हां, नहीं

(३) क्या आप स्त्री जाति के प्रति अपनी धारणाओं पर चिढ़ाये जाने

से डरते हैं ? हां, नहीं

(४) क्या प्लेटोनिक मित्रता सम्भव तथा करने योग्य है ? हां, नहीं

(५) यदि आप कुवाँरे हैं, तो क्या आप शादी से बचना चाहते हैं ? यदि आप विवाहित हैं, तो क्या आप कुवाँरों से डाह करते हैं ? हां, नहीं

(६) जहाँ तक नारियों का सम्बन्ध है, क्या आप सिनिक हैं ? हां, नहीं

बूझ १० (ब) — केवल स्त्री

(१) क्या आप दो या दो से अधिक पुरुषों के संसर्ग में रहना पसन्द करेंगी जो आपकी प्रशंसा करते हैं, बनिस्बत एक पुरुष के जो आपसे शादी करना चाहता है ? (यह हम मान लेते हैं कि आपको पसन्द उनमें से सब हैं।) हां, नहीं

(२) क्या आप उन पुरुषों की अपेक्षा जिनका पीछा आपको करना है, उन पुरुषों पर जो आपका पीछा करते हैं, कम अनुरक्त हैं ? हां, नहीं

(३) क्या आप एक अनुपस्थित प्रशंसक को एक उपस्थित प्रशंसक की अपेक्षा कम महत्त्व देती हैं ? हां, नहीं

(४) क्या एक स्त्री एक साथ दो पुरुषों से प्रेम कर सकती है ? हां, नहीं

(५) क्या आपको यह तय करना कठिन है कि आपके मित्रों में से कौन आपसे विवाह करने का इच्छुक है ? हां, नहीं

(६) क्या वास्तव में पुरुष घृणा के योग्य हैं ? हां, नहीं

आगे इन सब बूझों के उत्तर से क्या निष्कर्ष निकलता है यह दिया जा रहा है। ये निष्कर्ष केवल आपको आनन्द देने के लिये हैं। आप इन्हें पत्थर की लकीर मान कर नचलें। हो सकता है ये आपके चरित्र का कुछ दिग्दर्शन करायें, पर वास्तव में ये पार्टी मनोरंजन के साधन हैं।

आपके उत्तरों से निष्कर्ष

बूझ १— क्या आप एक चरित्रवान व्यक्ति हैं ?

यदि आप इन प्रश्नों में से ३ या ४ का 'हाँ' में उत्तर देते हैं, तो आप अपने चरित्र तथा मस्तिष्क के अनुसार चलते हैं। यदि ५ का 'हां' में उत्तर है तो आप दृढ़ चरित्र वाले हैं। यदि आप सच सच सब का 'हां' में उत्तर देते हैं तो आपका चरित्र आवश्यकता से अधिक दृढ़ है।

बूझ २— क्या आप सभ्य हैं ?

अधिकतर असभ्य मनुष्य अपने को सभ्य समझाना चाहते हैं, किन्तु अधिकतर सभ्य मनुष्य इस बात के प्रति उदासीन रहते हैं कि वे सभ्य हैं या नहीं। तो यह प्रत्यक्ष नहीं कि सभ्य बनने की इच्छा ठीक है या नहीं। फिर भी यदि आप इन प्रश्नों में से ५ या ६ का 'हां' में उत्तर देते हैं तो आप एक सभ्य मनुष्य हैं या बनने जा रहे हैं। लेकिन यदि आप के उत्तर ४ या अधिक 'नहीं' हैं, तब आप अपनी असभ्यता को ही एक गुण बनाने का प्रयत्न करें।

बूझ ३— क्या आप पवित्रता के कट्टर अनुयायी हैं ?

एक या दो प्रश्नों का 'हां' में उत्तर और बाकी का 'नहीं' में उत्तर यह दिखलाता है कि आप काफी सहनशील मस्तिष्क के हैं। ३ या ४ 'हां' यह दिखलाते हैं कि आप अच्छे आचरण के काफी पक्षपाती हैं। ५ या ६ 'हां' से आपको यह पता लग जायेगा कि आप पवित्रता के कट्टर अनुयायी हैं।

बूझ ४— आप कितने ईमानदार हैं ?

६ सवालों का 'नहीं' में उत्तर देने पर पता लगेगा कि आप विशेष रूप से ईमानदार हैं, यहां तक कि आप अपने बचपन की घटनाओं को भी याद रखते हैं। यदि आप ४ या ५ 'नहीं' पर सही का निशान लगाते हैं तो आप ईमानदार हैं। ४ या ५ 'हां' आपको दूसरा व्यक्ति दिखलाते हैं, और ६ 'हां' करने पर तो आप से यह पूछा जाना चाहिये कि क्या आप कभी पकड़े भी गये हैं।

बूझ ५ (अ)— क्या आप उदार हैं ?

यदि आप ५ 'हां' करते हैं तो आप औसत मनुष्य से अधिक उदार हैं। यदि आप ६ठे सवाल को 'नहीं' कहते हैं तो आप उदार नहीं हैं और संकीर्ण मनोवृत्ति

वाले हैं। पहले ५ सवालों में से चार को 'हां' आपको काफी उदार दिखलाती हैं, तीन से कम 'हां' आपको संकीर्ण मनोवृत्ति वाला बताती हैं।

बूझ ५ (ब)— क्या आप उदार हैं ?

पांच या अधिक 'नहीं' आपको औसत स्त्री से अधिक उदार होना दिखाती हैं। चार या अधिक 'हां' से आप की संकीर्ण मनोवृत्ति प्रकट होती है।

बूझ ६— क्या आप एक ओछे व्यक्ति हैं ?

तीन या चार 'हां' करने पर आप ओछे व्यक्ति समझे जायेंगे।

बूझ ७— क्या आप दयावान हैं ?

मनुष्य या तो सब बातों में दयालु होते हैं नहीं तो किसी में भी नहीं। ५ या ६ प्रश्नों को 'हां' आपको दयालु सिद्ध करते हैं। लेकिन यदि आप १ या २ को 'हां' करेंगे, तो पता लगता है कि आप सावधानी से दया बरतते हैं।

बूझ ८— क्या आप क्रोधी हैं ?

एक या दो 'हां' कहने पर भी आप धैर्यवान मनुष्य हैं। तीन या चार आपको एक भावुक व्यक्ति बताते हैं, लेकिन इससे अधिक 'हां' आपको एक क्रोधी मनुष्य सिद्ध करते हैं।

बूझ ९— क्या आप स्नौब (snob) हैं ?

यदि आप सब प्रश्नों का 'हां' में उत्तर देते हैं तो आप नस नस में स्नौब हैं। यदि आप सब को 'नहीं' कर देते हैं तो आप एक विलक्षण रूप से भले व्यक्ति हैं तथा अपूर्व जनतन्त्रीय हैं। यदि दो तीन पर भी आप 'हां' कर देते हैं तो घबराने की कोई बात नहीं क्योंकि हम में से प्रत्येक किसी न किसी रूप में स्नौब होता है।

बूझ १० (अ)— क्या आप दुराचारी हैं ?

प्रश्न १ तथा ३ का 'नहीं' में उत्तर यह बताता है कि आप दूसरे लिंग के प्रति भय नहीं रखते। १, २ तथा ३ का 'नहीं' में उत्तर यह बताता है कि आप दूसरे लिंग के प्रति प्रेम रखते हैं। फिर यदि इस में ४ का 'नहीं' में तथा ५ या ६ का 'हां' में उत्तर मिल जाये तो सब आप को कुछ दुराचारी क़िस्म का आदमी समझने लगेंगे।

बूझ १० (ब)— क्या आप दुराचारिणी हैं ?

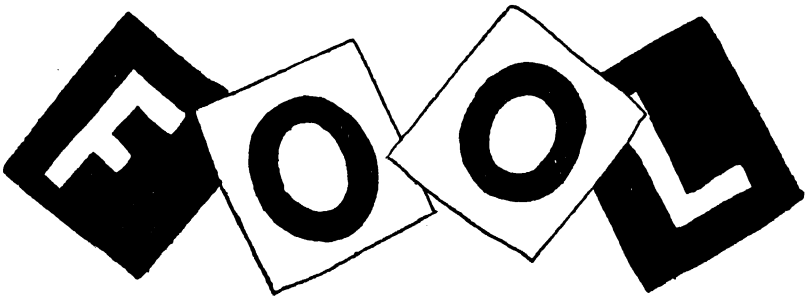
पहले चार प्रश्नों में से किसी का भी 'हां' में उत्तर आप को दुराचारिणी बतलाता है। लेकिन यदि इन चारों प्रश्नों के उत्तर 'नहीं' में हैं तो आप के अन्दर

वह प्रवृत्ति नहीं है। यदि इन का 'नहीं' के साथ ही आप अन्तिम प्रश्न का 'हां' में उत्तर दें तो आप वास्तव में पुरुषों के प्रति घृणा के भाव रखती हैं। पहले चार प्रश्नों में से तीन या चार का 'हां' में उत्तर का अर्थ है कि आप को पुरुषों से खिलवाड़ करने में मज़ा आता है। यदि इसके साथ ही अन्तिम प्रश्न का उत्तर भी 'हां' में मिल जाये तो आप समाज के लिये ख़तरनाक हैं।

अध्याय ६

जीभ की कसरत

जीभ की कसरत भी पार्टी के मेहमानों को हँसाने के लिये एक अच्छा मसाला है। इस तरह का खेल जो भारत में शुरू से प्रचलित है वह है जीभ को पकड़ कर 'मैं तत्ता तत्ता गुड़ खाता हूँ' कहना। जीभ पकड़ी जाने के कारण मुख से 'गुड़' नहीं निकलता है, बस खाली 'गु' निकलता है तथा जो इस बात को पहले से नहीं



जानते, उनका बड़ा मूर्ख बनता है।

इन धोखों को अधिकतर उन मनुष्यों के ऊपर प्रयोग में लाना चाहिये जो बहुत बातूनी होते हैं। उनकी ज़बान को हल्की करने का यह ही एक तरीक़ा आपके पास है।

आपने वाल्मीकि तथा नारद मुनि की कहानी सुनी होगी। वाल्मीकि का हृदय पलटने के बाद नारद ने उनसे राम नाम का जाप करने को कहा। लेकिन वाल्मीकि बोले कि वे तो केवल मरा मरा कह सकते हैं। फिर नारद ने उनसे कहा कि वे मरा. मरा का ही जाप करें। मरा मरा कहते कहते राम राम हो गया।

इसी नियम के आधार पर यह कहा जाता है कि कुछ शब्दों को बड़ी तेज़ी से बिना उनमें कुछ गड़बड़ किये आप दोहरा नहीं सकते। यह नियम लेकर कुछ वाक्य बना दिये जाते हैं जिनमें एक प्रकार के अक्षरों का बाहुल्य होता है। उनको बार बार तेज़ी से बोलने में हमेशा कुछ न कुछ ग़लती हो जाती है। जैसे 'लड़की लकड़ी से नहीं लड़ती' को आप तेज़ी से चार बार कह कर देखिये। यह मैं शर्त लगाता हूँ कि आप चार बार फटाफट इस को बिल्कुल ठीक नहीं बोल सकते।

अपने मेहमानों से यह कहलवाइये—

(१) बारिश ने बरस बरस बाहर भीतर भर दिया।

(२) सिकरम के साथ ऊँट ने सिरौली की सड़क पर सरकना शुरू किया।

(३) सावधानी से सुनिये श्याम की शादी शान्ति-स्वरूपिणी सर्वगुण-सम्पन्ना सती साध्वी सीता के समान सुशीला शाण्डिल्य से सरन से सात मील दूर समयपुर गांव में स्वामी शारदाशरण शास्त्री के सामने सफेद फूलों से सुसज्जित शामियाने के नीचे हुई थी।

(४) ललिता का लाल ललित लाल लोल लोचन लहरा ललना की ओर लपक रहा था।

(५) मैं ने देखा कि न ने देखा।

न ने देखा कि मैं ने देखा।

मैं ने देखा कि न ने देखा कि मैं ने देखा।

न ने देखा कि मैं ने देखा कि न ने देखा कि मैं ने देखा।

मैं ने देखा कि न ने देखा कि मैं ने देखा कि न ने देखा कि मैं ने देखा।

(६) बड़े भाई के बच्चों को प्यार में बेबी और बाबू कहा जाता है।

(७) सीमा ने समीर का सूट सुई से सीना शुरू किया।

यह तो मेरे बनाये हुए कुछ वाक्य हैं। इनके अतिरिक्त आप अन्य भी ऐसे वाक्य बना सकते हैं। तथा वैसे भी हिन्दी साहित्य अनुप्रासों से भरा पड़ा है। उन कविताओं में से एक एक पद लेकर आप इस खेल को खेल सकते हैं।

अध्याय १०

बांके व्यक्तित्व

नीचे कुछ व्यक्तियों के बारे में लिखा हुआ है। बताइये हर व्यक्तित्व किस

व्यक्ति को बताता है।

(१) इस पुरुष को आदर्श कहा जाता है क्योंकि इसने दूसरों के हित के लिये अपने हित का बलिदान कर दिया। गांधी जी इसके समान राज्य भारत में स्थापित करने को कहते थे। राम

(२) चोर होते हुए भी वह सब की आंखों का तारा था। चाणक्य से पहले उसे भारत में कूटनीति स्थापित करने वाला कहिये। कृष्ण

(३) उसने भारतीयों के सामने दो अस्त्र रखे जिनकी सहायता से उन्हें उनकी इच्छित वस्तु प्राप्त हो सकी। लेकिन वह फिर भी एक कृतघ्न द्वारा मारा गया। महात्मा गांधी

(४) वह एक निपुण बनाने वाला था पर जो घर उसने बनाया वह गुड़ियों के लिये था। उसमें साथ ही एक जंगली सारस भी लाकर रखी गई।

हेनरिक इब्सन

(५) राजनीति में मित्रता आदि कुछ नहीं देखी जाती। कल तक वह मित्र थे लेकिन आज एक ने दूसरे को क़ैद कर दिया। बख्शी तथा अब्दुल्ला

(६) एक इतिहास-प्रसिद्ध राजा है जिसके दरबारी उसकी बड़ी चापलूसी किया करते थे। उनका मुख काला करने के लिये उसने सागर की लहरों को पीछे हटने की आज्ञा दी पर वे न मानीं और उसे ही स्वयं तट पर से हटना पड़ा।

कैन्यूट

(७) अपने उपन्यासों तथा कहानियों में उसने भारतीय जनता की आत्मा का चित्रण किया है। आजकल के कुछ आलोचक उसकी आलोचना करके अपने को आगे बढ़ाना चाह रहे हैं लेकिन आकाश में थूका अपने ऊपर ही आ कर पड़ता है। प्रेमचन्द

(८) वह भारतीय जनता के हृदयों का राजा है। चाहे उसकी पार्टी कितनी ही घृणा की दृष्टि से देखी जाती हो लेकिन केवल उसके कारण वह काम कर रही है। जवाहरलाल नेहरू

(९) एक था राम और एक था रावण।
उसने उसकी तिरिया हरी,
उसने उसका राज गहा।
बात की हो गई बातन्ना,
और ' ' लिख गये पोथन्ना। तुलसी

(१०) उसने कहानियां, कविताएँ, उपन्यास, तथा नाटक सब कुछ लिखे तथा सब ही हिन्दी के अपूर्व ग्रन्थ माने जाते हैं। उसके नाटकों ने प्राचीन भारतीय संस्कृति का बहुत प्रचार किया। जयशंकर प्रसाद

(११) पहली टाकी आलम आरा।
उसमें चमका यह सितारा॥
अब तक यह है चमक रहा।
बम्बई दिल्ली एक सा॥
पृथ्वीराज कपूर

(१२) विजय करने के पश्चात् सब में युद्ध तथा विजय का भूत चढ़ता है तथा हारने पर सब में शान्ति तथा वैराग्य की भावना जागती है। पर संसार के इतिहास में यह ही एक राजा है जिसने विजय के उपरान्त सत्य, अहिंसा तथा शांति का उस समय के समस्त सभ्य संसार में प्रचार किया। अशोक

(१३) बाहर कोई द्वार खटखटा रहा था लेकिन यह दोनों राजा ससुर जमाई होते हुए भी आपस में झगड़ रहे थे। पृथ्वीराज, जयचन्द

(१४) पूरे उत्तरीय भारत के सामने छोटा सा राज्य! फिर भी उसके महाराणा ने दर दर की ठोकरें खानी ठीक समझीं लेकिन विदेशी के सामने सिर झुकाना स्वीकार नहीं किया। महाराणा प्रताप

(१५) 'खूब लड़ी मरदानी वह तो .....' भारत में विरला ही होगा जिसने सुभद्राकुमारी चौहान की इस कविता की नायिका के विषय में न सुना हो। झाँसी की रानी लक्ष्मीबाई

इसी तरह से आप अपने मेहमानों की रुचि का ध्यान रखते हुए अन्य व्यक्तियों के विषय में पूछ सकते हैं। ये पार्टी में बैठे बैठे ही एक मिनट के अन्दर सोचकर आप बना सकते हैं।

रुचि का मतलब यह है कि यदि आपके साहित्यिक मित्रों की बैठक हो रही है तो आप साहित्यिकों को पूछ सकते हैं, यदि राजनीतिज्ञ मित्रों की, तो राजनीतिज्ञों को; तथा इसी तरह।

अध्याय ११

चीज़ें बनाओ

यहाँ पर नीचे चीज़ें बनाने के कुछ नियम लिखे गए हैं। इन चीज़ों को बनाने के लिये कोई विशेष औज़ार काम में नहीं लाने पड़ते। न इनके लिये कोई सामान खरीदा जाता है। फिर भी जो चीज़ें बनती हैं वे बड़ी सुन्दर होती हैं।

ये चीज़ बनाने के खेल अकेले आदमी का जी बहलाने के लिये बहुत

उपयुक्त हैं। इनको बनाने से मनुष्य का जी बहलता है और साथ ही वह अपने घर की शोभा भी बढ़ाता है।

इनको पार्टी में प्रतियोगिता के रूप में भी खेला जा सकता है। इनको बनाने की चीज़ें कुछ अलग अलग टोली बना कर दे दीजिये। मान लीजिये आपको दियासलाई के खाली डिब्बों से रेस्ट्रां बनवाना है। सब मेहमानों की कुछ टोलियाँ बनाकर उन्हें सामान दे दीजिये। जो सबसे पहले और सबसे सुन्दर रेस्ट्रां बनाकर लायेगा उसे पुरस्कार दिया जायेगा।

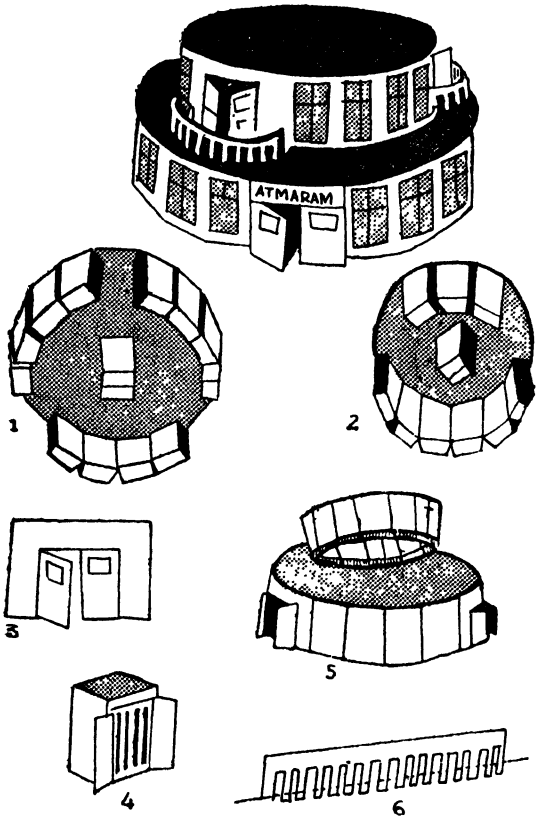
हम पहले फेंके जाने वाले बेकार दियासलाई के खाली डिब्बों से कुछ चीज़ें बनाना बताते हैं। आप कहेंगे कि इतने सारे दियासलाई के खाली डिब्बे कहाँ से आयेंगे। मगर जब आप उन्हें इकट्ठा करना शुरु कर देंगे, तब आपको स्वयं आश्चर्य होगा कि वे कितनी जल्दी इकट्ठे हो जाते हैं।

१. दियासलाई के बक्सों से रेस्ट्रां बनाना

इसे बनाने के लिये हमें पच्चीस दियासलाई के खाली डिब्बों, दो या तीन सिगरेट के पैकेट, दो लगभग ६ इंच के कार्ड के टुकड़े तथा कुछ नीले व अन्य रंग के काग़ज़ों के टुकड़े जिनमें बाज़ार से चीज़ें लिपट कर आती हैं, चाहियें। इनके अतिरिक्त हमें आटे की गाढ़ी चिपकने वाली लही तथा एक कैंची की

आवश्यकता पड़ेगी। इन सब चीज़ों को इकट्ठा कर आप एक बड़ा सुन्दर मौडल बना सकते हैं।

इसमें सारा काम कैंची तथा लही करती हैं। इधर उधर का पेन्सिल का काम अथवा चित्रकारी इस मौडल की सुन्दरता में कुछ कमी ही उत्पन्न करता है। यह हो सकता है कि कुछ वृत्त उसमें खींच दिये जायें।



एक कार्ड लेकर उसमें लगभग ६ इंच व्यास का एक वृत्त खींच लीजिये। इस वृत्त को आप एक खाने की छोटी तश्तरी अथवा परकार लेकर अथवा एक पिन और तागा लेकर खींच सकते हैं। इस कार्ड की एक तश्तरी सी काट लीजिये।

अब हम बारह दियासलाई के बक्स लेते हैं और उन्हें वृत्त के चारों ओर चार चार की टोलियों में बराबर की जगह छोड़कर चिपका देते हैं। चारों बक्स आपस में एक दूसरे को अन्दर से छूते रहें तथा वृत्त को बाहर से छूते रहें। उनको

दिये चित्र नं० १ के अनुसार चिपकाना चाहिये। फिर इसे और मज़बूत करने के लिये आप १ इंच के लगभग काग़ज़ की पट्टी लही लगाकर आधी बक्सों पर तथा आधी कार्ड पर चिपका दीजिये। तब बक्सों के ऊपर भी तथा सब जोड़ों पर पट्टी चिपका कर उन्हें मज़बूत कर दीजिये। इस तरह बक्स आपस में तथा कार्ड से अच्छी तरह चिपकाने के पश्चात् सूखने रख दीजिये।

अब ऊपर का हिस्सा लीजिये। दूसरे कार्ड में से लगभग ७ इंच का एक वृत्त बना कर काट लीजिये। इस पर ६ बक्स रखिये— ६ एक दल में तथा ३ दूसरे दल में। बक्स बिल्कुल पहले के समान रखे जायें। इन दोनों दलों के बीच में समान जगह छोड़ी जाये। ये बक्स एक दूसरे को अन्दर से तथा कार्ड को बाहर से छूते रहेंगे। इनको पहले के समान मज़बूती से चिपका दीजिये। चित्र नं० २।

मौडल के पहले भाग को लीजिये। उसमें तीनों दलों के बीच में छोड़ी हुई जगह दरवाज़े होंगे। एक बहुत पतले कार्ड का टुकड़ा लेकर इन खाली स्थानों के ऊपर चिपका दीजिये। इस पतले कार्ड में दरवाज़े काट लीजिये। दरवाज़े दिये हुए चित्र नं० ३ के अनुसार ब्लेड से काटिये। चिपकाते समय दरवाज़े ठीक लगें इसका ध्यान रखा जाये। जोड़ों को काग़ज़ की पट्टी चिपका कर मज़बूत कर दीजिये।

इस रेस्ट्रां के बीच में ऊपर के हिस्से में जाने के लिये एक लिफ्ट भी होना चाहिये। दो दियासलाई के बक्सों को उनकी चौड़ी ओर से चिपका दीजिये और इन दोनों को कार्ड के फर्श के बिल्कुल मध्य में चिपका दीजिये।

लिफ्ट के लिये लोहे के सींखचे भी कटने चाहियें। एक रंगीन काग़ज़ को मोड़ लीजिये और कैंची से उसमें से आधी जगह काट दीजिये। काग़ज़ को खोलने पर खाली जगह सींखचें हो जायेंगे। इसे लिफ्ट के एक हिस्से पर चिपका दीजिये। देखिये चित्र नं० ४।

ऊपरी भाग के लिये दरवाज़े नीचे के हिस्से के समान पतले कार्डों को चिपका कर उसमें से काट लीजिये।

सबसे ऊपर की छत के लिये एक गहरे नीले रंग के काग़ज़ को सात इंच से कुछ बड़ा व्यास लेकर काट लीजिये। यदि आप छत में रोशनदान चाहते हैं तो उन्हें छत में से काट लीजिये तथा उनके स्थान पर सेलोफोन काग़ज़ कांच के लिये चिपका दीजिये। अब इस नीले काग़ज़ को ऊपर और चारों ओर निकले हुए काग़ज़ को मोड़कर बगल में चिपका दीजिये।

अन्दर की छत किसी गहरे रंग के काग़ज़ से ढक दीजिये। इसे सजाने के लिये आप रंग बिरंगे काग़ज़ों के तारे काट कर लगा सकते हैं। दीवारें तीखे रंग की होनी चाहियें और उनमें छोटे चित्र मिल सकें तो वे, नहीं तो काग़ज़ के चौकोर

छोटे टुकड़े फ्रेम के समान चिपका दीजिये। इसके बाद भी कमरों को अन्दर से सजाने के लिये आप तरह तरह की चीज़ें बना सकते हैं, यहाँ तक कि आप चाहें तो कार्ड की मेज़ कुर्सी भी बना लीजिये।

अब ऊपर का भाग रेस्ट्रां के निचले भाग के ऊपर बिल्कुल मध्य में रख दीजिये। दोनों भागों को मुड़े काग़ज़ों की पट्टियों से हर जोड़ पर मज़बूती से चिपका देना चाहिये।

बाहर की दीवारों को हल्के रंग के काग़ज़ों से इस प्रकार चिपका दीजिये कि सब जोड़ उसके अन्दर छिप जायें। देखिये चित्र नं० ५। इसमें कई खिड़कियां निकाल दीजिये। गहरे रंग की पतली पट्टियों से खिड़की का फ्रेम बन जायेगा तथा सफेद या हल्के हरे या हल्के नीले काग़ज़ों से खिड़की के दरवाज़े बन जायेंगे। दरवाज़ों को तेज़ रंग के काग़ज़ से मढ दीजिये। चायघर तथा होटल—इन शब्दों को गहरे रंग के काग़ज़ में से काटकर दरवाज़ों के ऊपर लगा दीजिये। नीचे की छत का चारों ओर निकला हुआ हिस्सा भी ऊपर की छत के समान गहरे नीले रंग के काग़ज़ से मढ दीजिये।

फिर हमें ऊपर के दरवाज़ों की चारों ओर रेलिंग लगानी है। कड़े काग़ज़ का इतना बड़ा टुकड़ा लीजिये कि उसका अर्धवृत्त ऊपर के दरवाज़ों की चारों ओर आ जाये तथा उन दरवाज़ों के किवाड़ भी खुलते रहें। उस काग़ज़ को मोड़ कर उसमें नीचे की ओर खाली जगह काट लीजिये। दिये हुए चित्र नं० ६ के समान उस काग़ज़ को नीचे से थोड़ा थोड़ा मोड़ लीजिये। मुड़े हुए भाग को छत पर चिपका दीजिये।

इस चायघर तथा होटल में अन्तिम सजावट देने के लिये आप काग़ज़ के छोटे गमले बना कर उनमें हरे रंग के काग़ज़ के कुछ पौधे काट कर लगा दीजिये। यह गमले नीचे के दरवाज़ों के दोनों ओर एक एक कर लगा दीजिये।

आप देखेंगे कि यह कितनी सुन्दर प्रतिलिपि बन गई है तथा दियासलाई के बेकार बक्सों से क्या किया जा सकता है। यदि आप की कल्पना-शक्ति घोड़े के समान दौड़ती है तो आप इन्हीं लकीरों पर चलकर अपने लिये दियासलाई का एक पूरा नगर बसा सकते हैं।

२. दियासलाई के बक्सों का घर

इस घर को बनाने के लिये केवल आपको चार दियासलाई के बक्सों, एक सिगरेट के पैकिट तथा कुछ रंगीन काग़ज़ों की आवश्यकता होगी।

हम चारों बक्सों को एक दूसरे से चिपका कर और जोड़ों पर अखबार के

काग़ज़ की पट्टियां लगाकर घर बनाना आरम्भ करते हैं। इस घर की छत के लिये हम सिगरेट के पैकिट के जोड़ को खोल लेते हैं और उसे लम्बाई में से बिल्कुल आधा कर लेते हैं। इस छत को हम, बक्सों को चिपका कर जो लम्बाई आती है, उसके बराबर काट लेते हैं। यह ध्यान रखना चाहिये कि इधर उधर से पैकिट के कोने बाहर निकले न रहें। चौड़ाई में से पैकिट के सिरों का कुछ हिस्सा मोड़ दीजिये तथा दोनों ओर के उन भागों पर लही लगाकर बक्सों के ऊपर चिपका दीजिये। जोड़ों को मज़बूत करने के लिये उन पर पट्टियाँ लगा दीजिये।

इधर उधर की दीवारों के खाली स्थानों को ढकने के लिये किसी मोटे काग़ज़ का त्रिकोण खाली जगह से कुछ बड़ा काट कर चिपका दीजिये। बाहर निकले हुए हिस्से छोड़कर छत पर चिपका दीजिये।

दीवारों को ढकने के लिये किसी रंग का काग़ज़ काम दे सकता है। दोनों लम्बी दीवारों को ढकने के लिये पहले पतला काग़ज़ काम में लीजिये। छत पर लगाने के लिये कोई मोटा गहरे रंग का काग़ज़ काम में लीजिये। उसे थोड़ा इधर उधर निकला रहने दीजिये।

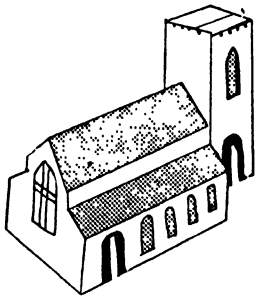
खिड़कियों के लिये चौथाई इंच चौड़े और चौथाई इंच लम्बे काग़ज़ काट लीजिये। इनको मध्य में चिपका दीजिये। दरवाज़ों के लिये एक छोटा हिस्सा ब्लेड से काट लीजिये जो एक तरफ से बाहर को मुड़ता हुआ हो।

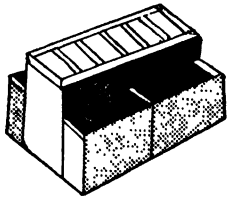
यह गाँवों, नगर से बाहर तथा पहाड़ी स्थानों पर बनाने के घर का प्रतिरूप है। आप इसी तरह से अन्य प्रकार के घर भी बना सकते हैं।

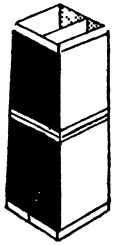
तथा इसी तरह से आप एक चौकोर वर्ग बनाकर ऊपर के चारों भागों पर एक कड़े तथा मोटे काग़ज़ के त्रिकोण लगाकर मन्दिर भी बना सकते हैं। मन्दिर का कंगूरा एक सुनहरी काग़ज़ काट कर लगा दीजिये।

३. दियासलाई के बक्सों का गिरजाघर

इस प्रतिरूप के लिये आपको दियासलाई के चौदह बक्स चाहियें। इनमें से ६ बक्सों को एक दूसरे के साथ चिपका दीजिये। इन्हें खुलने की जगह से खड़ा कर दीजिये। इनके दोनों ओर दो दो बक्से लिटा कर चिपका दीजिये। चित्र को देखिये। उसके अनुसार यह काम होना चाहिये। लेटे हुए दोनों बक्सों को आपस में मिलाने के लिये उनमें से एक की ट्रे निकाल दीजिये तथा दूसरे की ट्रे आगे को खिसका कर आधी एक बक्स में कर दीजिये तथा आधी दूसरे बक्स में। इस बने हुए घर की बग़ल में हमें एक टॉवर भी चाहिये। उसके लिये







बाक़ी बचे हुए चार बक्से काम में आयेंगे। दो के ऊपर दो खड़े करके चिपका लीजिये। इसमें से भी एक ट्रे निकाल कर फेंक दीजिये तथा ऊपर नीचे वाले बक्सों में एक ट्रे आधी आधी रहने दीजिये। इस टॉवर को गिरजे के एक कोने पर चिपका दीजिये।

अब आगे सजावट आदि का काम करने से पहले आप यह देख लीजिये कि आपका अब तक का बनाया हुआ काम मज़बूत भी हो गया है या नहीं। हर जोड़ पर काग़ज़ की पट्टी लगा दीजिये जिससे सब जोड़ मज़बूत हो जायें और आसानी से खुल न सकें।

मुख्य छत के लिये हमें एक कार्ड की आवश्यकता है जिसे हम घर की छत की तरह खड़े बक्सों के ऊपर मोड़ कर लगा देंगे। चित्र को देखकर उसके अनुसार लगाइये। लेटे बक्सों के लिये भी छत चाहिये। दोनों ओर की छतों के लिये दो पतले कार्ड के टुकड़े ले लीजिये। उनके दोनों ओर के सिरे मोड़ लीजिये। फिर उन्हें चित्र की भांति चिपका दीजिये।

आप का गिरजाघर तैयार है। बस उसमें सजावट का काम बाकी है। छतों को छोड़कर बाकी सब दीवारों को सफेद या किसी हल्के रंग के काग़ज़ से मढ़ दीजिये। एक साथ सारा काग़ज़ लगाने की कोशिश न कीजिये बल्कि एक एक दीवार लेकर उस पर काग़ज़ लगाइये। छत के लिये गहरे हरे रंग या गहरे लाल रंग का काग़ज़ बहुत उपयुक्त रहेगा।

हर प्रतिरूप को बनाने से पहले आप उसको किसी स्थान पर खड़ा हुआ देख लें तो आपको हमेशा बहुत आसानी रहेगी।

खिड़कियाँ लगाने के लिये आपके सामने काफी छांट है। इसमें खिड़की तथा दरवाज़े दोनों ऊपर से अर्धवृत्ताकार होंगे तो सुन्दर लगेंगे। एक बड़ी खिड़की तो आप जिधर टॉवर लगाई है उसकी दूसरी ओर दे दीजिए। आमने सामने भी चार खिड़की दे दीजिये। खिड़की तथा दरवाज़े बनाने के लिये किसी गहरे रंग के सेलोफोन काग़ज़ को काटकर लगा दीजिये। वह लगने के उपरान्त शीशे के समान दिखाई पड़ेगा।

एक बड़ा दरवाज़ा गिरजे के सामने होना चाहिये तथा एक छोटा गिरजे के

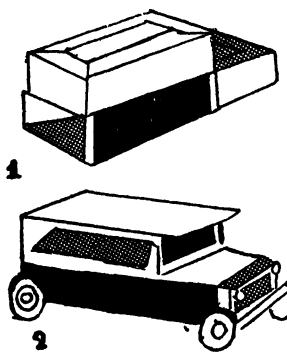
पीछे की ओर होना चाहिये। सामने के दरवाज़े के समान बड़ा दरवाज़ा टॉवर के अगले भाग में भी होना चाहिये। टॉवर के अगले भाग में ऊपर वाली मंज़िल में एक बड़ी खिड़की भी होनी चाहिये जिसमें से गिरजे का घण्टा दिखाई देता हो।

आपका गिरजाघर तैयार हो गया है फिर भी आप चाहें तो इस में कुछ अन्य सजावट भी कर सकते हैं। एक तो यह है कि किसी गहरे रंग का तागा लेकर आप उसे छत के सब कोनों में लगा दीजिए। इसके अतिरिक्त खिड़कियों पर जंगले को दिखाने के लिये आप दियासलाई की सींकों का प्रयोग कर सकते हैं। इन सींकों को खिड़की के बिल्कुल बराबर काट लीजिये। फिर इन्हें खिड़कियों में फंसा कर आप चिपका दीजिये। ये सींकें तथा तागा लगाने के लिये आप गोंद काम में लायें तो बहुत अच्छा हो।

४. मोटरों का अड्डा

कई प्रकार की मोटर कार तथा लारी भी दियासलाई के खाली बक्सों से बन सकती हैं। आगे दिये हुए चित्र आपको दिखलाते हैं कि उनमें से तीन को आप किस तरह बना सकते हैं। इन तीनों को तो आप दिये हुए नियमों के अनुसार बनाइये। फिर जब आपको बनाना आ जायेगा तब आप अपने मन के अनुसार नई नई तरह की मोटरें भी बना सकेंगे।

(१) एक दियासलाई के बक्स में से उसकी ट्रे लगभग एक तिहाई बाहर निकाल लीजिए। उसे उलटकर अर्थात् खुला हुआ मुख नीचे की ओर करके रख लीजिये। इस प्रकार उसे मज़बूती से चिपका दीजिये। फिर एक दूसरी ट्रे लीजिये तथा उसे खुले मुख की ओर से बक्स के ऊपर औंधी मार दीजिये। इन सब जोड़ों को अच्छी तरह से चिपका दीजिये।

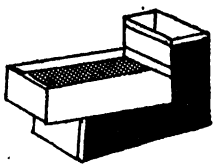


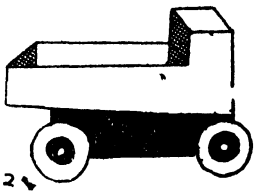
इस आकृति को गहरे नीले या अन्य किसी रंग के काग़ज़ से ढक दीजिये। सफेद काग़ज़ की लम्बी कतरनों से खिड़कियां बन जायेंगी। एक मोटे काग़ज़ को लेकर ऊपर के आगे के भाग पर इस तरह से चिपका दीजिये कि वह धूप का बचाव करने वाले स्क्रीन की तरह लटकता रहे। इस मोटे काग़ज़ के किनारे गोल कर दीजिये।

पहियों के लिये कोई इकन्नी लेकर उसको कार्ड के ऊपर रखकर चार गोल टुकड़े काट लीजिये। उनको रंग डालिये तथा कोनों से कुछ भाग ब्लेड से काटकर

उन्हें चिपका दीजिये (देखिये चित्र)। इस मोटर के ऊपर जैसा आप चाहें रंगीन काग़ज़ लगाकर सजावट कर दीजिये। खिड़कियों के लिये अलग अलग चार किसी दूसरे रंग के टुकड़े काट कर इधर उधर लगा दीजिये।

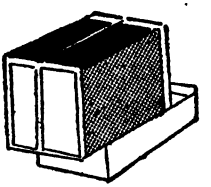
(२) लारी को बनाने के लिये चाकू लेकर एक दियासलाई के बक्स को बीच में से काटकर दो कर लीजिये। एक दूसरा बक्स लेकर उस पर यह आधा बक्स रखकर चिपका दीजिये। इस आधे बक्स के पीछे एक ट्रे खुला हुआ भाग ऊपर रखकर चिपका दीजिये। सब जोड़ों पर पट्टियां चिपका कर उन्हें मज़बूत कर दीजिये।


1

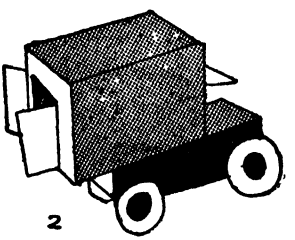

2

लारी के पहिये पिछली मोटर के समान लगा दीजिये और उस पर इच्छानुसार सजावट कर दीजिये।

(३) कोई चीज़ ले जाने की बन्द गाड़ी बनाने के लिये दो दियासलाई के बक्सों को एक दूसरे के साथ चिपका दीजिये। उनके नीचे एक ट्रे लगा दीजिये जिसका एक तिहाई भाग बाहर को निकला हो और जिस का खुला भाग नीचे की ओर हो।



पूरी मोटर को रंगीन काग़ज़ से मढ़ दीजिये और पीछे की तरफ बाहर को खुलने वाले दरवाज़े लगा दीजिये। दरवाज़े मोटे गत्ते के बनने चाहियें। काग़ज़ का कोई नाम बनाकर एक एक दोनों ओर लगा दीजिये। फिर पहले के समान पहिये लगा दीजिये।


2

५. पार्टी या त्यौहारों पर घर की सजावट

ऊपर दियासलाई के ख़ाली बक्सों की चीज़ें बनाना बताया गया था। यहाँ पर सादे काग़ज़ से घर को सजाने की कुछ चीज़ों का बनाना बताया जाता है।

यह चीज़ें अपने हाथ से बनाने में जो आनन्द आता है वह बाज़ार से बनी

बनायी खरीदने में नहीं आता। फिर बाज़ार में इस तरह की आपकी पसन्द की चीज़ें मिल भी नहीं सकतीं।

सजावट के लिये तरह तरह की बेल बनायी जा सकती हैं। अधिकतर बेलों के लिये छोटी छोटी काग़ज़ की पट्टियों की ज़रूरत होती है। प्रिंटिंग प्रेस में बहुत कतरनें निकलती रहतीं हैं। यदि कोई प्रेस वाला आपका दूर की जान पहिचान का भी हो तो आप उनसे यह कतरनें मांग कर ले आइये।

ऊपर की सजावट के लिये छत के साथ लटकाने वाली बेलों को बनाने का पहला तरीक़ा यह है :— कुछ कतरनें लीजिये। अच्छी चिपकने वाली लही तैयार कर लीजिये। पहली कतरन को लेकर उसके दोनों सिरों को मोड़ कर एक दूसरे से चिपका दीजिये। इस प्रकार से एक गोल छल्ला बन जायेगा। फिर दूसरी कतरन लीजिये। उसे इस छल्ले में से पिरो कर सिरों पर से चिपका दीजिये। इसी तरह से एक के अन्दर दूसरे को पिरो कर छल्ले बनाते चले जाइये। यह बेल चिपक कर बड़ी होती चली जायेगी। फिर इसे दीवारों के ऊपर की ओर कील ठोक कर बांध दीजिये। यदि छत में कुण्डे हों तो उनसे इन्हें टांग दीजिये। इनके बीच में कुछ गुब्बारे हवा भर कर बांधिये। बस आपकी सजावट तैयार है।

कतरनों के रंग के विषय में प्रत्येक की अपनी अपनी पसन्द होती है। कुछ एक रंग की बेल बनाना पसन्द करते हैं, कुछ एक छल्ला एक रंग का तथा दूसरा छल्ला दूसरे रंग का— इस तरह से बनाना पसन्द करते हैं। कुछ बेल के छल्लों में तीन तरह का रंग लगाना भी पसन्द करते हैं।

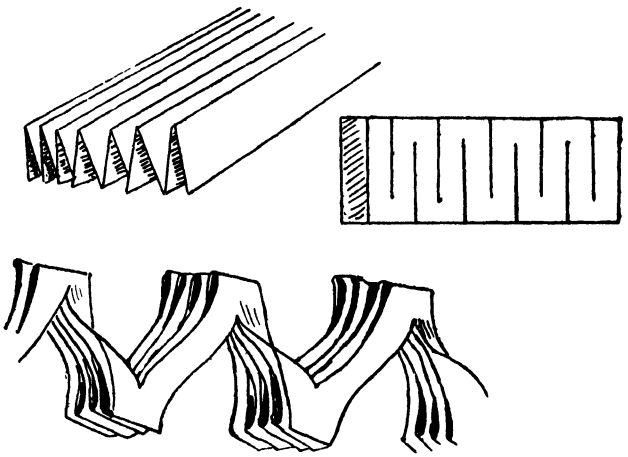
इसी तरह से एक दूसरी प्रकार की बेल भी बनाई जा सकती है। इस में लगभग २ इंच की पट्टियाँ काम में लेनी चाहियें। पट्टियाँ जितनी अधिक लम्बी हों उतना ही अच्छा है। यदि आप बाज़ार से काग़ज़ मोल लाते हैं तो उस में सेपूरे काग़ज़ की लम्बी पट्टियाँ उतार लेनी चाहियें। दो पट्टियाँ लीजिये। उनको एक दूसरे के ऊपर ९०° का कोण बनाते हुए रख दीजिये। फिर उनके कोने आपस में एक दूसरे से ज़रा से चिपका दीजिये। जो पट्टी नीचे है उसे ऊपर की पट्टी पर उल्टा मोड़ दीजिये। फिर ऊपर की पट्टी जो नीचे हो जायेगी उसको मोड़कर ऊपर ले आइये और इसी तरह मोड़ते चले जाइये। यह बिल्कुल उसी तरह से किया जायेगा जैसे बच्चे काग़ज़ का सांप बनाने में करते हैं। जब पट्टी निमटने लगे तो दो अन्य पट्टी लेकर उन पर चिपका लीजिये। तथा उन्हें भी ऐसे मोड़ना आरम्भ कर दीजिये। जब आप सोचें कि आपके कमरे की लम्बाई के बराबर बेल बन गई है जिसमें खूब झालर भी आ सकती हैं तो आप निमटने वाली पट्टियों के दोनों सिरों को आपस में चिपका दीजिये। इस बेल को खोल लीजिये तथा अपने कमरे में टांग लीजिये।

इस झालरदार बेल को और अधिक सुन्दर बनाने के लिये आप इसको अन्य आकृति भी दे सकते हैं। इसको बन्द रख कर ही बीच में से मोड़ लीजिये तथा कैंची लेकर इसमें से एक गोला काट लीजिये। वृत्त काटने के पश्चात् यह बेल बहुत सुन्दर लगने लगती है। वैसे आप अन्य कई तरह का कटान भी उसके अन्दर कर सकते हैं।

फिर इन झालरदार बेलों के नीचे पंखे बनाकर लटका दीजिये। पंखे बनाना बड़ा आसान है। कोई रंगीन काग़ज़ १२ इंच चौड़ा तथा १८ इंच लम्बा ले लीजिये। हम एक सिरे से पंखा बनाना आरम्भ करते हैं। उसे तीन चौथाई इंच मोड़ दीजिये। पहले आगे को मोड़िये फिर पीछे को, फिर आगे को। इस तरह से इस काग़ज़ को मोड़ते रहिये जब तक कि उस पूरे के तीन चौथाई इंच के टुकड़े न हो जायें। फिर एक ओर के सिरे को तागे से बाँध दीजिये तथा दूसरे सिरे को खोल दीजिये। पंखे को खोलने से पहले उसके बाहिरी सिरे को किसी कैंची से गोल या टेढ़ा काट लीजिये जिससे वह खुलने पर सुन्दर लगे। आप चाहें तो बीच में से भी इसे काट सकते हैं।

इन पंखों को लेकर आप बेल में जगह जगह टाँग दीजिये।

एक अन्य प्रकार से भी लटकने वाली बेल बन सकती है। इन



बेलों को बनाने के लिये आपको बड़े काग़ज़ की आवश्यकता होती है। यह समझिये कि काग़ज़ लगभग समाचारपत्र से दुगने साइज़ का होना चाहिये। इस काग़ज़ को भी पहले के समान दो इंच की चौड़ाई देकर मोड़ते चले जाइये। इस तरह से पूरे काग़ज़ को मोड़ लीजिये।

देखिये चित्र। फिर एक सिरे से काग़ज़ को कैंची लेकर चौड़ाई के रुख़ काटना शुरू कर दीजिये। यह काट लगभग आध इंच की दूरी पर होनी चाहिये। यह पूरी आख़िर तक नहीं जानी चाहिये बल्कि इसको कोने से कुछ पहले छोड़ दीजिये जिससे वह खोलते समय अलग न हो जाये। फिर इसे उलट कर दूसरी ओर से भी इसी प्रकार काट लीजिये। तब इसे खोलकर छत के कुण्डों से लटका दीजिये। यदि आपको इसे कुण्डे से कुण्डे तक छत की लम्बाई के अनुसार लटकाना है तो आप इस काग़ज़ को निमटाने के उपरान्त इसमें अन्य काग़ज़ भी जोड़ सकते हैं।

६. गुड़ियों का घर बनाना

गुड़ियों का घर बनाना कुछ कठिन काम नहीं है। आप पहले एक कमरा बना सकते हैं और फिर जैसे जैसे समय और परिस्थितियाँ मिलती रहें उस घर को एक एक कमरा बढ़ाकर पूरा कर दीजिये।

जिस डिब्बे में बाज़ार से जूते आते हैं वह एक कमरे के लिये बिल्कुल उपयुक्त है। उसमें हम जितना फर्नीचर चाहने हैं उतना आ सकता है। तथा उसमें और कमरे जुड़ जाने के बाद पूरा घर बन जाने पर भी अपने कमरे में रखने पर हमें दिक्क़त नहीं होती।

पहले घर का नाप देख लेना चाहिये कितना बड़ा हम बनाना चाहते हैं। एक छोटे घर के लिये आपको दो कमरे, एक दूसरे के ऊपर और दो कमरे उनके पीछे चिपके हुए पर्याप्त होंगे। अथवा आप नीचे के फर्श पर भी दो कमरे अगल बगल, सामने, दो पीछे और चार उनके ऊपर बना सकते हैं। इसके अतिरिक्त यदि आप चाहें तो तिमंज़िला मकान भी बना सकते हैं।

आप एक बक्स से आरम्भ कीजिये। उसके एक सिरे पर खिड़कियों के निशान लगा दीजिये। इन निशानों पर से किसी तेज़ चाकू अथवा ब्लेड से काट दीजिये।

इस कमरे को आप दो प्रकार से दृढ़ कर सकते हैं। एक प्रकार तो यह है कि आप सब जोड़ों पर काग़ज़ चिपका दीजिये। अथवा दूसरी प्रकार से आप यह भी कर सकते हैं कि बढ़ई से उसके यहाँ लकड़ी की बहुत पतली परतें जो बेकार पड़ी रहती हैं वे ले लीजिये। इन परतों को रेगमाल से रगड़कर साफ कर लीजिये। फिर इनके जूते के बक्से के बराबर हिस्से करके छोटी कीलों (चोबों) से लगा दीजिये।

जब आपको दो कमरे साथ जोड़ने हों तब ऊपर और नीचे की लकड़ी की परतों को चोबे गाड़ कर साथ ठोक दीजिये। अगल बगल में भी परतों में कील

लगाने से जोड़ बहुत मज़बूत हो जाते हैं। साथ ही यदि आपको दो या तीन मंज़िल एक साथ लगानी हों तो आप बाहर से एक पूरी लम्बी परत लगाकर अपने घर को बहुत दृढ़ कर सकते हैं। यदि आप परतों को बीच में ठोक रहे हैं जब कि आप डिब्बों को सीधा मेज़ पर रख कर नहीं ठोक सकते तो आप एक लोहे का टुकड़ा अथवा पत्थर की बटिया कील के नीचे लगाकर उसे ऊपर से ठोकिये। इन सब जोड़ों को आप मोटे काग़ज़ की पट्टियाँ लगाकर चिपका दीजिये।

आप घर के अन्दर के भाग को अपनी मरज़ी के अनुसार सजा सकते हैं। खिड़की पर सेलोफ़ोन काग़ज़ शीशे के लिये लगा दीजिये। दीवारों पर बाज़ार में दीवार मढ़ने का जो काग़ज़ बिकता है अथवा सादा रंगीन काग़ज़ लेकर लगा दीजिये। एक हलके रंग के काग़ज़ को छत के नीचे के भाग पर मढ़ दीजिये। इस कमरे में कम से कम एक दरवाज़ा अवश्य होना चाहिये। जब आप दो कमरों को मिलायें तो उनके बीच में भी एक दरवाज़ा दे दीजिये।

इसके पश्चात् आप ऊपर जाने का ज़ीना बनाइये। इसके लिये दो लकड़ी के पतले परत ले लीजिये। इनको एक एक इंच या इससे भी छोटे टुकड़ों में काट लीजिये। फिर इन सबको जोड़कर एक सीढ़ी बना लीजिये जो आधी दूर तक तो पीछे की दीवार को जाये तथा फिर उसके सहारे सहारे बगल से ऊपर पहुँच जाये। इन सीढ़ियों को सुन्दर करने के लिये आप इनके सहारे एक बारीक डंडियों की हाथ से पकड़ने की रेलिंग बना दीजिये। इन सीढ़ियों को काला रंग दीजिये तथा उन पर लाल रंग का काग़ज़ मढ़ दीजिये।

यदि आप इसके लिये किसी खिलौनों की दूकानवाले से कुछ सामान फर्नीचर के लिये ख़रीदना चाहें तो ख़रीद सकते हैं, नहीं तो कई ऐसी चीज़ें होती हैं जो आप घर पर बना सकते हैं।

६ दियासलाई के बक्सों को जोड़कर आप उनकी एक सुन्दर दराज़ों की मेज़ बना सकते हैं। इन दराज़ों को खींचने के लिये आप जूते के बटन काम में ला सकते हैं। बच्चों के जूतों में जो बटन लगे रहते हैं उनको आप दियासलाई की ट्रे में लगा पीछे की ओर उनमें एक पिन फंसा दीजिये।

इसी तरह से एक दीवान बनाने के लिये आप एक दियासलाई के बक्स को मेज़ पर लिटा कर रख दीजिये। फिर उसके पीछे एक बक्स खड़ा कर के लगा दीजिये। साथ ही अगल बगल भी दो दियासलाई के बक्स खड़े करके लगा दीजिये। इन सब बक्सों को लही से साथ जोड़ दीजिये। फिर इन के जोड़ों को मज़बूत करने के लिये सब जोड़ों पर काग़ज़ की पट्टियाँ चिपका दीजिये। तब इस पर सुन्दर काग़ज़ मढ़ दीजिये।

समाचारपत्रों में से छोटी छोटी तसवीरें काटकर उनको दरवाज़ों की बगल में तथा इधर उधर दीवारों पर चिपका दीजिये।

कमरे में अंगीठी बनाने के लिये दो दियासलाई के बक्सों को जोड़ लीजिये तथा उन पर एक कार्ड का टुकड़ा दोनों ओर से तथा सामने से बाहर निकला हुआ चिपका दीजिये। उनको बीच में से अंगीठी के मुख की तरह काट लीजिये। फिर इसको कमरे की दीवार के मध्य में चिपका दीजिये।

आप अन्य कुछ फर्नीचर भी तैयार करना चाहें तो अपनी बुद्धि लड़ा कर इस प्रकार की बीसियों चीज़ें तैयार कर सकते हैं।

७. पानी में चलने वाली नाव

एक बोतल में लगने वाली कार्क की डाट लीजिये। अथवा गुसलखाने में बिछाई जाने वाली कार्क की चटाई का एक टुकड़ा ले लीजिये। उसको चाकू से नाव की शक्ल का बना लीजिये। आगे का नोकीला ऊपर को उठा हुआ भाग नाव का अगला सिरा होगा। उसके पिछले भाग पर एक कपूर का छोटा उतना ही बड़ा टुकड़ा बांध दीजिये। कपूर को बांधने के लिये तार काम में लें तो बहुत अच्छा हो।

एक दियासलाई लेकर कार्क के बीच में ठोक दीजिये। उसमें लही लगा दो रंगीन काग़ज़ों के तिकोने टुकड़े लेकर चिपका दीजिये। यह नाव के लिये पाल हो गये। जब आप इस छोटी नाव को पानी के अन्दर छोड़ेंगे तो यह अपने आप चलने लगेगी। इसके चलने के काम में यह भेद छिपा है। पानी की सतह हर चीज़ पर खिंचाव पैदा करती है। कपूर धीरे धीरे पीछे के भाग में घुलता रहता है जिससे वहाँ पर का खिंचाव कम होता है तथा आगे खिंचाव अधिक होने के कारण नाव आगे को भागने लगती है। जितना आगे अधिक खिंचाव होगा उतनी ही नाव अधिक तेज़ भागेगी।

यह हम ने एक प्रकार की छोटी नाव बनाने का तरीक़ा बताया है। आप इन्हीं नियमों पर बड़ी नावें भी बना सकते हैं। इन नावों को आप अलग अलग नाम दे दीजिये। फिर इन सब को पानी में छोड़ दीजिये। सब पानी में चलती हुई बड़ी सुन्दर लगेंगी।

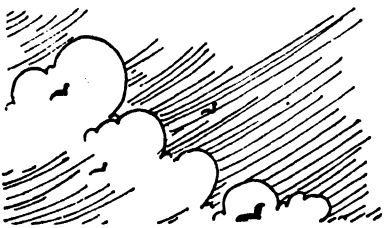
एक ही प्रकार की नावें बनाकर आप उनकी रेस कर सकते हैं। इसके अतिरिक्त यदि आप चाहें तो इन नावों को एक दूसरे के विपरीत छोड़कर उन्हें आपस में लड़ा भी सकते हैं। जो नाव टक्कर खा कर उलट जाये तथा फिर सीधी हो जाये उसे अलग निकाल कर रख दीजिये। नाव के उलटने को आप ध्यानपूर्वक

देखते रहें। क्योंकि यह ध्यान रखना चाहिये कि कार्क की बनी होने के कारण वे केवल एक पल को उलटेंगी तथा फिर सीधी हो जायेंगी। साथ ही उनमें पाल लगे रहने के कारण भी उनका उलटना कठिन होता है।

अध्याय १२

लम्बे खेल

इस अध्याय में वे लम्बे खेल बताये गये हैं जिनको खेलने में एक पूरी संध्या अथवा उसका अधिक भाग व्यय हो जाता है। इस सन्ध्या को दूसरे शब्दों में 'एक खेल की सन्ध्या' कह सकते हैं।



इस तरह के खेलों में अधिकतर दलों का काम होता है पर फिर भी इनमें व्यक्तियों की प्रतियोगिता भी होती है। जब आपको मालूम हो कि आपके मेहमान अधिक देर बैठने वाले हैं तभी इन खेलों को खेलिये, अन्यथा यह न हो कि आपके खेल अधूरे रह जायें और पार्टी समाप्त हो जाये।

नीचे कुछ लम्बे खेलों का विवरण दिया जा रहा है।

क— खेल-समूह

जैसे ओलिम्पिक खेलों में डीकेथेलन होता है जिसमें कई प्रतियोगिताओं को जोड़ दिया जाता है, उसी प्रकार पार्टी मनोरंजन के लिये खेल-समूह होता है। इसको चलाने पर एक सुन्दर सन्ध्या का समय सुखद हो जाता है और इसे खेलने वालों के कई छिपे गुण पता चलते हैं।

तरह तरह के संगीत के खेल तो पहले बताये जा चुके हैं। उनके अतिरिक्त कुछ और विषय नीचे दिये जा रहे हैं। इन विषयों को आप सादे छोटी पार्टी के दिन अलग अलग खेल बनाकर भी खेल सकते हैं।

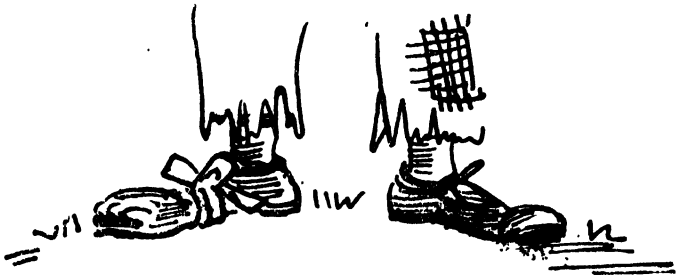
हर खेल के लिये एक परीक्षक होना चाहिये। परीक्षक बनने के लिये वही मनुष्य उपयुक्त है जिसने यह खेल-समूह तैयार किया है। वह हर पाइन्ट के नम्बर देगा और फल देते समय यह भी बताता रहेगा कि उसने नम्बर किस हिसाब से दिये हैं।

बोलने के खेल

१ परिभाषायें— इसमें प्रतियोगी एक एक कर अन्दर आते हैं और किन्हीं भी छः सरल शब्दों की परिभाषायें देते हैं। अन्त में जब परीक्षक अपना

फल सुनाता है तब वह शब्द-कोष में से उन शब्दों की असली परिभाषायें भी पढ़ कर सुनाता है।

परिभाषाओं के लिये कुछ सरल शब्द ये हो सकते हैं :— मेज़, कुर्सी, बादल, जूता, चिड़िया, फोटो, दरवाज़ा, कमरा, पलंग, छाता, दरी, मोज़ा, ज़ीना, गुलदान, चम्मच, गिलास, कटोरा।



जूता

इसमें परीक्षक यह भी कह सकता है कि उसी प्रतियोगी को अधिक नम्बर मिलेंगे जो अधिक से अधिक हँसाने वाली परन्तु ठीक परिभाषा देगा।

२. *बिना तैयारी के स्पीच देना*— इसका समय प्रत्येक प्रतियोगी के लिये केवल दो मिनट रखना चाहिये। इसी समय के अन्दर प्रतियोगी अपनी स्पीच को सोचे तथा उसे उगल भी दे। स्पीच के विषय को रखने के कई प्रकार हो सकते हैं। यह भी हो सकता है कि एक सर्वप्रिय विषय सब प्रतियोगियों को दे दिया जाये। अथवा यह भी हो सकता है कि आप कई विषयों को छाँट कर उन्हें स्लिपों पर लिखकर एक टोप के अन्दर डाल दें तथा प्रतियोगियों से कहें कि वे एक एक करके आयें तथा टोप में से एक स्लिप उठाकर उसमें जो विषय लिखा हुआ हो उस पर वक्तृता दें।

३. *किसी अवतरण को पढ़ना*— किसी पद्य अथवा गद्य का छोटा अवतरण पढ़कर सुनाना। जो सब से अच्छा पढ़ कर सुनाता है वह प्रथम आता है। यदि आप चाहें तो किसी नाटक का अवतरण भी दो मनुष्यों से पढ़वाकर सुन सकते हैं।

४. *विराम आदि के चिह्नों से शून्य अवतरण को पढ़ना*— इस अवतरण पर पहले कुछ परिश्रम करना पड़ेगा। इसके लिये ऐसा अवतरण लेना चाहिये जिसमें अधिक से अधिक चिह्न हों। अधिकतर बातचीत के अवतरण में ही आपको सब से अधिक चिह्न मिल सकते हैं। इस अवतरण को बिना चिह्नों के किसी काग़ज़ पर लिख लीजिये तथा प्रतियोगी को पढ़ने को दीजिये। १०० में से ९०

प्रति शत इस बात की सम्भावना है कि वह इस अवतरण को ग़लत पढ़ेगा तथा सब सुनने वालों की हंसी का कारण बनेगा।

५. *बिना तैयारी के बातचीत*— यह नं० २ खेल के समान है। इसमें

दो व्यक्ति एक साथ कमरे के अन्दर आते हैं तथा जो विषय उन्हें दिया जाता है उस पर बातचीत आरम्भ कर देते हैं।

६. *छः सर्वप्रिय प्रश्न*— प्रतियोगियों को दर्शकों के सामने आकर छः प्रश्नों के उत्तर देने होते हैं। इन प्रश्नों को आप समाचारपत्रों तथा मासिक पत्रिकाओं में से एकत्र कर सकते हैं।

७. *स्थानीय दिलचस्पी के छः प्रश्न*— ये प्रश्न स्थानीय दिलचस्पी के होने चाहियें। प्रतियोगियों की देखने की शक्ति की परीक्षा लेने के लिये आप जिस घर में यह खेल-समूह खेला जा रहा है उस घर के विषय में भी छः प्रश्न पूछ सकते हैं।

इसका एक प्रकार यह हो सकता है कि आप प्रतियोगियों से किसी मैदान के खेल अथवा उनकी अन्य किसी विशेष दिलचस्पी के विषय में प्रश्न पूछें।

८. *छः कहावतों को ग़लत बोलना*— छः प्रसिद्ध कहावतें बोली जाती हैं लेकिन उनके बोलने में कुछ ग़लती कर दी जाती है। प्रतियोगियों को उन का असली रूप देना होता है। कहावतों की दो लिस्ट ऊपर दी हुई हैं।

९. *आपबीती*— कोई भी अपने साथ हुई दो आपबीती सुनाइए।

१०. आचरण की समस्या— सामाजिक अथवा व्यापारिक जीवन में कभी कभी ऐसा अवसर आ जाता है जब कोई मनुष्य बहुत दुविधा में पड़ जाता है। ऐसे अवसर सुनाइये तथा प्रतियोगियों से पूछिये कि ऐसे अवसर पर मनुष्य को किस प्रकार का आचरण करना चाहिये।

११. कठिन शब्दों के अक्षर-विन्यास पूछना— जो प्रतियोगी दो बार ग़लत अक्षर-विन्यास बतलाये वह प्रतियोगिता में से निकलता रहे।

१२. नक़ल उतारना— प्रतियोगियों को किसी भी दृश्य का गूंगे रहकर स्वयं चित्रण करके दिखलाना पड़ेगा। अच्छा तो यही होगा कि आप सब प्रतियोगियों को एक ही सीन अभिनय करने के लिये दें। उससे पता लग जायेगा कि एक ही सीन को विभिन्न मनुष्य कितने दृष्टिकोण से लेते हैं। ये सीन आप नक़ल उतारने के लिये दे सकते हैं— बच्चे को नहलाना, दो की चाय बनाना, पप्पू को बाल बनवाने के लिये ले जाना, कढ़ाही में हलवा बनाना, अपने पैर का जूता ख़रीदना।

लिखने के खेल

इन सब के साथ आप कुछ लिखकर खेले जाने वाले खेल भी खेल सकते हैं। इनको तैयार करने के लिये आप को कुछ दिन का समय अवश्य मिलना चाहिये।

१. लावारिस शब्द— एक दर्जन लावारिस (एक दूसरे से कोई सम्बन्ध न

रखने वाले) शब्द प्रतियोगियों को दे दीजिये। उनसे कहिये कि वे इन शब्दों को लेकर एक समझ में आने वाला पैरा लिखें जिसमें १५० शब्द से अधिक न हों। जो पैरा सबसे अधिक समझ रखता हो तथा जो सबसे सुन्दर लिखा गया हो वह पुरस्कार का विजेता होगा।

२. *पद-पूर्ति*— इसमें आप प्रतियोगियों को एक पद दे दीजिये। उसके बाकी पद उन्हें अपनी ओर से पूरे करने हैं। अपने पद का अन्तिम शब्द ऐसा रखिये जिसके साथ अन्त में आने वाले कई शब्द हों।

३. *कविता करना*— आप प्रतियोगियों को सोलह पदों की कविता लिखने को कहिये जिनके अन्तिम शब्दों की तुक आपके दिये हुए दो शब्दों से मिलती हो।

४. *पत्र लिखना*— स्थानीय हित अथवा सामयिक हित का कोई विषय प्रतियोगियों को दे दीजिये जिस पर उन्हें एक पत्र लिखकर अपने समाचारपत्र को भेजना है। अथवा आप इनमें से भी कोई एक पत्र लिखवा सकते हैं— अपने पड़ौसी को शिकायत का पत्र, अपने भाई के विवाह का पत्र, स्कूल में पढ़ने वाले विद्यार्थी का अपने घर पत्र।

५. *कहानी लिखना*— इसी तरह से आप प्रतियोगियों से एक कहानी भी लिखवा सकते हैं। कहानी का आरम्भ का वाक्य या उसका अन्त का पैरा या उसमें आने वाले चरित्रों का कुछ परिचय आप दे सकते हैं जिनको केन्द्र मानकर प्रतियोगियों को कहानी लिखनी है।

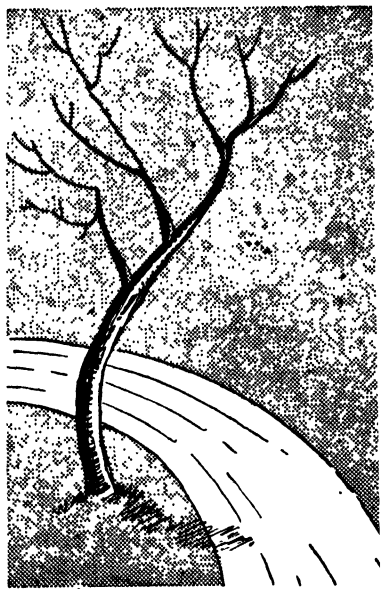
ख— गुब्बारे में बिताई गई संध्या

यह खेल भी बड़ा मज़ेदार है जिसे खेलने के लिये एक घण्टा या उससे भी अधिक समय लग सकता है। इसमें आठ नौ मनुष्यों को लगभग पांच से दस मिनट तक भाषण देना पड़ता है।

इस खेल का मुख्य माध्यम यह है कि जिन मनुष्यों को भाषण देना है वे एक गुब्बारे में बैठे हुए हैं जो गैस की कमी के कारण नीचे उतरता आ रहा है। उसे ऊपर रखने के लिये उस पर बोझ कम किया जा रहा है। इस पर जितने मनुष्य बैठे हैं उनमें से एक को बोझ हल्का करने के लिये नीचे फेंक देना है। अपने को बचाने के लिये हर मनुष्य अपने को जीवित रखने की दलीलें पेश करता है कि वह समाज के लिये क्यों आवश्यक है। इन

सब भाषणों के निमटने पर जिस मनुष्य का भाषण सबसे ख़राब होगा, जिसकी दलीलें सबसे कमज़ोर होंगी, उसे नीचे फेंक दिया जायेगा।

इस खेल को खेलने वाले चरित्रों को आप एक एक व्यवसाय दे सकते हैं। जैसे उस गुब्बारे में एक वैज्ञानिक है तो दूसरा डॉक्टर, तीसरा वकील, चौथा अध्यापक और इसी तरह। इस तरह से प्रत्येक को एक एक व्यवसाय देने से खिलाड़ियों को अपने बचाव का मुख्य आधार मालूम हो जाता है।



ग— शब्द अनुमान करने की पहेली

इस खेल में मेहमानों को दो दलों में बाँट दिया जाता है। हर दल उतनी ही पहेली लिखकर रख लेता है जितने उसमें सदस्य होते हैं। इन सबको अलग अलग स्लिप पर लिखकर रखना चाहिये जिससे एक दल दूसरे दल की पहेलियों को एक एक कर उठा सके।

शब्द अनुमान करने की पहेलियों में नारे, बड़े आदमियों के कथन, छिपे व्यक्तित्व, नाटक, स्थान, सादी पहेलियां, उल्टे सीधे शब्द— सब कुछ हो सकते हैं।

एक दल का कोई मनुष्य दूसरे दल के टोप में से एक स्लिप उठाता है और उस लिखी हुई चीज़ को अभिनय करके अपने दल वालों को बताने का प्रयास करता है। वह बोल नहीं सकता। उसके दल वालों को उसके अभिनय से अनुमान लगाना होगा कि स्लिप में क्या लिखा हुआ है। क्योंकि स्लिप में लिखे हुए को दूसरे दल वाले जानते हैं इसलिये अभिनय और अनुमान को सुनकर उन्हें बड़ा आनन्द आता है। पहला दल ठीक उत्तर बताये या नहीं, उसका समय तीन मिनट का होता है। तब दूसरे दल का एक सदस्य उठता है और पहले वाले दल के टोप में से एक स्लिप निकाल कर अभिनय करना आरम्भ कर देता है।

इसमें एक समय रखने वाला होता है जो हर ठीक अनुमान के लिये लिया गया समय लिखता रहता है। जो दल कम समय लेता है वह जीत जाता है।

दलों का बारी बारी से नम्बर आता है और हर खिलाड़ी को एक स्लिप का अभिनय करना पड़ता है।

कुछ ऐसे संकेत होते हैं जिन से आप अपने दलों को यह समझा सकते हैं कि आप किस चीज़ का अभिनय कर रहे हैं। यहाँ पर कुछ संकेत दिये जाते हैं। लेकिन संभवतः जब आप दो तीन बार इस खेल को खेल चुकें, तो आप स्वयं अपने संकेत बना सकते हैं।

पहले तो आपको अपने दल को यह बताना चाहिये कि आप के हाथ में किस चीज़ का नाम है— किताब का, मनुष्य का, जगह का, आदि। मान लीजिये आप को एक किताब बतानी है। इसके लिये आप अपने हाथों में एक काल्पनिक पुस्तक ले लीजिये तथा उसे पढ़ने का अभिनय कीजिये। जैसे ही आपके दल का कोई मनुष्य बोले— 'क्या यह पुस्तक है', तब आप सिर हिलाकर हामी भर दीजिये। तब वे किताब के भी अलग अलग वर्ग बोलने शुरू करेंगे। क्या वह एक अमर साहित्य है, क्या वह आधुनिक उपन्यास है, क्या वह जीवन चरित्र है, क्या वह ऐतिहासिक उपन्यास है, आदि। जो व्यक्ति ठीक वर्ग को बोले उसकी ओर आप उंगली उठा दीजिये और हामी भर दीजिये।

पहेली में अपने खिलाड़ियों को यह बताइए कि उस में कितने शब्द हैं। इसके लिये जितने शब्द हों उतनी आप उंगलियाँ उठा दीजिये। इसके पश्चात् आप मुख्य शब्द का सबसे पहले अभिनय कीजिये, क्योंकि बहुधा ऐसा होता है कि इसको पहिचाने जाने के बाद दूसरे शब्दों को पहिचानने में देर नहीं लगती और समय बच जाता है।

आप फर्श पर एक वृत्त खींच सकते हैं यदि आपको एक स्थान बतलाना हो। यदि किसी प्राणी का नाम हो तो आप अपने सिर पर थपकियां दीजिये। किसी संगीत-प्रधान खेल को समझाने के लिये आप नाचने लगिये। एक सादे नाटक को समझाने को किसी काल्पनिक परदे को खींचिये। जब आपका दल यह समझ जाये तब वह प्रश्न पूछना आरम्भ कर देगा कि क्या नाटक नया है या पुराना, प्राणी स्त्री है या पुरुष, स्थान इस देश में है या अन्य कहीं, आदि।

मान लीजिये कोई ऐसा शब्द आता है जिस पर आप अभिनय करना असम्भव समझते हैं तो अपनी मुट्ठियों को बन्द करके एक दूसरे के ऊपर मारिये। इसका अर्थ यह हुआ कि आप किसी दूसरे शब्द का अभिनय करने जा रहे हैं जिसकी तुक असली शब्द से मिलती है। जब दल तुक वाले शब्द को पहिचान

लेता है तब वह उसी तुक के अन्य शब्दों के नाम लेता रहता है जब तक कि वह ठीक शब्द पर नहीं पहुँच जाता।

यह दिखाने के लिये कि आप एकदम पहेली पर अभिनय कर रहे हैं अपने हाथ को बड़े वृत्त में घुमाइये। कभी कभी ऐसा भी होता है कि दल वाले बड़ा शब्द समझ जाते हैं जब कि उसका आधा शब्द होना चाहिये। जैसे 'परीक्षा' के स्थान पर 'परीक्षार्थी' समझ जायें, तो इसके लिये आप एक काटने का निशान दीजिये— अपने दायें हाथ को बायीं हथेली पर खड़ा करके मारिये।

घ— भाग कर शब्द अनुमान करना

यह पहले वाले खेल का एक भिन्न प्रकार है। इसकी मुख्य भिन्नता यह है कि दोनों दलों को अगल बगल के कमरों में अलग अलग बिठा दिया जाता है। इसमें एक खेल खिलाने वाला होता है जो दोनों कमरों के बीच के द्वार में कुर्सी बिछाकर बैठ जाता है।

खेल खिलाने वाला स्वयं जितने हर दल में खिलाड़ी होते हैं उतने नारों आदि की सूचि बनाकर पूछने के लिये अपने पास रखता है। इसका मतलब है कि हर मनुष्य को एक बूझ का अभिनय करना होता है। दोनों दलों को एक ही बूझ का अभिनय करना है इसलिये द्वार तथा कमरे ऐसे होने चाहियें कि एक कमरे में पूछे गये प्रश्न की ध्वनि दूसरे कमरे तक न पहुँच जाये।

हर दल का पहला खिलाड़ी खिलाने वाले के पास आता है तथा उससे पहली पहेली पूछ कर ले जाता है। वे दोनों अपने दलों के अलग अलग कमरों में जाकर अभिनय करना आरम्भ कर देते हैं। इसमें वे अपने कमरे में शीघ्र से शीघ्र पहुँचने के लिये भागते हैं तथा वहाँ भी जल्दी ही अभिनय कर समझाने का प्रयास करते हैं। इस खेल को खेलने का कोई समय नहीं होता। जैसे ही कोई दल बूझ का ठीक उत्तर निकाल लेता है उसका दूसरा खिलाड़ी उठकर खिलाने वाले के पास भागता है तथा उसे पहली पहेली का उत्तर बताकर दूसरी पहेली को पूछता है।

इसमें बहुधा ऐसा होता है कि एक दल दस मिनट में पहले बूझ का उत्तर निकाल कर लाता है जब कि दूसरे दल वाले आरम्भ के तीन बूझ निमटा चुके होते हैं। लेकिन दूसरे दल वाले चौथे बूझ पर अड़ जाते हैं तथा पहले दल वाले उनसे आगे निकल जाते हैं।

ङ— कागज़ पर अनुमान लगाना

यह खेल भी पहले दोनों खेलों की तरह खेला जाता है। इस खेल में तथा

पहले बताये गये खेलों में मुख्य अन्तर यह है कि इसमें अभिनय करने के स्थान पर काग़ज़ पर पेन्सिल से चित्र बनाने पड़ते हैं। इस खेल में आप अक्षर नहीं लिख सकते। इसमें सीधी रेखा खींचकर आप बता सकते हैं कि पहेली में कितने शब्द हैं। तिरछी रेखाओं से आप अन्य कोई अर्थ निकाल सकते हैं। बाकी यह खेल बिल्कुल पहले खेल के समान चलता है।

च— बिना देखे चित्र खींचना

यह खेल जोड़े बनाकर खेला जाता है। प्रत्येक जोड़े को ऐसी कुर्सियों पर बिठाया जाता है जिनकी कमर एक दूसरे से मिली होती है। जोड़े में से एक को काग़ज़ तथा पेंसिल दे दी जाती है। साथ में कोई ऐसी चीज़ भी दी जाती है जिस पर रख कर वह चित्र खींच सके। दूसरे को वह चीज़ दे दी जाती है जिसका चित्र बनाना होता है। जैसे नींबू, चाकू, कलमदान, बच्चे की दूध पीने की बोतल, आदि।

साथी को अपने हाथ की चीज़ का इस तरह से विवरण देना है कि काग़ज़ पेंसिल वाला साथी समझ जाये कि उसका साथी क्या चीज़ लिये बैठा है जिसका उसे चित्र बनाना है। वह उस चीज़ का विवरण, शक्ल, साइज़, रेखायें आदि बोलता रहेगा तथा साथी समझ कर चित्र बनाता रहेगा। चित्र बनाने वाला साथी न तो उस चीज़ को देख सकता है, न चीज़ वाला साथी उसका नाम बोल सकता है।

जब चित्र बन जाता है तब जोड़ा उस पर अपने नाम लिख देता है। फिर इन सब चित्रों को उन चीजों के साथ जिनके वे चित्र होते हैं मेज़ पर रख दिया जाता है। जिस जोड़े का चित्र सब से अधिक उनकी चीज़ से मिलता जुलता होगा, वह विजेता होगा।

छ— अभिनय किया विचार

इस खेल में मेहमान तीन या उससे अधिक दलों में बांट लिये जाते हैं। एक दल किसी विचार को अभिनय करके दूसरे दलों के सामने पेश करता है। इसमें केवल अभिनय करना होता है, आप मुख से कोई बोल नहीं निकाल सकते। अभिनय किये जाने वाले विचार को कुछ कठिन बनाना चाहिये। लेकिन उसे इतना समझ से बाहर भी न बनाया जाये कि कोई दल उसको न समझ सके। यहाँ तक कि इस खेल का नियम यह है कि यदि कोई भी दल तीन मिनट के अन्दर अभिनय का विचार नहीं बता पता तो अभिनय करने वाले दल के विरुद्ध एक पाइण्ट हो जाता है।

इस में अधिकतर कहावतें, प्रसिद्ध कथन आदि अभिनय करके बताये जा सकते हैं। तीन चार शब्दों या इससे भी अधिक शब्दों का अभिनय अधिक अच्छा रहता है। मान लीजिये दल नम्बर १ 'नाच न जाने आंगन टेढ़ा' का अभिनय करके दिखाना चाहता है। दल का पहला व्यक्ति नाचना आरम्भ कर देगा। दूसरा व्यक्ति हाथ से नहीं का इशारा करेगा। अगला व्यक्ति मस्तिष्क की ओर इशारा करेगा। चौथा हाथ से ज़मीन पर आंगन का नक्शा खींचकर दिखायेगा। पांचवां अपनी उंगली से उसे टेढ़ा दिखायेगा। यदि आपके पास इतने व्यक्ति नहीं हैं कि पूरी कहावत का अभिनय कर सकें तो आप दो शब्दों का साथ में भी अभिनय कर सकते हैं। यह भी हो सकता है कि पहले सब बारी बारी से एक एक शब्द का अभिनय कर लें, फिर जो शब्द बचें उनका अभिनय करने की दुबारा शुरु से बारी आ जाये।

इनके अतिरिक्त आप चाहें तो अपने दल के किसी सदस्य के नाम का भी अभिनय कर सकते हैं।

ज— खून

जितने आपके घर मेहमान होते हैं उतनी स्लिपें लेकर आप एक टोप में डाल दीजिये। इन स्लिपों में से केवल दो पर कुछ लिखा होता है। एक पर 'खूनी' लिखा होता है तथा दूसरे पर 'जासूस' लिखा होता है। सब उपस्थित मेहमान एक एक स्लिप उठा लेते हैं। लेकिन कोई किसी को नहीं बताता कि उसने कौन सी स्लिप उठाई है।

स्लिप उठाने के बाद जिस कमर में मेहमान हैं उसकी बिजली बुझा दी जाती है। जासूस एक कुर्सी पर बैठ जाता है और तब तक नहीं उठता जब तक कि खून नहीं कर दिया जाता। बाक़ी सब मेहमान इधर उधर कमरे के अन्दर घूमते रहते हैं। तभी अंधेरे में खूनी अपने शिकार को छाँट लेता है और उसके गले में बाहें डाल देता है। उसके गले में बाहें डालते ही वह मेहमान चीख़ मार कर ज़मीन पर लेट जाता है। कोई शान्त मेहमान सबको धीरज बँधाता है तथा जासूस बुलाने की सलाह देता है। जासूस को बुलाया जाता है तथा वह उठकर कमरे की बिजली जलाने के लिये कहता है।

वह खून के मौके पर पहुँचता है और अपनी खोज आरम्भ कर देता है। सब मेहमान अपने अपने स्थान पर खड़े रहते हैं। कोई अपने स्थान से नहीं हिल सकता। फिर वह सब मेहमानों से सवाल पूछने आरम्भ करता है यह पता लगाने के लिये कि इनमें से कौन खूनी है। खूनी को छोड़कर बाक़ी सबको उसके सवालों का

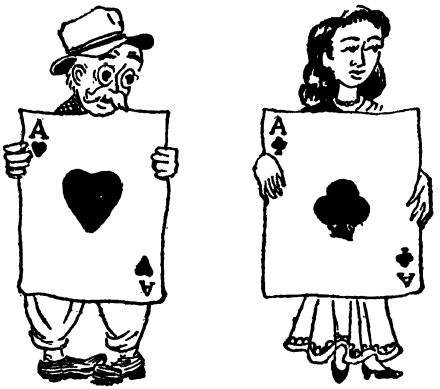
उत्तर सही सही देना होगा। खूनी उसके सवालों का उत्तर अपनी मर्ज़ी के अनुसार दे सकता है। जिसका खून किया गया है वह आखिर तक चुप रहेगा।

चाहे जासूस खूनी को बता पाये या नहीं, कुछ देर के बाद खेल फिर आरम्भ हो जायेगा। यदि जासूस खूनी को बता दे तो ठीक है, नहीं तो उसे कुछ समय उपरान्त हार मान लेनी चाहिये तथा खेल को फिर से आरम्भ करवा देना चाहिये।

अध्याय १३

ताश के खेल

ताश के खेल जैसे सर्वप्रिय खेल संसार भर में अन्य कोई नहीं हो सकते। यहाँ पर आपके खेलने के लिये कुछ प्रसिद्ध ताश के खेलों को बताया जा रहा है। इनमें आसान से आसान खेल जैसे 'रंग मिलाओ' से लेकर कठिन 'ब्रिज' आदि तक हैं।



यहाँ पर खेलों के मुख्य नियम दिये हुए हैं। ताश के खेलों को शुरु करने वाला यहाँ पर सीखने तथा उसके अनुसार खेलने का अच्छा मसाला पा सकता है। साथ ही एक अनुभवी व्यक्ति भी मुझे आशा है इन पृष्ठों में अपने काम की कुछ चीज़ पा सकता है।

१. रंग मिलाओ

यह ताश के खेलों में सबसे आसान है। यह बच्चों को बहुत प्रिय होता है। अन्य कठिन खेल सीखने के बाद भी वे इसे खेलना नहीं छोड़ते।

इस खेल में सब तस्वीरें, अर्थात् गुलाम, मेम, बादशाह, इक्का, निकाल कर अलग रख ली जाती हैं। अधिकतर इस खेल को दो मनुष्य खेलते हैं, वैसे यदि अधिक मनुष्य खेलना चाहें तो वे भी खेल सकते हैं। जितने खिलाड़ी होते हैं, उसी हिसाब से तस्वीरें खेलने वालों में बाँट दो। इस खेल में गुलाम के ५ पत्ते होते हैं, मेम के १०, बादशाह के १५, तथा इक्के के २०। इसका मतलब यह है कि

जब खेलने वालों के अपने पत्ते समाप्त हो जाते हैं तो वे अपनी तस्वीरों के बदले में दूसरे जीतने वाले से ताश के पत्ते ले सकते हैं।

बाकी बचे ३६ पत्तों को खिलाड़ियों में बाँट दीजिये। मान लीजिये दो खिलाड़ी खेल रहे हैं। हरेक के पास १८, १८ पत्ते आ गये। अब दोनों खिलाड़ी अपने पत्तों की गड्डी उलट कर ऊपर से पत्ता चलना शुरु करेंगे। जो बाँटता है उससे दूसरा खिलाड़ी पहले अपनी गड्डी को इकट्ठी करके उसका सबसे ऊपर का पत्ता खोल कर बीच के स्थान में चल देता है। फिर बाँटने वाला इसी भाँति गड्डी का ऊपर का पत्ता पहले पत्ते के ऊपर रख देता है। यदि दोनों पत्तों का रंग मिल जाता है तो वह दोनों पत्ते उठाकर अपनी ढेरी के नीचे लगा लेता है। यदि रंग नहीं मिलता तो पहले चलने वाला फिर दूसरा पत्ता चलता है। इसी तरह से चाल चली जाती रहेंगी जब तक कि नये चले जाने वाले पत्ते का रंग बीच में इकट्ठी होने वाली ढेरी के सबसे ऊपर के पत्ते के रंग से न मिल जाये। फिर जिसका वह रंग मिलने वाला पत्ता होता है वह पूरी ढेरी उठाकर अपनी ढेरी के नीचे लगा लेता है। रंग मिलने का मतलब यह है कि जिस रंग का पत्ता ऊपर पड़ा है उसी रंग का पत्ता और चला जाना चाहिये। मान लीजिये कोई पान का पत्ता चला गया है। दूसरे खेलने वाले ने जो पत्ता चला वह हुकम है तो रंग नहीं मिला। लेकिन यदि वह पत्ता पान का ही है तो रंग मिल गया तथा जिसका वह बाद का पत्ता है वह ढेरी उठा कर ले जायेगा।

जब एक मनुष्य के हाथ के सब पत्ते दूसरे मनुष्य के पास चले जायेंगे, तो वह अपनी तसवीरें निकाल कर किसी भी तसवीर को दूसरे खेलने वाले से भुना लेगा। यह भी हो सकता है कि बीच में रंग न मिलने के कारण काफी बड़ी ढेरी हो जाये। तब जिसके हाथ के पत्ते खतम हो जायें वह खिलाड़ी यह भी कर सकता है कि अपनी कोई तसवीर बीच की ढेरी के नीचे रख कर उसमें से उतने पत्ते निकाल ले और उन्हें फेंट कर चलना शुरु कर दे। जो उस ढेरी को जीतेगा वह तसवीर निकाल कर अपने पास रख लेगा। इसी तरह से यह खेल चलता रहेगा जब तक कि एक खिलाड़ी के हाथ की सब तसवीरें और पत्ते समाप्त न हो जायें। दो से अधिक खिलाड़ियों में जब एक खिलाड़ी सब खिलाड़ियों के सब पत्ते और तसवीरें जीत लेता है तब खेल समाप्त होता है।

इस खेल को कुछ लोग 'हुण्डी भुनाना' भी कहते हैं।

२. चानिस

यह खेल ताश का खेल आरम्भ करने वालों के लिये ठीक है। ऊपर वाले

खेल में रंग से रंग मिलाया जाता था, इसमें पत्ते की बुन्दकी से बुन्दकी और तसवीर से तसवीर मिलाई जाती है।

इसे दो खिलाड़ी खेल सकते हैं। इस में चार पत्ते खोलकर बीच बाज़ार में फेंक दिये जाते हैं। फिर चार पत्ते बांटने वाला दूसरे खिलाड़ी को दे देता है तथा चार पत्ते अपने पास रख लेता है। पहले दूसरे खिलाड़ी की चाल आती है। वह अपने पत्ते देखकर यदि कोई बुन्दकी से बुन्दकी बाज़ार के पत्तों से मिल रही होगी तो उठा लेगा नहीं तो अपने हाथ में से कोई पत्ता नीचे चल देगा। फिर बांटने वाले की बारी आयेगी। वह भी ऐसा ही करेगा।

इसमें बाज़ार में पड़े पत्तों से अपने हाथ के पत्तों की बुन्दकी अथवा तसवीरें मिलाकर खिलाड़ी अपने हाथ बनाते रहते हैं। मान लीजिये आपके हाथ में पंजा है और बाज़ार में भी एक पंजा पड़ा हुआ है तो आप पंजे से पंजा उठाकर अपने पास बन्द करके रख लीजिये। यदि आपकी चाल आये और आपके पास बाज़ार के पत्तों से मिलता हुआ कोई पत्ता नहीं है, तो आप कोई पत्ता बाज़ार में फेंक दीजिये।

इसमें यह भी हो सकता है। मान लीजिये आपके हाथ में नहला है और बाज़ार में भी एक नहला, एक छग्गी और एक तिग्गी पड़ी हुई है तो आप बाज़ार में से नहले के साथ छग्गी और तिग्गी भी उठा सकते हैं, क्योंकि ६ और ३ की बुन्दकी मिलकर ९ होती हैं। पर छग्गी और तिग्गी आप तभी उठा सकते हैं जब बाज़ार में उनके साथ नहला भी पड़ा हो। यदि बाज़ार में नहला नहीं है तो आप उन्हें नहीं उठा सकते। तसवीर को तसवीर से ही उठाया जा सकता है। आप के हाथ में बादशाह है तो आप बाज़ार के बादशाह को उठा लीजिये। आप उसके साथ यह नहीं कर सकते कि बाज़ार में पड़े गुलाम और दुग्गी अथवा नहले और चौग्गी को भी उठा लें।

इस खेल का अन्तिम नियम 'चानिस' का है। मान लीजिये आप के पास एक मेम है और बाज़ार में भी एक मेम पड़ी है। आप मेम से मेम उठा कर ले जा रहे हैं। लेकिन दूसरे खेलने वाले के पास भी एक मेम है। वह आपके मेम पर मेम रखते ही अपनी मेम भी आपके हाथ के ऊपर रख देता है और 'चानिस' कह देता है। इस पर वह तीनों पत्ते उसके हो जाते हैं।

हाथ के चार पत्ते निमट जाने पर बांटने वाला फिर चार चार पत्ते बाँट देता है। उनके निमटने पर अगले चार पत्ते बाँट दिये जाते हैं। इसी प्रकार पत्तों की ढेरी खतम हो जाती है। बाज़ार में जो पत्ते बचते हैं उनको ले जाने के दो नियम हैं। एक नियम तो यह है कि आखिरी हाथ चलते ही बाज़ार के पत्तों की

लूट हो जाती है। जितने जिसके हाथ में आते हैं वे उसी के हो जाते हैं। दूसरा नियम यह है कि जिसका आख़िरी हाथ बनता है उसके सारे पत्ते हो जाते हैं। पत्ते बना लेने के बाद दोनों खिलाड़ी अपने अपने पत्ते गिन लेते हैं। जिसके पत्ते अधिक होते हैं वह जीत जाता है।

३. खुला बाज़ार

यह खेल भी चानिस का एक दूसरा प्रकार है। इसके बाँटने में चानिस से भिन्नता है, खेलने में यह बिल्कुल वैसे ही खेला जाता है।

इसमें बाँटने वाला पहले चार पत्ते खोल कर एक के साथ एक बाज़ार में रख देता है। फिर वह एक बन्द पत्ता अपने सामने वाले खिलाड़ी को देता है, एक अपने पास रखता है। इस प्रकार से बारह पत्ते बँटने पर दोनों खिलाड़ी आमने सामने एक दूसरे की बगल में छः पत्ते लगा लेते हैं। अगले छः छः बन्द पत्ते उन पत्तों के पीछे लगा लिये जाते हैं फिर बाँटने वाला एक एक पत्ता खोलकर देता रहता है जो बन्द पत्तों के ऊपर रखे जाते हैं। इस प्रकार से हर खिलाड़ी के पास बारह बन्द पत्ते और उनके ऊपर बारह खुले पत्ते हो जाते हैं।

अब दूसरा खिलाड़ी चलना आरम्भ करता है। वह अपने खुले हुए पत्तों में से बाज़ार का जो पत्ता मिलता है उसे उठा लेता। खुले हुए पत्ते के चलने के बाद उसका नीचे का बन्द पत्ता खोल लिया जाता है। इसी तरह से बाँटने वाला करता है और खेल जारी रहता है। यदि पत्ता नहीं बनता तो कोई खुला पत्ता बाज़ार में फेंक देना पड़ता है। बाकी यह खेल चानिस की तरह होता है। लेकिन इसमें 'चानिस' का नियम नहीं होता। इसमें और चानिस में यही अन्तर है कि इसमें खिलाड़ियों को एक दूसरे के पत्ते दिखाई देते रहते हैं। अन्त में जिसका हाथ बनता है वह बाज़ार के सब बचे पत्ते उठाकर ले जाता है।

४. पंचपत्तिया

इस खेल को दो खिलाड़ी खेल सकते हैं। बाँटने वाला पाँच पत्ते दूसरे खिलाड़ी को दे देता है और पाँच अपने पास रख लेता है। बाकी पत्तों की ढेरी बीचोबीच रख दी जाती है। दूसरा खेलने वाला चाल चलता है। बाँटने वाले के पास यदि उससे बड़ा पत्ता हुआ तो वह उसे अपना बना लेता है। यदि उसके पास छोटे पत्ते हुए तो वह सबसे हल्का पत्ता चलकर दूसरे का हाथ बन जाने देता है। जिसका हाथ बनता है, वह गड्डी में से पहले एक पत्ता उठा लेता है, फिर दूसरा खिलाड़ी उठाता है। हाथ बनाने वाला इस बार चाल चलता है। इस

बार जिसका बनता है वह पत्ता उठाता है तथा चाल चलता है। इस तरह से चाल चलती रहती हैं। इस खेल में मज़ा यह आता है कि खिलाड़ियों के हाथ में केवल पाँच पत्ते होते हैं जिनमें से उन्हें चाल चलनी होती है। बहुत बार ऐसा होता है कि खिलाड़ी यह सोचकर कि चलो अपना बादशाह या मेम बना लें अपना भारी पत्ता चल देता है और दूसरे खेलने वाले के पास उससे बड़ा पत्ता निकल आता है तथा पहले खिलाड़ी का वह भारी पत्ता कट जाता है। इससे उलटा कभी यह भी होता है कि एक खिलाड़ी कोई भारी पत्ता चलता है तथा दूसरे खिलाड़ी के पास खाली एक भारी पत्ता होता है जो उससे कम भारी होता है लेकिन जिसे अकेला होने के कारण उसे कटवाना पड़ता है। मान लीजिये आपने मेम चली। दूसरे खिलाड़ी के पास केवल गुलाम है। उसे वह गुलाम चलना पड़ेगा।

जब बीच की ढेरी के सब पत्ते निमट जाते हैं तब चाल चलकर खिलाड़ियों को अपने हाथ के सब पत्ते निमटा देने होते हैं। फिर वे अपने बने हुए हाथ उठा लेते हैं तथा उन्हें सिलसिले से करके चलना शुरु करते हैं। किसी के हाथ कम बने होते हैं, किसी के अधिक। जब कम वाले के हाथ के पत्ते समाप्त हो जाते हैं तो वह फिर अपने बने हुए हाथ उठा लेता है। इसी तरह से बार बार बने हुए हाथों को उठाकर खेलते रहते हैं जब तक कि एक खिलाड़ी अपने सारे हाथ न बना ले। जिसके हाथ में कोई पत्ता नहीं रहता, वह हार जाता है।

५. गुलाम चोर

ताश के प्रत्येक खेल में पहले कौन बांटेगा इसके लिये गुलाम चोर किया जाता है। गुलाम चोर इस तरह से होता है कि ताश की गड्डी कोई भी मनुष्य लेकर बाँटने लगता है। वह जितने खिलाड़ी हैं सबके सामने एक एक पत्ता खोलकर रखता जाता है। जिस खिलाड़ी के पास गुलाम आ जाता है वह बाँटना आरम्भ करता है।

६. दो तीन पाँच

यह खेल तीन मनुष्यों में खेला जाता है। इस खेल में सब रंगों के अट्ठी तक के पत्ते रोके जाते हैं तथा इन्हीं पत्तों में पान तथा हुकम की सत्तियां भी मिला ली जाती हैं। इस तरह से कुल तीस पत्ते निकाल लिये जाते हैं। गुलाम चोर करके बाँटने वाला छाँट लिया जाता है। बाँटने वाले को दो हाथ बनाने होते हैं। तुरफ बोलने वाले को पाँच हाथ बनाने होते हैं। बचे खिलाड़ी को तीन हाथ बनाने होते हैं। बाँटने वाला दायें हाथ से बाँटना आरम्भ करता है। पहले वह पांच पत्ते

अपने दायें हाथ पर बैठे खिलाड़ी को देता है। वह उन पत्तों को देखकर तुरफ बोलता है। फिर वह पाँच पत्ते दूसरे खिलाड़ी को देता है और पाँच पत्ते अपने पास रख लेता है। अगली बार वह तीन तीन पत्ते बाँटता है। फिर दो दो बाँटता है। सब पत्ते बँट जाने पर खेल शुरु होता है। तुरफ बोलने वाला चलना आरम्भ करता है। हाथ बना बना कर रख लिये जाते हैं। सब पत्ते निमट चुकने पर सब खिलाड़ी अपने बने हाथ गिन लेते हैं। जिसके हाथ निश्चित हाथों से कम बनते हैं, उसे अगली बार अपने पत्तों में से उतने ही पत्ते खिंचवाने होते हैं।

अगली बार जिसने तुरफ बोली है उसे बाँटना होता है। इस बार उसे केवल दो हाथ बनाने होते हैं। पत्ते बँटने के पश्चात् जिसके हाथ कम रह जाते हैं वह अपने पत्ते जिसके हाथ अधिक बने होते हैं उसके सामने उलटे फैला देता है। वह उसमें से जितने हाथ उसके अधिक बने हैं उतने पत्ते खींच लेता है। मान लीजिये पाँच हाथ बनाने वाले के केवल दो हाथ बने, तीन वाले के चार हाथ बने तथा दो वाले के चार हाथ बने। तीन वाला पाँच हाथ वाले के पत्तों में से अगली बार एक पत्ता खींचेगा तथा दो वाला दो पत्ते खींचेगा। फिर इन पत्तों के बदले में जो उनकी मर्ज़ी होगी वे पत्ते उसे वापिस लौटा देंगे। तब खेल आरम्भ हो जायेगा। इस बार जिसके हाथ कम बनेंगे वह पहले के समान अपने पत्ते खिंचवायेगा। इस तरह से यह खेल चलता रहेगा।

जिस खिलाड़ी का किसी बाज़ी में एक भी हाथ नहीं बनेगा वह हार जायेगा तथा फिर शुरु से यह खेल आरम्भ हो जायेगा। बाकी बचे दोनों खिलाड़ियों में से जिसके अधिक हाथ बने होंगे वह जीता समझा जायेगा।

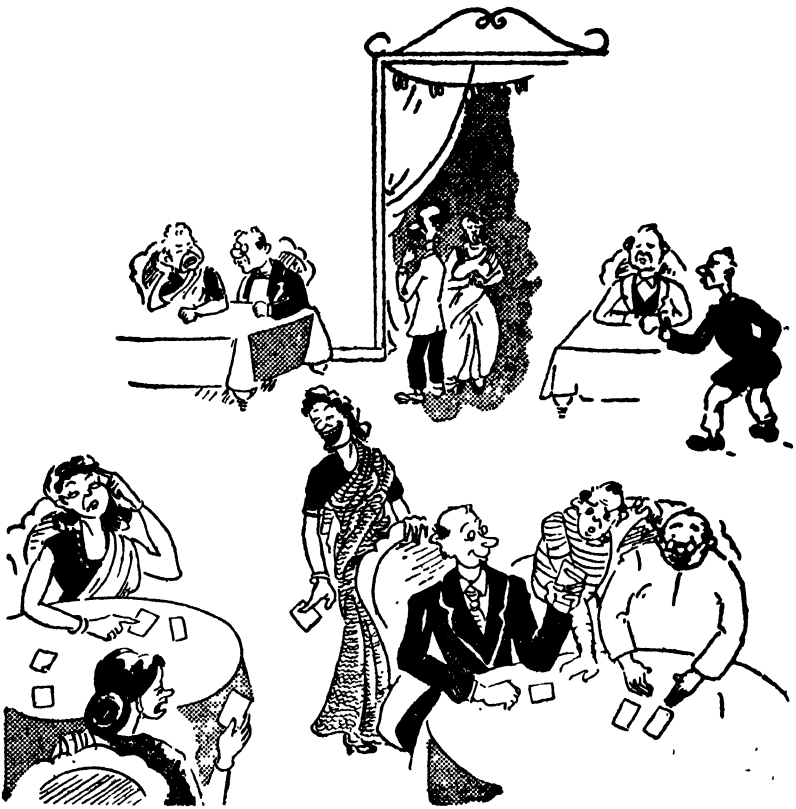
७. कोटपीस

यह खेल चार खिलाड़ियों के खेलने का होता है। भारत में बड़े मनुष्य बहुधा इसे खेला करते हैं।

सबसे पहले इसमें साझी छाँट लिये जाते है। साझी छाँटने का तरीक़ा यह है कि ताश के पत्तों को खिलाड़ियों के सामने फैला दिया जाता है। उनसे कहा जाता है कि वे उन पत्तों में से एक एक पत्ता उठा लें। जिनके पास हल्के पत्ते आते हैं वे साथी हो जाते हैं, और जिनके पास भारी पत्ते आते हैं वे साथी हो जाते हैं। मान लीजिये पहले पर हुकम का पंजा आया, दूसरे पर पान की मेम, तीसरे पर पान की अट्ठी तथा चौथे पर चिड़ी का नहला; इससे पहला और तीसरा तथा दूसरा और चौथा साझी हो जायेंगे।

आप चाहें तो हर कोट के बाद साथी बदल सकते हैं।

गुलाम चोर करके एक खिलाड़ी बांटने वाला हो जाता है। साथी आमने सामने बैठ जाते हैं। बाँटने वाला पाँच पत्ते अपने दायें हाथ पर बैठने वाले खिलाड़ी को देता है। वह उन पत्तों को लेकर किसी रंग की तुरफ बोलता है। यदि उसके पास पहले पांच पत्ते तुरफ बोलने लायक़ नहीं होते तो वह अपना कोई आने वाला पत्ता बोल देता है। इसका मतलब यह होता है कि वह अपना कोई पत्ता, मान लो सातवां, बांटने वाले से खोलने के लिये कह देता है। बांटने वाला बांटते समय सातवां पत्ता खोल देता है तथा उस पत्ते का जो रंग होता है वह तुरफ हो जाती है। बोलने वाला चाहे तो अपने साथी का भी कोई पत्ता खुलवा सकता है।



बांटने वाला तुरफ बुलने के बाद पहले सब को पांच पांच पत्ते बांट देता है, फिर अगली दो बार वह चार चार पत्ते देता है। सब पत्ते बँटने के बाद खेल शुरु

होता है। तुरफ बोलने वाला चाल आरम्भ करता है। फिर जिसका हाथ बनता रहता है उसकी चाल आती रहती है। जिसका पत्ता सबसे बड़ा होता है उसका हाथ बन जाता है। यदि एक खिलाड़ी के पास वह रंग न हो तो वह उस पर तुरफ मार सकता है। पर वह पहले यह देख लेगा कि हाथ उसके साथी का बन रहा है या दूसरे दल का। वह तुरफ तभी मारेगा जब यह देखेगा कि हाथ दूसरे दल का बन रहा है।

सब हाथ बन जाने के बाद दोनों दल अपने अपने हाथ गिन लेते हैं। जिसके सात हाथ या उससे अधिक बन जाते हैं वह जीत जाता है। मान लीजिये कि जिसने तुरफ बोली है वह जीत गया तो बांटने वाले को दुबारा बांटना पड़ेगा। यदि बांटने वाले दल के सात हाथ बन गये तो तुरफ बोलने वाले को बांटना पड़ेगा। इसी तरह यह खेल चलता रहेगा।

यदि तुरफ बोलने वाले के पास बहुत बढ़िया बाज़ी आ जाती है तो वह बांटने वाले के ऊपर कोट करने का प्रयत्न करता है। यदि दूसरे दल का एक भी हाथ बने बिना तुरफ बोलने वाले दल के एक साथ सात हाथ बन जाते हैं तो पीसने वाले दल पर कोट हो जाता है। कोट होते ही पीसने वाले का साथी बांटता है। तथा तुरफ बोलने वाले का साथी तुरफ बोलता है।

सात पीसों को भी एक कोट माना जाता है। पर इसमें पीस नहीं बदलती। जो पीस रहा है वही पीसता रहता है।

जो तुरफ बोलने वाला है यदि उस पर ही कोट चढ़ जाये तो उसे भंगी कोट कहते हैं। जब तेरह के तेरह हाथ एक ही दल के बन जाते हैं, तो उसे बावनी कहते हैं।

८. तुरफचाल

यह खेल भी बिल्कुल कोटपीस की तरह होता है और इसे भी चार मनुष्य खेलते हैं। दो दो खिलाड़ी साथी होते हैं। जिसके पास गुलाम आता है वह बांटना आरम्भ करता है। वह गड्डी को अच्छी तरह फाँट कर अपने दायें हाथ के खिलाड़ी से कटवाता है। कटने के बाद नीचे जो पत्ता आता है उसके रंग की तुरफ होती है। फिर कोटपीस के समान पत्ते बांट दिये जाते हैं। पीसने वाले से दायें हाथ का खिलाड़ी चाल चलना आरम्भ करता है। इसमें कोट या भंगी कोट कुछ नहीं होता। दोनों दल अपने अपने हाथ बनाने की कोशिश करते हैं। जिस दल के अधिक हाथ बनते हैं वह दूसरे दल वालों से पत्ता लेता है। मान लीजिये अ दल के ७ बने हैं और ब दल के ६। तो ब दल वालों को अपना एक एक पत्ता अ दल

वालों को देना होगा। अ दल वाले ऊपर का या नीचे का पत्ता मांग सकते हैं। जिधर का पत्ता वे मांगेंगे उधर का सबसे ऊपर का या सबसे नीचे का पत्ता उन्हें दे दिया जायेगा। फिर उसके बदले में वे अपने पत्तों में से रद्दी से रद्दी पत्ता छांटकर ब दल वालों को दे देंगे। पत्ता देते समय वे यह प्रयत्न करेंगे कि किसी रंग में बदरंग हो जायें।

इसमें पीस सिलसिलेवार दांये से चलती रहती है।

७, ६ के अनुपात के स्थान पर ८, ५ या ९, ४ या और भी इसी तरह का अनुपात हो सकता है। हर अनुपात में कितने पत्ते लिये जायें, इसका हिसाब इस तरह से लगाया जाता है। ताश में बावन पत्ते होते हैं। जब दो दल खेल रहे हैं तो दोनों को २६, २६ पत्ते बनाने चाहियें। पर ऐसा नहीं होता, क्योंकि चार आदमियों की चाल में २८ और २४ का अनुपात तो रहेगा ही। २४ वालों के दो पत्ते कम बने हैं, इस लिये दोनों साथियों को एक एक पत्ता २८ वाले दल को देना पड़ेगा। इस तरह जिस दल के पांच हाथ बनते हैं उसके पास २० पत्ते हुए अर्थात् ६ पत्ते कम हुए। तो उन्हें तीन तीन पत्ते ३२ पत्ते बनाने वाले दल को देने होंगे। इसी हिसाब से आप अन्य अनुपात का भी हिसाब निकाल सकते हैं।

इस तरह खेलते खेलते जिस दल के पूरे तेरह हाथ बन जायेंगे, वह जीत जायेगा।

९. शाहकाट

यह खेल भी तुरफचाल की तरह होता है। लेकिन इस में तुरफचाल से अधिक मज़ा आता है।

इस खेल में तुरफचाल के समान गुलाम पाने वाला खिलाड़ी गड्डी को फाँट कर अपने दायें हाथ वाले से कटवाता है। जिस रंग का पत्ता नीचे निकलता है वह तुरफ हो जाती है। पहले खेल के समान खेल आरम्भ हो जाता है और दोनों दल अधिक से अधिक हाथ बनाने की कोशिश करते हैं। इस में यहाँ पर भिन्नता आती है। इस खेल में तुरफ के बादशाह का शाहकाट होता है, तुरफ की मेम के तीन हाथ होते हैं, तथा गुलाम के दो हाथ होते हैं। इसका मतलब यह है कि खेलने वाले दूसरे दलवालों के तुरफ के सर फंसाने का प्रयत्न करते हैं। यदि तुरफ का बादशाह दूसरा दल इक्के से काट दे तो शाहकाट हो जाता है और जिसका बादशाह होता है उस पर बाज़ी चढ़ जाती है। यदि तुरफ की मेम काट ली जाती है तो जिसकी मेम कटती है उसे अपने बनाये हुए तीन हाथ दूसरे दल को देने पड़ते हैं। यदि तुरफ का गुलाम कट जाये तो दो बने हुए हाथ देने पड़ते हैं।[1]

सब हाथ बन चुकने पर तुरफचाल की तरह हाथ गिन लिये जाते हैं। जिस दल के कम हाथ बने होते हैं उसे पत्ते देने पड़ते हैं। पीस सिलसिलेवार चलती रहती है। पत्ते बिल्कुल तुरफचाल के समान मांगे जाते हैं। या तो आप ऊपर के पत्ते ले सकते हैं या नीचे के। यदि आप को तीन पत्ते लेने हैं तो आप अपने से पहले खिलाड़ी का जिसके पत्ते आपको लेने हैं एक पत्ता देख सकते हैं। ऊपर का एक पत्ता देखकर आपको बताना होता है कि आप ऊपर के पत्ते लेंगे या नीचे के। नीचे के पत्ते आप नहीं देख सकते। पांच लेते समय आप दो पत्ते देख सकते हैं, सात पत्ते लेते समय तीन। तीन से अधिक पत्ते आप नहीं देख सकते चाहे आपको कितने ही पत्ते लेने हों। इसी तरह से आप तुरफचाल में पत्ते देख सकते हैं।

इसमें शाहकाट होने या तेरह के तेरह हाथ एक दल के बन जाने पर बाज़ी हो जाती है।

यह खेल तीन खिलाड़ियों में भी हो सकता है। ताश के पत्तों में से ईंट की दुग्गी निकाल दीजिये। बाक़ी बचे इक्यावन पत्ते पहले पांच और फिर चार चार करके तीनों खिलाड़ियों में बांट दीजिये। हर खिलाड़ी अलग अलग होता है। सबको कम से कम सत्रह पत्ते बनाने चाहियें, पर तीन तीन के हाथ के हिसाब से कम से कम १८, १८, १५ का अनुपात आयेगा अर्थात् दो के ६, ६ हाथ बनेंगे और एक के ५ हाथ बनेंगे। जिसके पांच हाथ बनेंगे उसे एक एक पत्ता दोनों ६, ६ हाथ बनाने वालों को देना होगा। इसी हिसाब से अन्य हाथ बनने पर अनुपात निकाल लिया जाता है। इसमें भी बादशाह के कटने पर शाहकाट हो जाता है, मेम के कटने पर जिसकी मेम कटती है उसे काटने वाले को तीन हाथ देने होते हैं, तथा गुलाम के कटने पर दो हाथ देने होते हैं। शाहकाट पर जिसका बादशाह कटता है उस पर बाज़ी हो जाती है अथवा जो किसी पीस में एक भी हाथ नहीं बना पाता वह हार जाता है।

१०. हाथबोल

इस खेल को चार खिलाड़ी खेलते हैं। इनमें आमने सामने वाले साथी होते हैं। जिसके पास गुलाम आता है वह एक साथ तेरह तेरह पत्ते बांट देता है। बांटने वाले से दायें हाथ पर बैठे खिलाड़ी की पहली बारी होती है। वह अपने पत्तों को लगाकर हाथ बोलता है। उसे हाथ बोलने का एक ही समय मिलता है। यह नहीं होता कि वह पहले सात हाथ बोल दे और जब उससे आगे का खिलाड़ी आठ हाथ बोले तो खुद नौ हाथ बोल दे। सात से कम हाथ कोई नहीं बोल सकता।

अपने पास रंग का अनुमान लगाकर आप एक बार अधिक से अधिक हाथ बोल दीजिये। जिसके सबसे अधिक हाथ होते हैं वह अपने रंग की तुरफ बोलता है और पत्ता चलना शुरु कर देता है। मान लीजिये सबसे अधिक राम ने ६ हाथ बोले हैं। उसने पान की तुरफ बोली और चाल चलनी शुरू की। राम तथा उसके साथी को नौ हाथ बनाने हैं। इसके विपरीत दूसरे दल को कम से कम पांच हाथ बनाकर राम के ६ हाथ काटने की कोशिश करनी है। यदि राम ६ हाथ बनाने में सफल होता है तो उसके ६ पाइन्ट हो जाते हैं। यदि उसके ६ हाथ कट जाते हैं तो दूसरे दल को १८ पाइन्ट मिलते हैं। इसी तरह खेल चलता रहता है। जिस दल के पहले ५२ पाइन्ट हो जाते हैं वह जीत जाता है।

११. डमी

इसी खेल को जब तीन मनुष्य खेलते हैं तो उसे डमी कहते हैं। डमी में भी जिसके पास गुलाम आता है वह चार जगह तेरह तेरह पत्ते बाँट देता है। नं० २ के तेरह पत्तों को छोड़कर बाकी तीनों ढेरियों को तीनों खिलाड़ी उठा लेते हैं। फिर वे अपने अपने पत्ते देखकर हाथ बोलते हैं। जिसके सबसे अधिक हाथ होते हैं उसका डमी हो जाता है। वह तुरफ बोलकर अपने पत्तों में से एक पत्ता चल देता है फिर डमी के पत्ते उठाकर रंग लगाकर मेज़ पर फैला देता है। अब अपने हाथ के पत्तों तथा डमी के पत्तों से अपने बोले हाथ बनाने की कोशिश करता है। यदि उसके पूरे हाथ बन जाते हैं तो उसके उतने ही पाइन्ट हो जाते हैं। लेकिन यदि उसके हाथ कट जायें तो बाक़ी बचे दोनों खिलाड़ियों को उतने उतने ही पाइन्ट मिल जाते हैं। जिसके सबसे पहले ५२ पाइन्ट हो जाते हैं वह जीत जाता है।

१२. छकड़ी

यह खेल भी हाथ बोल की तरह होता है। इसको खेलने वाले ६ खिलाड़ी होते हैं।

एक को छोड़कर एक— इस तरह तीन का एक दल बन जाता है और बाकी छूटे हुए तीन का दूसरा दल बन जाता है। इस खेल में ताश से चारों दुग्गियां निकाल दी जाती हैं। जिसके पास गुलाम आता है वह बाकी बचे ४८ पत्तों को दायें हाथ के खिलाड़ी से शुरू कर आठ आठ एक साथ देकर सब खिलाड़ियों में बाँट देता है। दायें हाथ के खिलाड़ी से बोल शुरू होते हैं। पाँच से कम कोई नहीं बोल सकता। एक खिलाड़ी को एक से अधिक बार बोलने का अधिकार नहीं। जो सबसे अधिक हाथ बोलता है वह तुरफ बतला

कर पत्ता चलता है। वे तीनों साथी बोले हुए हाथों को बनाने का प्रयत्न करते हैं। बाकी तीन खिलाड़ी काटने की चेष्टा करते हैं। यदि हाथ बन जाते हैं तो उतने ही पाइन्ट उस दल के हो जाते हैं। यदि हाथ नहीं बन पाते तो दूसरे दल वालों को उससे दुगने पाइन्ट मिल जाते हैं। जिस दल के पहले ४८ पाइन्ट हो जाते हैं वह जीत जाता है।

१३. लाद

इस खेल को कितने ही खिलाड़ी खेल सकते हैं। जितने खिलाड़ी होते हैं वे सब गोल घेरे में बैठ जाते हैं। एक खिलाड़ी ताश लेकर एक एक कर सारे पत्ते खिलाड़ियों को बाँट देता है। फिर बाँटने वाले के दायें हाथ का खिलाड़ी चाल आरम्भ करता है। जिस रंग का पत्ता चला जाता है उसी रंग के और खिलाड़ी भी पत्ते चलते हैं। यदि सबके पास उस रंग के पत्ते हों तो जिसका सबसे बड़ा पत्ता होता है उसकी चाल हो जाती है। बना हुआ हाथ उलट कर खिलाड़ियों के बीचोंबीच रख दिया जाता है। यदि किसी खिलाड़ी के पास जो पत्ता चला गया है उसका रंग न हो तो वह किसी दूसरे रंग के भारी पत्ते को उस चाल पर लाद देता है। लाद आते ही खुले पड़े पत्तों में से जिसका सबसे बड़ा पत्ता होता है उसे चाल के सब पत्ते उठा लेने पड़ते हैं। फिर वह कोई नई चाल चलता है। यह भी हो सकता है कि लाद आने के बाद लादने वाले से अगला खिलाड़ी चाल पर अपना पत्ता फेंक जाये तो उसे सब पत्ते उठा लेने पड़ते हैं। मान लीजिये कि ६ खिलाड़ी खेल रहे हैं। १ ने हुकम का दहला चला, २ ने हुकम की मेम और ३ ने हुकम की तिग्गी। ४ के पास हुकम नहीं है। उसने

ईंट का बादशाह हुकम की चाल पर लाद दिया। इसके बाद नम्बर ५ और ६ को चाल नहीं चलनी है। लेकिन यदि ५ भूल से हुकम का कोई पत्ता चल जाता है ती उसे सारे पत्ते उठाने पड़ जाते हैं। नहीं तो २ को मेम चलने के कारण चारों पत्ते उठाने पड़ेंगे। फिर २ को कोई चाल चलनी होगी।

इसमें चार पांच चाल चलने के पश्चात् जब हर रंग के कुछ पत्ते निकल जाते हैं और बीच की ढेरी में इकट्ठे हो जाते हैं तब बहुधा लाद आरम्भ होती है। पर कभी कभी यह भी होता है कि कोई खिलाड़ी शुरु से ही किसी रंग में बदरंग होता है।

लाद में खिलाड़ी अपने हाथ के पत्ते दूसरों पर लाद कर खेल से निकलते रहते हैं। आखिर में जो खिलाड़ी रह जाता है उसके कुल पत्ते गिन लिये जाते हैं। उतने लाद के पाइण्ट उस पर चढ़ जाते हैं। जो हाथ पूरे बनते रहते हैं वे बीच में ढेरी पर रख दिये जाते हैं और वे गिने नहीं जाते।

इस खेल में चाहे कितने भी खिलाड़ी खेलें ५२ पत्तों से ही खेला जाता है। यह नहीं किया जाता कि ताश में से कुछ पत्ते निकाल कर उसे खिलाड़ियों से गुणा किया जाने वाला बना लिया जाये। जो अधिक पत्ते हैं वे भी खिलाड़ियों में बंट जाते हैं और सिलसिलेवार बंटने के कारण हर खिलाड़ी को पारी पारी से बढ़ती पत्ते मिलते रहते हैं। मान लीजिये पांच खिलाड़ी खेल रहे हैं। नम्बर ५ पत्तों को बांट रहा है। वह एक एक करके दस पत्ते हर खिलाड़ी को बांट देगा फिर इक्यावनवाँ पत्ता नम्बर १ के खिलाड़ी को दे देगा और बावनवाँ नम्बर २ को। इस बार नम्बर १ और नम्बर २ को ११ पत्ते मिलेंगे, बाक़ी तीन को दस दस। अगली पारी नम्बर १ बांटेगा। उस बार नम्बर २ और नम्बर ३ को ११ पत्ते मिलेंगे। नम्बर २ के बांटने पर नम्बर ३ और ४ को ११ पत्ते मिलेंगे। इसी तरह अगली बार ४ और ५ को तथा फिर ५ और १ को ११, ११ पत्ते मिलेंगे।

१४. हुकम की बेगम

यह खेल भी कुछ कुछ 'लाद' की तरह होता है। इसमें हुकम की मेम के बारह पाइण्ट होते हैं तथा पान के हर पत्ते का एक पाइण्ट होता है। इस खेल को पांच मनुष्य खेलते हैं। इसमें ईंट तथा चिड़ी की दुग्गी निकाल ली जाती हैं। बाक़ी पचास पत्तों से खेल होता है। इसमें पाइन्ट लिखने के लिये एक खिलाड़ी अपने पास एक काग़ज़ और पेन्सिल रख लेता है।

गुलाम चोर करके जिसके पास गुलाम आता है वह बांटना आरम्भ करता है। एक एक करके वह दस पत्ते हर खिलाड़ी को दे देता है। अपने पत्ते उठाकर

लगाने के बाद सब खिलाड़ी तीन तीन पत्ते अपने से दायें हाथ वाले खिलाड़ी को दे देते हैं। इस प्रकार देने के बाद सबके पास फिर वही दस दस पत्ते हो जाते हैं। सब खिलाड़ी पहले अपने पत्ते काट देते हैं तब दूसरे के दिये हुये पत्ते उठाते हैं। बहुत से मनुष्य यह पत्ते काटने का खेल नहीं खेलते, जो पत्ते एक खिलाड़ी के पास आये हैं उनसे खेल आरम्भ कर देते हैं। बात वास्तव में यह है कि अपने अच्छे पत्ते होने पर भी दूसरे के दिये हुये पत्तों के कारण फँसना सब खिलाड़ियों को बुरा लगता है। मैं स्वयं भी पत्ते न काटने के पक्ष में हूँ तथा घर में सदैव बिना पत्ते काटे खेलता हूँ। बाकी जैसी जिस अवसर पर खेलने वालों की इच्छा हो उस पर निर्भर करता है।

इसके बाद खेल आरम्भ होता है। बांटने वाले से दायें हाथ का खिलाड़ी चाल चलता है। इसमें भी लाद की तरह जिस रंग का पत्ता एक खिलाड़ी के पास नहीं होता वह उस रंग की चाल पर हुक्म की मेम या किसी पान के पत्ते की लाद दे देता है। बाकी सब पत्ते हर हाथ के बनने पर गड्डी में फेंक दिये जाते हैं। लाद के पत्ते जिस पर लादे जाते हैं वह उन्हें अपने सामने खुले हुये रख लेता है।

शुरु की चालों में सब खिलाड़ियों को अपने भारी से भारी पत्ते निकाल देने चाहियें। इसमें हर रंग के कम से कम बारह पत्ते होते हैं। पान की चाल पर सब हलके से हलका पत्ता चलते हैं, क्योंकि वह हाथ जिसका बनता है उसके ऊपर पांच पाइन्ट तो हो ही जाते हैं। वह उन पत्तों को अपने सामने रख लेता है। जिसकी चाल हो उसे यह देखना चाहिये कि उसके पास कोई पान का हलका पत्ता है क्या। यदि उसके पास कोई हलका पत्ता है तो उसे पान की चाल चल देनी चाहिये। इस खेल में पांच खिलाड़ी होते हैं इसलिये पान की पंजी भी छोटा पत्ता होता है। उसे चलने में भी कोई हानि नहीं है। हुक्म की चाल पर सब अपने भारी पत्ते निकालते हैं लेकिन मेम से छोटे। गुलाम तक जी खोल कर चलते हैं। पर बादशाह या इक्का तभी चला जाता है जब कि वही खिलाड़ी आखिरी चलने वाला रह गया हो। यदि यह पत्ते पहले चल दिये जायें तथा आगे की चाल वाले के पास मेम हो तो वह मेम चल देता है और जिसका हाथ बनता है उसे मेम उठानी पड़ती है। बहुत बार हुकम की चाल होने पर मेम वाले के पास और कोई पत्ता न होने पर मेम चलनी पड़ती है। यदि और कोई भारी पत्ता न आया तो मेम वाले को अपनी मेम उठाकर रख लेनी पड़ती है। इसी तरह बादशाह और इक्के वाले भी अकेला पत्ता होने पर फँस जाते हैं। जिनके पास पान और हुकम के हल्के पत्ते होते हैं वे इन्हीं की चाल चले जाते हैं। ईंट तथा चिड़ी में अनुपात से यह पता चलता है कि पहली चाल पर पान का पत्ता या हुकम की बेगम लाद में नहीं

आती। इन दोनों रंगों में से हरेक में बारह पत्ते होते हैं। पहली चाल में तो हमेशा यही आशा रहती है कि कोई उसे नहीं लादेगा और सबके पास कम से कम एक पत्ता तो उस रंग का होगा। हो सकता है कि यह मानना ग़लत निकल जाये लेकिन फिर भी १०० में से तीन चार बार ही ऐसा होता है। इसलिये पहली चाल में अपना भारी से भारी पत्ता निकाल देने में कोई हर्ज नहीं है। लेकिन उन दोनों रंगों की दूसरी चाल पर हमेशा छोटा पत्ता चलना चाहिये क्योंकि बहुधा यह देखा गया है कि दूसरी चाल पर लाद आ जाती है।

लाद की तरह हुकम की बेगम में लाद के बाद चाल रुक नहीं जाती बल्कि सब खिलाड़ियों को अपने पत्ते चल देने पड़ते हैं और सबके चलने के बाद जिसका पत्ता भारी होता है उसे बाक़ी पत्तों को ढेरी पर रख लाद का पत्ता अपने सामने रख लेना होता है। मान लीजिये पहले ने चिड़ी की पंजी चली, दूसरे ने सत्ता चला, तीसरे के पास क्योंकि यह रंग नहीं है इसलिये उसने इस पर हुकम की मेम लाद दी। इसके बाद खेल समाप्त नहीं हो जायेगा। फिर चौथे की चाल आयेगी। उसके पास चिड़ी की चौग्गी है, वह उसने चल दी। परन्तु पाँचवे के पास चिड़ी में अट्ठी से हल्का पत्ता नहीं है। वह सोचता है कि जब मेरा हाथ बन ही रहा है तब क्यों नहीं इसे गुलाम से बनाऊँ। वह गुलाम चल देता है। वह मेम उठाकर अपने पास रख लेता है और बाक़ी पत्ते उलट कर बीच की ढेरी में रख देता है। इस में अगली चाल उसी की होगी जिसका हाथ बनता है।

यह भी हो सकता है कि एक रंग में दो या तीन खिलाड़ी बदरंग हों। सभी बदरंग वाले पत्ता लाद सकते हैं। मान लीजिये पहले उदाहरण में पाँचवें के पास चिड़ी का पत्ता नहीं है। वह एक पान का पत्ता लाद देता है और चिड़ी के सत्ते वाले को हुकम की मेम और वह पान का पत्ता उठा लेना होता है।

यह भी हो सकता है कि किसी बदरंग वाले के पास पान का पत्ता तथा हुकम की मेम न हो। तो वह उस पर किसी और रंग का पत्ता छोड़ देता है। और रंग के पत्ते की लाद नहीं होती, वह वैसा का वैसा ढेरी पर रख दिया जाता है। यही हाल पान की चाल होने पर कोई और रंग चलने का होता है। मान लीजिये तीसरे ने पान की चौग्गी चली, चौथे ने पान की दुग्गी चली, पाँचवें के पास पान की पंजी है। पहले के पास पान नहीं है। यदि उसके पास हुकम की बेगम है तो वह उस पर बेगम लाद देगा, नहीं तो किसी और रंग का अपना भारी पत्ता निकाल देगा। दूसरे के पास पान का हल्का पत्ता नहीं है इसलिये उसे अपना हाथ बनाना पड़ता है। इस चाल पर यदि हुकम की बेगम लाद दी गई है तो दूसरा खिलाड़ी पांचों पत्तों को अपने पास रख लेगा। यदि कोई सादा पत्ता छोड़ा गया है तो उसे ढेरी में

रख देगा और बाक़ी चारों पान के पत्ते उठा कर अपने पास रख लेगा। पूरी बाज़ी खेल लेने पर सब अपने आगे रखे पत्तों के पाइण्ट जोड़ लेते हैं। प्रत्येक के नाम के आगे उसके पाइण्ट लिख दिये जाते हैं। जिसका शून्य होता है उसके नाम के आगे शून्य लिख दिया जाता है। कुल पाइण्टों का जोड़ २५ आना चाहिये—हुकम की बेगम के बारह पाइण्ट तथा पान के पत्तों के तेरह पाइण्ट। यदि किसी खिलाड़ी का एक साथ लगातार तीन बार शून्य आता है तो उसको —१२ पाइण्ट मिलते हैं अर्थात् उसके पाइण्टों में से बारह पाइण्ट घटा दिये जाते हैं। इस खेल को खेलने का कोई समय रख लिया जाता है। उस समय के अन्दर जिस खिलाड़ी के सबसे कम पाइण्ट होते हैं वह जीता समझा जाता है।

१५. उन्तीस

एक समय था जब यह खेल भारत में पहली बार प्रचलित हुआ था। तब इस ने लोकप्रियता में लगभग सब खेलों को घटा दिया था। अब पहले वाली हालत तो नहीं है फिर भी यह खेल पार्टियों में खूब खेला जाता है। इसका अंग्रेज़ी में नाम 'ट्वन्टीनाइन' है।

इस खेल को खेलने वाले चार खिलाड़ी होते हैं। आमने सामने वाले खिलाड़ी एक दूसरे के साथी होते हैं।

इस में छग्गी तक सब पत्ते निकाल दिये जाते हैं। चारों छग्गियों को अलग निकाल लिया जाता है। एक लाल तथा एक काले रंग की छग्गी मिला कर दोनों दलों को अलग अलग दे दी जाती हैं। दुग्गी से पंजी तक के पत्ते अलग रख दिये जाते हैं। उन में तुरफ लगाई जाती है। बाकी पत्तों को लेकर बांटा जाता है।

इस खेल में गुलाम को सबसे बड़ा माना जाता है। उसके तीन पाइण्ट होते हैं। फिर नहला होता है जिसके दो पाइण्ट होते हैं। उसके बाद इक्का होता है। इक्के का एक पाइण्ट होता है। फिर दहला आता है। उसका भी एक ही पाइण्ट होता है। फिर क्रम से बादशाह, बेगम, अट्ठी तथा सत्ती आते हैं। इन पत्तों के कोई पाइण्ट नहीं होते।

यदि किसी के पास एक ही रंग का बादशाह तथा बेगम हों तो वह उन्हें अपना हाथ बनने पर दिखला सकता है तथा उनके दिखलाने पर उसको दो पाइण्ट कम बनाने होंगे। यदि किसी के पास तुरफ के रंग का बादशाह बेगम हों तथा वह उन्हें तुरफ के खुलने के बाद दिखलाये तो उसके चार पाइण्ट कम हो जाते हैं। दो या चार पाइण्ट तब कम होते हैं जब जिस ने पाइण्ट बोले हैं तथा

तुरफ लगाई है वह जोड़ा दिखलाये। लेकिन यदि दूसरे दल का कोई खिलाड़ी जोड़ा दिखलाता है तो बोलने वाले के दो या चार जैसा जोड़ा हो उसी क्रम से पाइन्ट बढ़ जाते हैं। सादे जोड़े को पेयर कहते हैं तथा तुरफ के जोड़े को रॉयल पेयर कहते हैं। मान लीजिये क ने अठारह बोले। तथा उसी ने रॉयल पेयर दिखा दिया तो उसके चार पाइन्ट कम हो गये अर्थात् उसे अब केवल चौदह पाइन्ट बनाने हैं। पर इसके स्थान पर मान लीजिये यह पेयर उसके विरोधी खिलाड़ियों में से किसी ने दिखाया है तो उसके चार पाइन्ट बढ़ जायेंगे और उसे बाइस पाइन्ट बनाने होंगे। क का साथी भी यदि पेयर दिखलाता है तो उसके बनाने वाले पाइन्टों में कमी हो जाती है।

इसमें पाइन्ट बोलने का अर्थ यह है कि जब सब पत्ते खेल लिये जाते हैं तब दोनों दल अपने अपने पाइन्ट गिन लेते हैं। पाइन्ट जिस हिसाब से जिन पत्तों को दिये गये हैं वह हिसाब मैं पहिले बता चुका हूं। जिसका सबसे अन्त का हाथ बनता है उसका एक पाइन्ट होता है। इन पत्तों में कुल उन्तीस पाइन्ट होते हैं। बोलने वाला यदि अपनी बोल के पाइन्ट बना लेता है तो वह लाल छग्गी के ऊपर काली छग्गी रखकर एक बुन्दकी खोल लेता है। यदि उसके पाइन्ट नहीं बनते तो वह काली बुन्दकी खोल लेता है।

गुलाम पाने वाला मनुष्य बांटना आरम्भ करता है। वह अपने दायें हाथ के खिलाड़ी को गड्डी कटवा कर पहले चार पत्ते देता है, फिर अगले खिलाड़ी को चार, तथा इसी तरह चारों के सामने चार चार पत्ते रख देता है। जो बांटता है उसी की पहले बोल आती है। इसमें कम से कम सोलह बोले जाते हैं। यदि कोई नहीं बोलना चाहे तो वह 'नहीं' कर देता है। एक खिलाड़ी बोलने के बाद अपनी बोल के ऊपर किसी अन्य के बोलने पर दुबारा भी बोल सकता है। जब तक एक खिलाड़ी मना नहीं कर देता उसे बोलने का अधिकार रहता है। उसके मना करने पर फिर वह नहीं बोल सकता। बोल पहले दो खिलाड़ियों में ही होती रहती है। जब एक खिलाड़ी 'नहीं' कर देता है तब आगे का खिलाड़ी बोलना आरम्भ करता है। जब किसी खिलाड़ी की बोल अन्तिम हो जाती है, तथा सब 'नहीं' कर देते हैं तो वह उन्हीं चार पत्तों में से देखकर बचे हुये पत्तों (दुग्गी से पंजी तक) में तुरफ लगा उलट कर रख देता है। बांटने वाला तब बाक़ी के चार चार पत्ते भी बांट देता है। फिर खेल आरम्भ हो जाता है। जिसकी बोल रही है उसके आगे का खिलाड़ी चाल चलता है तथा हाथ कोटपीस की तरह बनते रहते हैं। बस, याद रखने की बात यह है कि इसमें सबसे बड़ा पत्ता गुलाम होता है, फिर नहला, इक्का, दहला, बादशाह, बेगम, अटठी, सत्ती क्रम से आते हैं। किसी चाल पर मान लीजिये कि

अगले खिलाड़ी के पास चलने के लिये वह रंग नहीं है तो वह तुरफ खुलवा लेगा। जब एक खिलाड़ी तुरफ खुलवाता है तो उसे तुरफ मारनी पड़ती है चाहे वह उसके साथी का ही क्यों न बन रहा हो।

बोलने का उदाहरण यह है:— क ख साथी हैं तथा त थ साथी हैं। क ने बाज़ी बांटी है। उसने सोलह बोले। अब त की बारी आई जो उसके दायें हाथ पर बैठा है। उसके पास कोई अच्छी बाज़ी नहीं है इसलिये वह मना कर देता है। अब ख की बारी आई। उसके पास काफी अच्छी बाज़ी है इसलिये वह अपने साथी की बोल के ऊपर सतरह बोल देता है। यदि क के पास भी बहुत अच्छी बाज़ी होती तो वह संभव है कि ख के बोलने पर कुछ आगे जाता क्योंकि एक बार 'नहीं' करने पर उसका बोलने का अधिकार छिन जाता है। आपने यह देखा कि ख के बोलने के बाद थ का नम्बर नहीं आया बल्कि पहले क का नम्बर फिर लौटकर आया कि क्या वह ख के सतरह से आगे कुछ बोलना चाहता है। जैसा कि हम आगे देखेंगे ब्रिज में ऐसा नहीं होता। उसमें बारी घूम घूम कर आती रहती है। क के पास बाज़ी बहुत बढ़िया नहीं है, वह 'नहीं' कर देता है। इसमें बहुत बढ़िया बाज़ी तब होती है जब किसी के पास एक ही रंग के चारों पत्ते गुलाम के साथ आ जायें। सबसे बढ़िया बाज़ी तब होती है जब एक ही रंग के गुलाम, नहला व बादशाह तथा मेम आ जायें। थ के पास भी अच्छी बाज़ी है। उसके पास दो गुलाम हैं तथा एक रंग के तीन पत्ते हैं। वह अठारह बोलता है। ख के उन्नीस पर वह बीस कह देता है। लेकिन ख के इक्कीस कहने पर वह आगे नहीं बढ़ता। वह देखता है कि उसके पास दो गुलाम हैं। यदि वे दोनों गुलाम बन गये तो बहुत आशा है कि ख के इक्कीस कट जायें। इसलिये वह इक्कीस को डबल कर देता है। डबल का मतलब होता है कि यदि ख के इक्कीस बन गये तो उसके दो लाल खुल जायेंगे और यदि कट गये तो दो काले हो जायेंगे। ख के पास रायल पेयर है। वह सोचता है कि रायल पेयर दिखाने पर उसके केवल सतरह रह जायेंगे जिनके बनने की पूरी आशा है तो वह क्यों न रीडबल कर दे। रीडबल का अर्थ है कि यदि ख के बन गये तो वह चार लाल खोल लेगा, यदि नहीं बने तो उसके चार काले हो जायेंगे।

इक्कीस की डबल तथा रीडबल की बोल पर ख बाक़ी बचे पत्तों में सबसे नीचे अपनी तुरफ का पत्ता लगाकर उलटा रख देगा। क सबको चार चार पत्ते और बाँट देगा। इन चार पत्तों में किसी को पता नहीं कि उसके पास क्या पत्ता आयेगा। हो सकता है कि ख के पास सब रंग के पत्ते आ जायें तथा अन्य तुरफ न आये। ख के दायें हाथ वाला चलना आरम्भ करता है। थ अपना गुलाम चलता है। क के

पास उस रंग का बादशाह बेगम था और उन्हें वह दिखाने की सोच रहा था लेकिन क्योंकि उसके पास कोई और उस रंग का पत्ता नहीं है इसलिये उसे बेगम फेंक देनी पड़ती है तथा इस तरह से उसका पेयर कट जाता है। अब वह खाली बादशाह को नहीं दिखा सकता।

पेयर एक खिलाड़ी तभी दिखा सकता है जब उसका या उसके साथी का कोई हाथ बनता है। रॉयल पेयर यदि तुरफ खुलने से पहले दिखाया जाता है तो उससे केवल दो पाइन्ट कम या अधिक होते हैं। तीन खिलाड़ियों को नहीं पता होता कि क्या तुरफ है। इसलिये यदि उनमें से किसी के पास रॉयल पेयर आ भी जाता है तो वह कट जाने के डर से फौरन दिखा देता है। बहुत बार ऐसा भी होता है कि बोलने वाला केवल रॉयल पेयर के ऊपर बोल देता है, इस आशा में कि आगे के पत्तों में उसके पास और भी तुरफ के पत्ते आ जायेंगे। लेकिन उसके पास उस रंग के अन्य पत्ते नहीं आते। तो इस डर से कि कहीं उस रंग की चाल न हो जाये तथा उसका पेयर कट जाये वह अपना हाथ बनने पर उस पेयर को दिखा देता है तथा 'भागते भूत की लंगोटी ही सही' कहावत को चरितार्थ कर अपने पाइन्टों में से दो ही कम करा लेता है।

जब किसी रंग की चाल होती है और किसी खिलाड़ी के पास वह रंग नहीं होता तो वह 'तुरफ बतलाओ' कहकर तुरफ खुलवा देता है। उस चाल में उसे अवश्य तुरफ मारनी होती है यदि उसके पास तुरफ का पत्ता होता है।

अपने साथी के बनने वाले हाथ पर हर खिलाड़ी को बड़े से बड़ा पाइन्ट छोड़ना चाहिये। इसमें हर रंग के आठ आठ पत्ते होते हैं, इसलिये बहुत ही कम होता है जब एक रंग के दो हाथ बिना तुरफ मारे बन जायें। यह भी बहुधा हो जाता है कि पहली चाल पर ही तुरफ लग जाये।

सब हाथों के बन जाने पर खिलाड़ी अपने बने हाथों में से पाइन्ट गिन लेते हैं। ख को रायल पेयर दिखाने के बाद केवल सतरह बनाने थे। यदि उसके पत्तों में सतरह या सतरह से अधिक पाइन्ट हैं तो वह चार लाल खोल लेगा, नहीं तो उसे चार काले करने पड़ेंगे। इसका मतलब यह नहीं कि हर बार उसे आरम्भ से लाल या काला खोलना पड़ेगा बल्कि जितनी बुन्दकी उसकी उस समय खुल रही होंगी उसमें चार घटा या बढ़ा देगा। मान लीजिये उसका एक लाल हो रहा है तथा उसके हाथ बन गये हैं तो वह चार लाल और बढ़ाकर पाँच लाल बुन्दकी खोल लेगा। लेकिन यदि उसके कट गये हैं तो वह लाल बुन्दकी बन्द कर तीन काली बुन्दकी खोल लेगा। दूसरे दल के खिलाड़ी अपनी छग्गियों को नहीं छेड़ेंगे। जब उनकी बोली होगी तब उनकी बुन्दकी काली या लाल होंगी। जिस दल की पहले सब बुन्दकी लाल

हो जाती हैं वह जीत जाता है। अथवा जिस दल की सब बुन्दकियां पहले काली हो जाती हैं वह हार जाता है।

'उन्तीस' का एक नियम और बताने से बचा है। वह है उन्तीस बनाने का। उन्तीस दो प्रकार से बनाया जा सकता है। एक प्रकार तो यह है कि बोलने वाला अपनी बोल को बनाने की चिन्ता में रहता है। लेकिन बनाते समय यह देखता है कि उसके सारे हाथ बन रहे हैं और आगे भी सब हाथ उसके बनने की पूरी आशा है तो वह उन्तीस बोल देता है। उन्तीस बोलने से पहले उसके हाथ में तुरफ के अतिरिक्त एक पत्ता किसी और रंग का अवश्य होना चाहिये। इस तरह से बोलने पर उसके उन्तीस बन जाने पर वह अपने दो लाल खोल लेता है। लेकिन उन्तीस बोलने पर यदि उसके हाथ कट जाते हैं और दूसरा दल एक भी पाइन्ट बना लेता है तो उसे दो काले करने पड़ते हैं। बहुत बार ऐसा भी हो जाता है कि वह बोलना भूल जाता है, तथा उसके बिना बोले ही उन्तीस बन जाते हैं, तब उसका केवल एक ही लाल खुलता है। उन्तीस बनाने का दूसरा तरीक़ा यह है कि बोलने वाला अपने दूसरे चार पत्तों को देखकर यह सोचता है कि मेरे पूरे हाथ बन जायेंगे, तो वह आरम्भ में ही उन्तीस बोल देता है। उसके उन्तीस बोलने पर उसी की चाल हो जाती है। वह जो कुछ मरज़ी में आये चल सकता है। बाक़ी चालें सब सादे खेल के समान होती हैं। यदि उसके पूरे उन्तीस बन जाते हैं तो वह अपने चार लाल खोल लेता है; यदि उसके उन्तीस काट लिये जाते हैं तो उस को चार काले करने पड़ते हैं।

यदि बोले हुये पाइन्टों के आधे भी बोलने वाले से नहीं बनाये जाते तो उस दल को अपने दो काले कर लेने पड़ते हैं। यदि डबल में आधे न बने हों तो चार काले होते हैं तथा यदि रीडबल में आधे न बनें तो आठ काले करने पड़ते हैं।

१६. धन्यवाद-खेद

यह खेल बच्चों का बड़ा प्यारा खेल है। यह खेल के साथ साथ उनको

समाज का शिष्टाचार भी सिखाता है। इसमें जितने भी अधिक खिलाड़ी हों उतना ही अच्छा है। एक खिलाड़ी गुलामचोर के बाद बांटने वाला बन जाता है तथा ताश को बांटना आरम्भ करता है। सब खिलाड़ियों में वह एक एक करके पत्ते बांटता चला जाता है। इसमें भी लाद के समान यह होता है कि कुछ खिलाड़ियों के पास अधिक पत्ते आ सकते हैं यदि खिलाड़ियों की संख्या में बावन पत्ते पूरे पूरे नहीं बँट सकते। पर इसकी कोई चिन्ता नहीं क्योंकि वह अधिक पत्ते बारी बारी से सबके पास आते रहते हैं।

इस खेल में सब खिलाड़ियों को चारों दुग्गी, चारों तिग्गी, चारों चौग्गी तथा इसी तरह सबके चार पत्ते बनाने होते हैं। सबसे पहली मांग बांटने वाले की होती है। वह अपने पत्ते लगाकर देखता है कि उसके पास दो नहले हैं। उसे दो नहले और मिल जायें तो उसके पास चौकड़ी हो जाये। उसके पास हुकम तथा ईंट का नहला है। वह किसी से अनुमान से पान का नहला मांगता है। यदि उस खिलाड़ी के पास पान का नहला हुआ तो वह उसको बांटने वाले को दे देगा। बांटने वाले को उस पत्ते को 'धन्यवाद' कहकर हाथ लगाना है। यदि वह बिना 'धन्यवाद' दिये उस पत्ते को उठा लेता है तो देने वाला उसे वापिस ले लेता है तथा स्वयं मांगने का अधिकारी हो जाता है। यदि बांटने वाले के मांगने पर उसी खिलाड़ी के पास वह पत्ता निकलता है तथा बांटने वाला उसे 'धन्यवाद' कहकर अपने पास रख लेता है तो उसका दुबारा चान्स होता है। वह फिर किसी अन्य खिलाड़ी से कोई अन्य पत्ता मांगता है। यदि जिस खिलाड़ी से पत्ता मांगा गया है उसके पास वह पत्ता नहीं है तो वह मांगने वाले खिलाड़ी को 'खेद' प्रकट करता है तथा स्वयं किसी दूसरे से मांगना आरम्भ करता है। इसमें खिलाड़ियों को अपनी स्मरण शक्ति तेज़ रखनी पड़ती है। उन्हें इन सब बातों का ध्यान रखना चाहिये कि किस ने क्या मांगा है तथा किस को क्या मिला है। जो इन सब बातों को ध्यान में रख कर खेलेगा वह आसानी से जीत जायेगा। जिस पत्ते की चौकड़ी बन जाती है उसके मांगने पर खिलाड़ी वह पत्ता होते हुए भी 'खेद' प्रकट करेगा क्योंकि चौकड़ी बन जाने पर चौकड़ी ही दी जा सकती है पत्ता नहीं। जब सब चौकड़ियाँ बन जाती हैं तब चौकड़ियों का मांगना आरम्भ होता है। उसमें भी यही 'धन्यवाद' अथवा 'खेद' प्रकट करने का नियम काम में आता है। जिस खिलाड़ी के पास सब चौकड़ियाँ एकत्रित हो जाती हैं वह जीत जाता है।

इस खेल को बड़ी तेज़ी से खेलना चाहिये। इसका पूरा आनन्द तभी आता है।

१७. पान की सत्ती

यह खेल भी एक समय भारत में बहुत लोकप्रिय था। लेकिन तीन चार साल से मैंने इसे बहुत कम मनुष्यों को खेलते हुए देखा है। यह खेल बड़ा सुन्दर खेल है तथा इसे खेलने के लिये काफी बुद्धि व्यय करने की आवश्यकता होती है।

इस खेल को भी कितने ही मनुष्य खेल सकते हैं। गुलामचोर करके जिस व्यक्ति के पास गुलाम आता है वह बांटना आरम्भ करता है। लाद के समान पत्ते बांट दिये जाते हैं। जिस खिलाड़ी के पास पान की सत्ती आती है वह चाल चलनी आरम्भ करता है। वह पान की सत्ती को निकाल कर बीच में रख देता है। फिर उसके दायें हाथ पर बैठे खिलाड़ी का नम्बर आता है। उसे या तो पान की सत्ती के ऊपर अट्ठी रखनी होगी अथवा उसके नीचे मेज़ पर पान की छग्गी रख देनी होगी अन्यथा कोई अन्य सत्ती रख देनी होगी। यदि इनमें से कोई भी पत्ता उसके पास न हुआ तो वह 'पास' कह देगा तथा उसके दायें हाथ पर बैठे खिलाड़ी का नम्बर आयेगा।

इस खेल में अपने सारे ताश शीघ्र से शीघ्र निकालने होते हैं तथा दूसरे को फंसाना होता है। हर खिलाड़ी यह प्रयत्न करता है कि वह कोई ऐसा पत्ता रोक ले जिसके बिना कई खिलाड़ियों को 'पास' कहना पड़ जाये। इसमें पत्ते निकालने के लिये सबसे पहले सत्ती की आवश्यता होती है। फिर उस सत्ती के ऊपर अटठी, नहला, दहला रखते चले जाते हैं। इधर सत्ती के नीचे छग्गी रखकर उस पर पंजी, चौग्गी आदि रखते चले जाते हैं। इक्के का एक पाइण्ट माना जाता है तथा उसे केवल नीचे रख सकते हैं। अधिकतर खिलाड़ी सत्ती, अट्ठी, नहले आदि को रोकने का प्रयत्न करते हैं। पर कोई पत्ता रख कर आप 'पास' नहीं कह सकते। अन्य खिलाड़ी भी तो आप की सेवा में लगे रहते हैं। वे भी हो सकता है कि आपके लिये ऐसा अवसर ला दें कि आपको अपना रोका हुआ पत्ता निकालना पड़े। आपको कोई न कोई पत्ता चलना पड़ेगा जब तक कि आपके पास कोई पत्ता चलने के लिये है। किसी खिलाड़ी पर जब कोई भी पत्ता चलने को नहीं होता तो वह 'पास' कह देता है और उसके आगे के खिलाड़ी की चाल आती है। जिस खिलाड़ी के हाथ में एक पत्ता रह जाता है वह 'एक पत्ता' कह देता है। उसके 'एक पत्ता' कहते ही सब खिलाड़ी अपने भारी से भारी पत्ते निकालने का प्रयत्न करते हैं। उसके वह पत्ता डालते ही खेल समाप्त हो जाता है तथा बाक़ी खिलाड़ियों के बचे पत्तों के पाइन्टों को गिन लिया जाता है। तस्वीरों के दस पाइन्ट होते हैं। इक्के का एक पाइन्ट होता है। इक्का केवल नीचे वाली ढेरी पर रखा जा सकता है।

खेल का एक समय निश्चित कर लेते हैं। उस समय के अन्दर जिस खिलाड़ी पर सबसे अधिक पाइन्ट चढ़ जाते हैं वह हार जाता है।

१८. पोकर रमी

पोकर एक ऐसा खेल है कि वह जितनी जगह खेला जाता है उतनी ही तरह से खेला जाता है। यहाँ पर मैं इस खेल का एक प्रकार दे रहा हूँ जो भारत में सबसे अधिक खेला जाता है।

इसे अधिकतर दो ताशों को मिलाकर खेलते हैं। वैसे आप चाहें तो एक ताश से भी खेल सकते हैं।

दोनों ताशों को फेंट कर जितने खिलाड़ी होते हैं उनमें एक एक कर दस पत्ते बाँट दिये जाते हैं। इस खेल को कितने भी खिलाड़ी खेल सकते हैं। यदि खिलाड़ी बहुत अधिक हैं तो अन्य ताश की गड्डी भी मिलाई जा सकती है। दस पत्ते बाँटने के उपरान्त ढेरी के बीच में से एक पत्ता निकाल कर खोलकर रख दिया जाता है।

इस खेल में जोकर भी होते हैं जिनको दुग्गी से लेकर इक्के तक कुछ भी माना जा सकता है। जोकर मानने की अलग अलग रीतियाँ है। कुछ असली ताश के साथ जो जोकर आते हैं उन्हें रहने देते हैं। कुछ सब दुग्गियों को जोकर मानते है। कुछ बीच में से ढेरी को काट कर उसमें से एक पत्ता निकाल लेते हैं। मान लीजिये वह काले रंग यानी हुकम अथवा चिड़ी का नहला निकला है तो सब लाल रंग के नहले यानी पान तथा ईंट के नहले जोकर होंगे। यदि लाल रंग का कोई पत्ता निकल आयेगा तो काले रंग के वही पत्ते जोकर होंगे। आप जिस तरह से चाहें जोकर बना सकते हैं।

इस खेल में खिलाड़ियों को अपने पास सीढ़ी बनानी होती है अथवा पत्ता मिलाना होता है। सीढ़ी एक ही रंग के सिलसिलेवार किन्हीं कम से कम तीन पत्तों से बनती है। मान लीजिये आपके पास पान की पंजी, छग्गी, सत्ती है तो यह एक सीढ़ी है। पत्ते मिलाने का अर्थ यह है कि एक बुन्दकियों अथवा एक शक्ल के कम से कम तीन पत्ते आपके पास हों। यदि आपके पास तीन गुलाम अथवा तीन दहले हैं तो यह आपके पास सैट है।

इस खेल में सब खिलाड़ी अलग अलग होते हैं। हर खिलाड़ी का यह प्रयत्न रहता है कि वह जल्दी से जल्दी अपने सारे पत्तों को सीढ़ी तथा सैटों में कर ले।

इसमें चाल इस तरह से चली जाती है। बांटने वाले से दायें हाथ का खिलाड़ी या तो मेज़ पर खोल कर रखा गया पत्ता उठा लेता है यदि वह उसके काम का हुआ, नहीं तो बन्द गड्डी का ऊपर का पत्ता उठा लेता है। अब उसके

हाथ में ग्यारह पत्ते हो जाते हैं। उनमें से जो पत्ता उसके लिये बेकार है वह उसे खुले हुये पत्ते के ऊपर रख देता है। अब उससे अगले खिलाड़ी की बारी आती है। वह चाहे तो बन्द गड्डी के ऊपर का पत्ता उठा सकता है, या खुली ढेरी का सबसे ऊपर का पत्ता जो उससे पहले खिलाड़ी ने फेंका है उठा सकता है यदि वह उसके काम का है। पत्ता उठाकर वह भी अपने हाथ का एक पत्ता फेंक देता है। इस प्रकार से बारी बारी से खिलाड़ी चलते रहते हैं।

उनका काम अपने पास सीढ़ी तथा सैट बनाना होता है। यदि उनके पास जोकर आ गया है तो उसे वे कहीं भी लगा सकते हैं। मान लीजिये आपके पास दो नहले हैं तो आप उसे एक नहला करके लगा सकते हैं। यदि आपके पास हुकम की दुग्गी, चौग्गी, पंजी हैं तो आप उसे उनमें तिग्गी करके लगा सकते हैं। सीढ़ी तथा सैट में कम से कम तीन पत्ते होने चाहियें लेकिन तीन से अधिक कितने भी पत्ते हो सकते हैं।

एक खिलाड़ी तब सब खिलाड़ियों को खेल रोक देने के लिये कह देता है जब उसके सब पत्तों के सैट तथा सीढ़ियां बन जाती हैं और उसके पास एक भी पत्ता बिना लगा नहीं बचता। पत्ता उठाकर वह दूसरा पत्ता खुली ढेरी में रख देता है तथा 'स्टाप' कहकर अपने पत्ते मेज़ पर फैला देता है। पत्ते दिखाने से पहले उसे यह ध्यान रखना चाहिये कि उसके पास कम से कम एक सीढ़ी अवश्य बनी हो। बिना सीढ़ी के वह नहीं दिखा सकता। सीढ़ी का हर खिलाड़ी को ध्यान रखना है क्योंकि बिना सीढ़ी के कोई भी पत्ता लगा नहीं माना जा सकता चाहे आपके तीन सैट बने हों। मान लीजिये किसी अन्य खिलाड़ी ने 'स्टाप' कर दिया है। आपके पास तीन नहले हैं, तीन बादशाह हैं बाक़ी सादे पत्ते हैं। तो आपका कोई भी पत्ता लगा नहीं माना जायेगा और सब पत्तों के पाइन्ट जोड़कर आपके स्कोर में लिख लिये जायेंगे। लेकिन यदि इनमें से एक सैट की जगह आपके पास नहला दहला गुलाम या कोई अन्य सीढ़ी होती तो आपके ६ पत्तों के पाइन्ट नहीं गिने जाते, केवल बिना लगे चार पत्तों की बुन्दकियां जुड़ जातीं।

किसी खिलाड़ी के पत्ते मेज़ पर खोलने पर अन्य खिलाड़ी यह देखते हैं कि खुलने वाले पत्तों में उनके भी कुछ पत्ते लग सकते हैं या नहीं। मान लीजिये खोलने वाले खिलाड़ी ने तीन मेम बना रखी हैं। किसी खिलाड़ी के पास एक मेम बिना लगी है तो वह उसे इसमें लगा सकता है। पत्ते लगाने में दो बातों का ध्यान रखना है। एक तो यह कि सबसे पहले आवश्यक वही चीज़ है कि कोई भी अन्य खिलाड़ी खोलने वाले खिलाड़ी के सैट अथवा सीढ़ी में तभी पत्ते मिला सकता है जबकि उसकी कोई सीढ़ी बनी हुई हो। दूसरे ध्यान देने की बात यह है कि

आप किसी खिलाड़ी के पत्तों में अपने पत्ते नहीं लगा सकते केवल दिखाने वाले के पत्तों में पत्ते लगाये जा सकते हैं।

एक खिलाड़ी के 'स्टाप' करते ही बाकी खिलाड़ी भी अपने पत्ते दिखा देते हैं। जो उनके पत्ते सीढ़ी के साथ बने हुए होते हैं वे छोड़ दिये जाते हैं, बाकी पत्तों के पाइण्ट गिन लिये जाते हैं। एक खिलाड़ी काग़ज़ पेंसिल लेकर सब खिलाड़ियों के पाइण्ट लिखता रहता है।

इस खेल को खेलने का समय पहले बांध लिया जाता है अथवा इतनी बाज़ी खेलेंगे यह निश्चय कर लिया जाता है। निश्चित बाज़ियों या समय के उपरान्त जिसके सबसे कम पाइण्ट होते हैं वह जीत जाता है।

इसमें सब खिलाड़ी यदि उनके पास सात आठ पत्ते एक रंग के आ जाते हैं तो रमी बनाने का प्रयत्न करते हैं। रमी दस पत्तों की एक बड़ी सीढ़ी को कहते हैं। यदि कोई रमी बनाकर दिखा देता है तो उसके सौ पाइण्ट कम हो जाते हैं। यदि उसके इतने पाइण्ट बने न हों तो उसका स्कोर नफी में चला जाता है।

गिनने के लिये सब तसवीरों के दस पाइण्ट माने जाते हैं। बाकी सब पत्तों के उनकी बुन्दकियों के अनुसार पाइण्ट होते हैं।

इस खेल को पाइण्टों की सबसे बड़ी संख्या रख कर भी खेला जा सकता है, अर्थात् समय या बाज़ियों के स्थान पर आप यह भी निश्चित कर सकते हैं कि जिस समय एक खिलाड़ी के सौ पाइण्ट हो जायेंगे उस समय बाक़ी सब के पाइण्ट गिन लिये जायेंगे और जिस खिलाड़ी के सबसे कम पाइण्ट होंगे वह जीत जायेगा।

१९. खुली रमी

यह भी इसी खेल का एक प्रकार है। इस खेल को भी कितने ही मनुष्य खेल सकते हैं। यदि चार खिलाड़ी तक खेल रहे हैं तो आप का दो ताशों को मिलाने से काम चल सकता है। इस से अधिक खिलाड़ियों में आपको अधिक ताश मिलाने चाहियें।

इसमें भी एक एक कर दस पत्ते सब खिलाड़ियों को बांट दिये जाते हैं। एक पत्ते को खोल कर बन्द ढेरी के पास रख दिया जाता है। इसमें जोकर कोई नहीं होता। इसमें भी सैट तथा सीढ़ी बनाने होते हैं।

बांटने वाले से दायें खिलाड़ी की पहली चाल होती है। वह चाहे तो खुला हुआ पत्ता उठा सकता है, नहीं तो बन्द ढेरी का सबसे ऊपर का पत्ता उठा लेता है। फिर वह अपने पत्तों में से एक पत्ता फेंक देता है। यहीं पर इस में और पोकर में सबसे बड़ा भेद आता है। पोकर में खिलाड़ी भारी से भारी पत्ते को पहले

फेंकता है। इसमें हल्के पत्ते को निकाला जाता है तथा भारी पत्तों को रखा जाता है। खिलाड़ी जो पत्ता फेंकता है वह पहले खुले पत्ते को ढक कर नहीं रखा जाता बल्कि उस पत्ते पर आधा करके रखा जाता है जिससे नीचे का पत्ता भी दिखलाई देता रहे। जितने पत्ते चले जाते हैं उन सब की इसी तरह सीढ़ी बनती रहती है। जिस खिलाड़ी के पास बाद में दो पत्ते ऐसे हो जाते हैं कि नीचे पड़े पत्तों में से किसी पत्ते से उसकी सीढ़ी या सैट बन जाये तो वह उस पत्ते को ऊपर पड़े पत्तों समेत उठा लेता है तथा उस सीढ़ी या सैट को जो इस तरह उठाने से बना है अपने सामने खोलकर रख लेता है। फिर एक पत्ता वापिस खुली हुई ढेरी में रख देता है। मान लीजिये खिलाड़ी के पास दो छग्गियां हैं। बन्द गड्डी के पास दस पत्ते खुले हुए पड़े हैं। उनमें से नम्बर दो पत्ता छग्गी है तो वह छग्गी को उसके ऊपर के आठों पत्ते समेत उठा लेगा तथा तीन छग्गी अपने सामने खोलकर रख लेगा। जब कोई खिलाड़ी खुली ढेरी में से पत्ते उठाता है तो उसे दिखाना अवश्य पड़ता है। इसके अतिरिक्त भी जब किसी खिलाड़ी का कोई सैट अथवा सीढ़ी बन जाती है तो उसे वह अपने सामने खोलकर रख लेनी चाहिये। बहुत से खिलाड़ी यह करते हैं कि अधिक से अधिक पत्ते उठाने के लिये विपक्षी द्वारा फेंके गये पत्ते को जब कि वह उनका सैट या सीढ़ी बना रहा है, फौरन नहीं उठाते हैं। बाद में जब उसके ऊपर काफी पत्ते एकत्रित हो जाते हैं तब उठाते हैं। बहुत बार ऐसा भी होता है कि उनके उठाने से पहले दूसरा खिलाड़ी उनका पत्ता भी ढेरी के साथ उठाकर ले जाता है।

जितने भी पत्ते बनते रहते हैं उनको खिलाड़ी अपने सामने फैलाता रहता है। दूसरे खिलाड़ी भी अपना नम्बर आने पर खुले हुए पत्तों में जो पत्ते लगाना चाहें लगाते रहते हैं। नीचे फैली ढेरी को समय समय पर उठाने से हाथ के पत्ते कई सैट तथा सीढ़ी खोलने पर भी समाप्त नहीं होते। जब किसी का अन्तिम पत्ता भी खुलने वाला बन जाता है तो वह बिना लगा पत्ता ढेरी पर फेंक कर 'स्टाप' कह देता है। शेष खिलाड़ी अपने हाथ के पाइन्टों को अपने बने पाइन्टों में से घटा देते हैं और अपने अपने बाक़ी बचे पाइन्टों को जोड़ लेते हैं। स्टाप करने वाला भी अपने पाइन्टों को जोड़ लेता है। वे एक काग़ज़ पर लिख लिये जाते हैं। इसमें पोकर की तरह इक्के का एक पाइन्ट नहीं होता बल्कि १५ पाइन्ट होते हैं। समय निमटने के बाद जिस खिलाड़ी के सबसे अधिक पाइन्ट होते हैं वह जीत जाता है। यदि किसी भी खिलाड़ी के पत्ते समाप्त नहीं होते हैं तो गड्डी के समाप्त होने पर अपने आप खेल समाप्त हो जाता है। हर खिलाड़ी अपने हाथ में रहे पाइन्टों को जोड़ लेता है तथा नीचे दिखाये गये अपने पाइन्टों के जोड़ में से इन्हें घटा देता है। पोकर में इससे

उलटा होता है। यदि बन्द गड्डी समाप्त हो जाती है तो खुली ढेरी को फिर उलट कर रख दिया जाता है तथा खेल चालू रहता है।

२०. स्वीप

यह एक अंग्रेज़ी खेल है जो आजकल भारत में बहुत जनप्रिय है। समाज में सबसे अधिक ब्रिज खेला जाता है। फिर उसके बाद इसका नम्बर आता है। यह कुछ कुछ भारतीय खेल 'चानिस' की तरह होता है। लेकिन इसमें बुद्धि बहुत व्यय करनी पड़ती है। इसे दो खिलाड़ी खेल सकते हैं, तीन भी तथा चार भी। चार में आमने सामने के खिलाड़ी साथी हो जाते हैं।

इसमें निम्न के अनुसार पाइण्ट होते हैं। जिसके पत्ते अधिक होते हैं उसको तीन पाइण्ट मिलते हैं। हुकम के अधिक पत्ते होने का एक पाइण्ट होता है।

हुकम की दुग्गी का एक, हर इक्के का एक तथा ईंट के दहले के दो पाइण्ट होते

हैं। इस तरह से कुल मिलाकर ग्यारह पाइण्ट होते हैं। इसके अतिरिक्त स्वीप के अलग एक एक पाइण्ट होते हैं। स्वीप का क्या अर्थ है यह आगे बतलाया जायेगा।

पहले यहाँ पर हम दो खिलाड़ियों के स्वीप का वर्णन करते हैं। इसमें गुलामचोर करके एक बाँटने वाला हो जाता है। वह पत्तों को अच्छी तरह फेंटता है तथा दूसरे खिलाड़ी से कटवाता है। फिर वह बाँटना आरम्भ करता है। पहले वह चार पत्ते बन्द करके सामने मेज़ पर रख देता है। फिर वह चार पत्ते अपने सामने बैठे खिलाड़ी को देता है। उस खिलाड़ी को इन पत्तों को देखकर जो उसके पास भारी पत्ता हो वह मांगना होता है। यह आवश्यक नहीं है कि वह भारी पत्ता ही मांगे पर बहुधा खेलने में यह देखा गया है कि भारी मांगना ही ठीक रहता है तथा अधिकतर खिलाड़ी भारी पत्ता ही मांगते हैं। उसके मांगते ही बाँटने वाला मेज़ पर पड़े चारों पत्ते खोल देता है। मांगने वाले खिलाड़ी को उसमें से अपना पत्ता बनाना है। यदि उसका कोई नहीं बनता तो वह अपना मांगा पत्ता फेंक देता है। बाँटने वाला फिर चार पत्ते अपने पास रख लेता है तथा दुबारा चार पत्ते मांगने वाले को देकर चार पत्ते अपने पास रख लेता है। इस प्रकार दोनों खिलाड़ियों के पास आठ आठ पत्ते हो जाते हैं। मांगने वाला चल चुका होता है इसलिये अब बाँटने वाले की चाल आती है। इस प्रकार से बारी बारी से चाल आती रहती हैं। जब यह आठ पत्ते निमट जाते हैं तब बांटने वाला आठ पत्ते और चार चार करके बाँट देता है। इस बार मांगा नहीं जाता। कुछ पत्ते मेज़ पर पहले के पड़े होते हैं। फिर इनके समाप्त होने पर अगले आठ आठ पत्ते भी बाँट दिये जाते हैं। इस प्रकार ढेरी समाप्त हो जाती है। सब चाल निमट जाने पर दोनों खिलाड़ी अपने पाइण्ट गिन लेते हैं। अधिक में से कम पाइण्ट घटा दिये जाते हैं तथा उतने पाइण्ट अधिक पाइण्ट वाला कम पाइण्ट वाले के ऊपर चढ़ा देता है। मान लीजिये कि क के आठ बने हैं और ख के तीन, तो क ने पांच पाइण्ट ख पर चढ़ा दिये। इसी के साथ जोड़ घटा चलती रहती है। अगली बाज़ी में मान लीजिये कि क ने चार पाइण्ट लिये तथा ख ने सात पाइण्ट, तो ख इस बाज़ी में तीन पाइण्ट से जीत गया है। क के पांच पाइण्ट में से यह घटा दिये जायेंगे तथा क अब भी दो से जीतता रहेगा।

इस खेल में जो हारता है वही बांटता है।

अन्त के पत्ते जिसका आख़िरी हाथ बनता है वह ले जाता है।

इसका खेलने का ढंग यह है। इसमें बुन्दकी से बुन्दकी मिलानी होती हैं। मान लीजिये कि आपके पास सत्ती है तो आप उससे सत्ती उठा सकते हैं। लेकिन

यह ही नहीं होता। यदि मेज़ पर खाली चौग्गी तथा तिग्गी अथवा अन्य कुछ बूँदों के ताश जिनका जोड़ सात हो पड़े हों तो आप उन्हें भी उठा सकते हैं। आप न उठाना चाहें तो अपने पास से भी कुछ ताश मिलाकर उन्हें मेज़ पर पड़ा रहने दे सकते हैं। इसमें जोड़ घटा के लिये गुलाम की ग्यारह, मेम की बारह तथा बादशाह की तेरह बूँद मानी जाती हैं। ऊपर की बात को इस तरह से समझाया जा सकता है— मान लीजिये कि मेज़ पर पंजी, चौग्गी, गुलाम तथा दुग्गी पड़ी हैं। आप उनके तेरह बनाना चाहते हैं। आपके सामने एक तेरह तो बने पड़े हैं। दूसरे यदि नहला, अट्टी या चौग्गी आपके पास है तो आप नीचे पड़े पत्तों में मिलाकर बना सकते हैं। आपके पास नहला है तो उसे आप चौग्गी में लगाकर तेरह कर एक स्थान पर रख दीजिये तथा उसी के साथ आप गुलाम तथा दुग्गी रख दीजिये। गुलाम तथा दुग्गी न भी हों तब भी आप तेरह बना सकते हैं। यह आपके रखे रहेंगे तथा आगे की चालों में आप इनमें अन्य पत्ते भी मिलाते रहेंगे। लेकिन यह हो सकता है कि आपके विरोधी के पास भी एक बादशाह हो और जब आप निश्चिन्तता से एक मोटी गड्डी बना चुकें तो वह आपकी गड्डी आपके उठाने से पहले उठाकर ले जाये। इसमें यह आपको सब ध्यान रहना चाहिये कि क्या पत्ता निकला है और क्या नहीं।

मान लीजिये आपका विरोधी सात तथा चार ग्यारह बनाता है। आपके पास एक तेरह तथा दुग्गी है तो आप उसमें दुग्गी मिलाकर उसे तेरह कर सकते हैं। किसी भी बने पत्ते में हाथ से पत्ते तभी तक मिलाये जा सकते हैं जब तक कि वे पक्के नहीं हो गये हैं। पक्के का अर्थ है कि एक ही तरह के दो बार न बन गये हों। मान लीजिये सामने मेज़ पर दुग्गी, चौग्गी तथा गुलाम पड़े हैं तथा आपके विरोधी ने उनमें पंजी और लगाकर ग्यारह बना दिये हैं तो आप इसमें कुछ नहीं लगा सकते क्योंकि ग्यारह पक्का हो चुका है। वास्तव में वहाँ दो ग्यारह हो चुके हैं। इसी तरह यदि मेज़ पर सत्ती और चौग्गी पड़ी हैं तथा आपके विरोधी के हाथ में दो गुलाम हैं, तो वह सत्ती तथा चौग्गी मिलाकर उनके ऊपर अपने हाथ में से एक गुलाम रख देगा और कहेगा कि मेरे ग्यारह पक्के हो गये हैं। तब भी आप उन पत्तों में कुछ नहीं मिला सकते।

आप चाहें तो दो बने पत्तों को भी ले जा सकते हैं, लेकिन इसमें अधिकतर भारी से भारी पत्ता बनाकर अधिक से अधिक पत्ते एकत्रित करने का प्रयत्न किया जाता है क्योंकि अधिक पत्ते होने के तीन पाइन्ट मिलते हैं। आप जब चाहें तब अपनी बनाई ढेरी को उठा सकते हैं बशर्ते कि आपका विरोधी आपसे पहले वह ढेरी उठाकर न ले गया हो।

जब कोई मेज़ पर पड़े सब पत्तों को उठाकर ले जाता है तो उसे स्वीप कहते हैं अर्थात् मेज़ पर झाड़ू फिर गई है। इस पत्ते को उलट कर अपने बने पत्तों में रखते समय खिलाड़ी एक पत्ता खोलकर रख लेता है। यदि इसी तरह से दूसरे खिलाड़ी की भी स्वीप हो जाये तो पहला खिलाड़ी अपनी स्वीप मिटा देता है यानी उस पत्ते को फिर उलट कर रख लेता है। यदि उसी खिलाड़ी की अन्य स्वीप बनती रहती हैं तो वह हर स्वीप के लिये एक पत्ता खोलता रहता है। मान लीजिये मेज़ पर केवल तिग्गी तथा चौग्गी पड़ी हुई हैं तथा जिस खिलाड़ी का खेलने का चान्स है उसके पास एक सत्ती है। तो वह उन दोनों को उठाकर ले जायगा। यह स्वीप हो गई है। इसका वह एक पत्ता उलटकर रख लेगा। अगली बार दूसरे खिलाड़ी ने मेम चली। मान लीजिये वह भी इस खिलाड़ी के पास है। तो फिर दूसरी स्वीप भी हो जायेगी। एक स्वीप होने के बाद कई स्वीप होने का डर रहता है। इसलिये खिलाड़ियों को मेज़ पर एक पत्ता कभी नहीं छोड़ना चाहिये। उन्हें दो पत्ते भी नहीं छोड़ने चाहियें जिनका जोड़ मिलकर तेरह या तेरह से कम रहता हो। उनकी भी आसानी से स्वीप हो सकती है।

इसी तरह से यह खेल तीन खिलाड़ियों में खेला जाता है। चार पत्ते मेज़ पर रखने के बाद बांटने वाला पहले अपने दायें हाथ के खिलाड़ी को चार पत्ते देता है। उन पत्तों को देखकर वह खिलाड़ी मांगता है। मान लीजिये उसके पास चौग्गी, सत्ती, अट्ठी तथा मेम हैं। तो वह बारह मांगेगा क्योंकि मेम उसके पास सबसे बड़ा पत्ता है। मांगने के उपरान्त मेज़ के पत्ते खोल कर वह बारह बनाने का प्रयत्न करेगा। यदि बारह बन गये तो ठीक है; नहीं तो उसे अपनी मेम फेंक देनी पड़ेगी। मान लीजिये कि बीच में दुग्गी, तिग्गी, गुलाम तथा बादशाह खुले हैं। इनमें उसका बारह बन सकता है। वह दुग्गी तथा तिग्गी को मिलाकर उसके ऊपर अपने हाथ की सत्ती रख देगा तो बारह हो जायेंगे। लेकिन क्योंकि यह एक बार बने हुये हैं सो उससे अगला चलने वाला इनमें इक्का मिलाकर तेरह कर सकता है यदि उसके पास बादशाह है। तीन के खेल में बांटने वाला दो बार आठ आठ पत्ते करके बांटेगा।

चार पत्ते मेज़ पर रखने के बाद ताश में ४८ पत्ते रह जाते हैं। दो खिलाड़ियों में सोलह पत्तों से खेला जाकर तीन बार बांटा जाता है। तीन खिलाड़ियों में चौबीस पत्तों से खेला जाकर दो बार बांटा जाता है। चार खिलाड़ियों में पत्तों को बारह बारह एक बार ही बांट लिया जाता है। बांटा तथा मांगा बिल्कुल पहले के समान जाता है। इसमें मुख्य भिन्नता यह होती है कि खिलाड़ी अपने पास पत्ता न होने पर भी अपने साथी के पत्तों को बनाते हैं। मान

लीजिये आपके साथी की मेम पक्की हुई रखी है तो आप भी उसमें मिला सकते हैं। इसमें दूसरी भिन्नता यह होती है कि एक तरह के तीन पत्ते निकल जाने के बाद यदि चौथे पत्ते का नीचे कुछ बनाया जाता है तो अपने साथी को सूचना देने के लिये उसे खोलकर अपने हाथ में अन्य पत्तों से उलटा लगा लिया जाता है। मान लीजिये तीन बादशाह निकल चुके हैं। चौथा बादशाह आपके हाथ में है तथा आपने मेज़ पर पड़े पत्तों से तेरह बना लिये हैं। तो आप अपना बादशाह अपने हाथ के पत्तों के अन्त में उलटकर सबको दिखाई देने वाला लगा सकते हैं। इसका मतलब है कि आप का बादशाह अन्तिम है तथा उसका उठाये जाने का कोई डर नहीं है। इस कारण आपका साथी तथा आप बेखटके उसमें और ताश मिलाते चले जायेंगे। पर यह नहीं हो सकता कि बादशाह दो ही निकले हों तथा क्योंकि आपके पास दो बादशाह हैं, इसलिये आप अपने एक बादशाह को खोल लें। यह बेइमानी कहलाती है क्योंकि आपके साथी को क्या पता कि चौथा बादशाह कहाँ है, तथा यदि आप खोलकर नहीं दिखायेंगे तो वह उसमें अन्य पत्ते मिलाता हुआ घबरायेगा। आप यह कर सकते हैं कि तीसरे बादशाह को बनी गड्डी के ऊपर अपनी चाल में डाल दें तथा फिर अपना चौथा बादशाह खोल लें।

इसमें दस कभी नहीं बोलना चाहिये क्योंकि यदि आपके पास ईंट का दहला है तथा मेज़ पर पड़े पत्तों से दस नहीं बनता है तो आपको उसे फेंक देना होगा और आपका विरोधी उसे उठाकर ले जायेगा। यदि ईंट का दहला भी नहीं है तब भी उसके फेंकने पर यह डर रहता है कि आपके विरोधी के पास ईंट का दहला निकल आये और वह उसे उठाकर ले जाये।

२१. कान्ट्रैक्ट ब्रिज

यह खेल संसार में सबसे अधिक खेला जाता है। इस खेल में बड़ी चतुराई की आवश्यकता होती है। इस खेल को खेलने वाले चार होते हैं। इसमें आमने सामने के खिलाड़ी साथी होते हैं।

इस खेल में बावन पत्तों का सादा ताश प्रयोग में लाया जाता है। बहुधा इसके खेलने वाले दो ताश अपने पास रखते हैं। एक ताश से वह खेलते हैं तथा दूसरे को डमी बना साथी बराबर फेंटता रहता है। जब एक बाज़ी खतम हो जाती है तब फेंटा हुआ ताश ले लिया जाता है तथा पहले ताश की फेंट आरम्भ हो जाती है।

इस ताश में हर पत्ते की वही क़ीमत होती है जो कोटपीस में होती है। इक्का सबसे बड़ा होता है और दुग्गी सबसे छोटी होती है। लेकिन इसमें रंगों की

क़ीमत अलग होती है। हुकम सबसे बड़ा होता है, पान उससे छोटा और ईंट उससे छोटा तथा चिड़ी सबसे छोटा। इनको हाथ बोलते समय स्पेड, हार्ट, डायमण्ड और क्लब कहा जाता है।

साथियों को छाँटने के लिये ताश के पत्ते मेज़ पर मुख बन्द किये हुए फैला दिये जाते हैं। चारों खिलाड़ी एक एक पत्ता उठा लेते हैं। भारी पत्ते वाले साथी हो जाते हैं और यदि अगल बगल बैठे हों तो कुर्सी बदल कर आमने सामने आ बैठते हैं। भारी पत्ते वाले अपनी पसन्द की कुर्सी तथा अपने पसन्द की ताश ले सकते हैं।

जिसके पास सबसे बड़ा पत्ता आता है वह पत्तों को बांटता है। पत्तों को फेंट कर वह गड्डी अपने दायें हाथ के खिलाड़ी के सामने कर देता है। वह गड्डी को काट देता है। काटते समय यह ध्यान रखना चाहिये कि दोनों काट में कम से कम चार पत्ते होने चाहियें। बाँटने वाला काटी हुई गड्डी लेकर अपने हाथ की गड्डी के नीचे लगा लेता है।

अब वह सब पत्तों को एक एक कर के बाँट देता है। बाँट बायें हाथ के खिलाड़ी से घड़ी की सुई के समान चलती है। बाँट समाप्त होने पर हर खिलाड़ी के पास तेरह पत्ते आ जाते हैं।

एक बाज़ी खेल चुकने पर बाँट पहले बाँटने वाले के बायें हाथ का खिलाड़ी करता है। बाँट भी घड़ी के समान चलती है।

बाँटने वाले की पहली बोल होती है। यदि वह कुछ न बोलना चाहे तो 'पास' कह देता है और यदि बोलना चाहे तो अपनी कॉल दे देता है। इसी तरह से सब खिलाड़ी अपनी बोल बोलते रहते हैं। यदि चारों खिलाड़ी शुरू में ही 'पास' कह दें तो बाँट मिला दी जाती है और अगला खिलाड़ी बाँटना शुरू करता है। इसमें 'हाथबोल' की तरह एक बार ही बोल कर नहीं रुका जाता और न उन्तीस की तरह दो खिलाड़ी आपस में बोलते रहते हैं। बोल लगातार चारों खिलाड़ियों में घूमती रहती है। एक बार पास करने पर भी खिलाड़ी अगली बार कॉल दे सकता है। इस तरह से कॉल देते रहते हैं जब तक एक ही कॉल के ऊपर बाकी खिलाड़ी 'पास' न कर दें।

किसी बिड के ऊपर डबल तथा रीडबल की काल भी हो सकती है।

बिड का अर्थ है कि बोलने वाला कम से कम कुछ ट्रिक यानी हाथ बनाने का ठेका लेता है। कम से कम सात हाथ बनाने का ठेका लिया जाता है। छः हाथ के ऊपर एक की बिड आती है। अर्थात् एक हार्ट का मतलब पान की तुरफ होने पर बोलने वाले को सात हाथ बनाना है। दो के बिड का मतलब आठ हाथ बनाना है और इसी तरह।

अपनी बिड में एक दो के साथ खिलाड़ी यह भी बतलाता है कि वह किस रंग की तुरफ चाहता है या कोई तुरफ नहीं चाहता। नो ट्रम्प (कोई तुरफ नहीं) सबसे बड़ा होता है। उसके बाद जैसा कि पहले बताया जा चुका है क्रम से स्पेड, हार्ट, डायमण्ड तथा क्लब आता है। एक बिड पहले की बिड से बड़ी होनी चाहिये। बड़ी वह दो तरह से हो सकती है, चाहे वह ट्रिक में बड़ी हो, चाहे वह क़ीमत में बड़ी हो। उदाहरण के लिये, एक नो ट्रम्प पर कोई भी कॉल दो की जा सकती है। तीन डायमण्ड की कॉल के ऊपर चार क्लब की बिड जा सकती है, लेकिन इस पर हार्ट, स्पेड तथा नो ट्रम्प की बिड तीन की ही जा सकती है।

डबल की कॉल करने से स्कोर लिखते समय कुछ पाइन्ट बढ़ जाते हैं। यह कॉल दूसरे दल के खिलाड़ी की बिड के ऊपर दी जा सकती है जब कि बीच में अन्य कोई बिड न बोली गई हो।

रीडबल की कॉल बिड करने वाला या उसका साथी अपने बिड के डबल हो जाने पर दे सकता है। इसके बोलने से स्कोर में पाइन्ट और बढ़ जाते हैं।

डबल तथा रीडबल का यह मतलब नहीं कि वह बिड अन्तिम हो गई। उसके बाद भी यदि कोई खिलाड़ी और कॉल देना चाहे तो दे सकता है। डबल

या रीडबल से कॉल की क़ीमत भी नहीं बढ़ जाती। उसके ऊपर सादी बिड दी जा सकती है। मान लीजिये कि आपकी दो क्लब की बिड डबल तथा रीडबल हुई है तो बाक़ी तीन खिलाड़ियों में से कोई खिलाड़ी किसी रंग की दो की बिड देकर उसे बढ़ा सकता है। आपके विरोधी ने दो हार्ट कह दिये हैं। डबल तथा रीडबल एक विशेष बिड होती है, उसके बाद कोई बिड आते ही डबल तथा रीडबल समाप्त हो जाते हैं। आप चाहें तो उस अगली कॉल को भी डबल कर सकते हैं।

कॉल समाप्त होने से पहले एक खिलाड़ी पूरी कॉलों का खुलासा पूछ सकता है। एक बार चाल चली जाने के पीछे आप क्या बिड तय हुआ है तथा क्या वह डबल रीडबल है, यह पूछ सकते हैं और कुछ नहीं।

बिड के समाप्त होने पर खेल आरम्भ होता है। जिसकी सबसे ऊँची बिड आती है उसका ठेका हो जाता है। जिस साथी ने उस रंग की बिड पहिले देनी आरम्भ की है वह खेलता है और उसका साथी डमी बन जाता है। यह आवश्यक नहीं कि जिसने अन्तिम बिड दी हो वह ही खेलने वाला हो। मान लीजिये इस तरह कॉल दी गई हैं— क एक नो ट्रम्प, ख पास, ग दो हार्ट, घ दो स्पेड, क पास, ख पास, ग दो नो ट्रम्प, घ पास, क पास, ख पास। इसमें ग की कॉल अन्तिम मानी गई है लेकिन यह बिड आरम्भ में क ने दी है इसलिये क खेलने वाला बनेगा तथा ग के पत्ते खुल जायेंगे।

पहली चाल क के बायें हाथ का खिलाड़ी चलेगा। उसके चाल चलते ही डमी अपने सब पत्ते खोलकर मेज़ पर फैला देगा। वह अपने पत्तों को अलग अलग रंगों में करके फैलाता है। बोलने वाला अपने तथा डमी दोनों के पत्ते चलता है। डमी उसे अपने पत्ते फेंक कर सहायता दे सकता है। इसके अतिरिक्त वह किसी चाल के बारे में बिल्कुल बोल नहीं सकता। हाँ, वह यह ध्यान रखता है कि विरोधी दल वाले कोई नियम के विरुद्ध बात तो नहीं कर रहे हैं। इसके लिये भी वह झुक झुक कर उनके पत्ते नहीं देख सकता। मित्रता के खेलों में डमी को कॉल देने वाला अपने पत्ते चाल चलने से पहले एक बार दिखला देता है जिससे वह बाज़ी का कुछ अनुमान लगा सके। लेकिन यह देखा गया है कि टूर्नामेन्ट तथा क्लब आदि में इस चीज़ को ग़लत समझा जाता है। बहुधा यह देखा गया है कि हाथ देखने के बाद डमी से बिना बोले नहीं रहा जाता। पर इसके साथ यह भी लाभ है कि हाथ देखने से डमी खेल को गम्भीरता से देखता रहता है तथा ब्रिज को खेलने में अधिक चतुर होता जाता है। साथ ही उसको बिड के बारे में भी पता चलता रहता है कि क्या पत्ते होने पर किसने कैसे कॉल दी है।

हर खिलाड़ी क्रम से चाल चलता रहता है। चार पत्ते चले जाने पर एक

हाथ या ट्रिक पूरा हो जाता है। हर हाथ में खिलाड़ी को यदि उसके पास वह रंग है तो उसी का पत्ता चलना पड़ता है। यदि उसके पास उस रंग का पत्ता नहीं है तो वह कोई भी पत्ता छोड़ सकता है अथवा तुरफ मार सकता है। सबसे भारी पत्ता चलने वाले का अथवा यदि तुरफ मारी गई है तो सबसे बड़ी तुरफ मारने वाले का वह हाथ बनता है। उस हाथ को बनाने वाला दूसरी चाल चलता है। बने हुये हाथ एक ढेरी में नहीं रखे जाते बल्कि उनको एक दूसरे के ऊपर कुछ जगह छोड़कर इस तरह रखा जाता है कि खेलने वाले दृष्टि डालते ही देख लें कि उनके कितने हाथ बने हैं और उन्हें कितने हाथ और बनाने हैं।

इस खेल में एक खिलाड़ी ने जितने हाथ बोले हैं उतने बनाने होते हैं। यदि उससे अधिक कोई खिलाड़ी बना लेता है तो उसके दल को ऊपर के पाइण्टों में कुछ ओवरट्रिक मिल जाते हैं। दूसरे दल वाले जितने हाथों से बोलने वाले की बिड को पूरा नहीं होने देते उसके पाइण्ट उन्हें मिलते हैं।

एक गेम को बनाने के लिये एक दल को पूरे गेम के पाइण्ट का ही बिड करना चाहिये। मतलब यह है कि यदि खिलाड़ी देखे कि उसके पास बाज़ी अच्छी है तो वह अपनी बिड को ही इतनी बढ़ा कर बोले या उसका साथी बढ़ा दे कि उसके पाइण्टों से एक पूरा गेम बन सके। यदि आप सात हाथ बनाने का ठेका लेंगे तो आपके सात हाथ के ही पाइण्ट जोड़े जायेंगे चाहे आप दस हाथ बना लें। ऑक्शन ब्रिज में यह बात नहीं होती। उसमें खिलाड़ी चाहे कितने ही हाथ बोले उसके वही पाइण्ट लगाये जाते हैं जितने उसके हाथ बनते हैं।

जिस ओर का एक गेम बन जाता है वह वलनरेबिल हो जाती है। बिना गेम बनाये कोई साइड वलनरेबिल नहीं होती। एक साइड के वलनरेबिल होने पर उसके बिड करने पर उसके स्कोर में अधिक लिखा जाता है— कटने पर भी तथा बनने पर भी।

ब्रिज में स्कोर करने का यह तरीक़ा है। स्कोर लिखने का पैड बीच में एक सीधी रेखा से दो भागों में विभक्त रहता है। एक पर 'हम' लिख देते हैं, दूसरे पर 'तुम'। फिर पृष्ठ के मध्य से कुछ नीचे एक सीधी पड़ी रेखा खींच दी जाती है। इस रेखा के नीचे बिड करने वाले के अपने बिड किये हाथ बना लेने पर ट्रिक के पाइण्ट लिखे जाते हैं, बाक़ी सब पाइण्ट इस रेखा के ऊपर लिखे जाते हैं।

जब बिड करने वाला अपना कान्ट्रैक्ट पूरा कर देता है तो उसके इस रेखा से नीचे इस भांति पाइण्ट लिखे जाते हैं :—

हर बोले ट्रिक पर

तुरफ		सादे	डबल किये	रीडपल किये
क्लब	हर एक की काल पर	२०	४०	८०
डायमण्ड	हर एक की काल पर	२०	४०	८०
हार्ट	हर एक की काल पर	३०	६०	१२०
स्पेड	हर एक की काल पर	३०	६०	१२०
नो ट्रम्प	पहली एक की काल पर	४०	८०	१६०
	हर अगली काल पर	३०	६०	१२०

यदि हाथ बोलने वाला अपने कान्ट्रैक्ट से अधिक हाथ बनाता है तो उसके पाइन्ट रेखा के ऊपर इस प्रकार लिखे जाते हैं।

ओवरट्रिक

		वलनरेबिल नहीं	वलनरेबिल
सादे	हर ओवरट्रिक पर	जैसे उस रंग की पहली काल के	
डबल	हर ओवरट्रिक पर	१००	२००
रीडबल	हर ओवरट्रिक पर	२००	४००

डबल या रीडबल हुई बिड को बनाने के उपरान्त बोलने वाले को रेखा के ऊपर ५० पाइन्ट का बोनस मिलता है चाहे वह वलनरेबिल हो या नहीं।

यदि बोलने वाला सब हाथ बना ले तो उसे ग्राण्ड स्लैम तथा यदि वह बारह हाथ बनाये तो उसे लिटिल स्लैम कहते हैं। इसमें अन्य सब पाइन्ट पहले के अनुसार लिखने के उपरान्त यह बोनस और मिलता है :—

	वलनरेबिल नहीं	वलनरेबिल
लिटिल स्लैम	५००	७५०
ग्राण्ड स्लैम	१०००	१५००

यदि बोलने वाला अपनी बिड नहीं बना पाता तो दूसरे दल को रेखा के ऊपर निम्नलिखित के अनुसार पाइन्ट मिलते हैं :—

अण्डरट्रिक

		वलनरेबिल नहीं	वलनरेबिल
सादे	हर अण्डरट्रिक पर	५०	१००
डबल	पहले अण्डरट्रिक पर	१००	२००
	हर अगले पर	२००	३००
रीडबल	पहले अण्डरट्रिक पर	२००	४००
	हर अगले पर	४००	६००

जब किसी रंग की तुरफ बोली जाती है तो उस रंग के पांचों भारी पत्तों को— इक्का, बादशाह, मेम, गुलाम, दहले को— ऑनर्स के पत्ते कहा जाता है। नो ट्रम्प में चारों इक्के ऑनर्स के पत्ते कहे जाते हैं। यदि किसी एक खिलाड़ी के पास ऑनर्स के चार या पांच पत्ते एक साथ होते हैं तो उसकी साइड को रेखा के ऊपर निम्नलिखित पाइन्ट मिलते हैं :—

ऑनर्स

तुरफ के चार ऑनर्स	१००
तुरफ के पांचों ऑनर्स	१५०
नो ट्रम्प के चारों ऑनर्स	१५०

हर बाज़ी में बिड के बनने पर बोलने वाले को पाइन्ट मिलते हैं तथा कटने पर विरोधी दल को पाइन्ट मिलने हैं। लेकिन चाहे हाथ बने हों या नहीं यदि किसी के पास ऑनर्स होते हैं तो उसकी साइड को पाइन्ट मिल जाते हैं।

गेम वह साइड जीतती है जिसका रेखा से नीचे पाइण्टों का जोड़ १०० हो जाता है। विरोधी दल के अधूरे बने पाइण्ट गेम बन जाने पर समाप्त हो जाते हैं। अगले गेम को पूरा करने के लिये वे नहीं जोड़े जाते। गेम बनने के बाद उसके नीचे एक रेखा खींच दी जाती है तथा नये गेम के लिये उस रेखा के नीचे से ०—० से पाइण्ट का हिसाब लगाना आरम्भ किया जाता है। पर बाक़ी बचे अधूरे पाइण्ट स्कोरशीट में लिखे रहते हैं और उन्हें 'रबर' समाप्त होने पर कुल योग में जोड़ लिया जाता है।

'रबर' वह साइड जीतती है जो दो गेम पहले जीत लेती है। रबर के उपरान्त सब पाइण्ट जोड़ लिये जाते हैं तथा हार जीत कर ली जाती है। अगला रबर नये स्कोरशीट पर आरम्भ होता है। रबर समाप्त होने पर जीतने वाली साइड को रेखा के ऊपर बोनस मिलता है। यदि दोनों गेमों को एक साथ जीत कर कोई साइड रबर जीत लेती है तो उसे ७०० पाइण्ट मिलते हैं। यदि तीन में से दो गेम जीतने पर रबर जीता जाता है तो ५०० पाइण्ट मिलते हैं।

खेल समाप्त या अदला-बदली बहुधा रबर के अन्त में होते हैं। रबर जीतने से ही एक साइड खेल में जीतीं नहीं समझी जाती बल्कि पाइण्ट जोड़ने के बाद जिस साइड के पाइण्ट अधिक होते हैं वह जीती समझी जाती है। इस नियम के होने से रबर जीतने के लिये खिलाड़ी अन्धाधुन्ध बोल कर कटवाते नहीं।

कान्ट्रैक्ट ब्रिज बहुत ही वैज्ञानिक खेल है। इसे समझने के लिये अभ्यास के साथ साथ कई अच्छी किताबों को पढ़ने की भी आवश्यकता होती है। मोटी मोटी किताबें इसके खेलने के सिद्धान्तों पर लिखी गई हैं। इसके अभ्यस्त खिलाड़ियों का

यह दावा है कि यदि सब खिलाड़ी इसके नियमों के अनुसार कॉल करें तो वे अपने साथ खेलने वाले तीनों खिलाड़ियों के पत्ते बता सकते हैं।

इस खेल पर लिखने वालों में कल्बर्टसन सबसे प्रसिद्ध है। उसने ब्रिज पर कई पुस्तकें लिखी हैं जिनकी सारे संसार में मांग है।

२२. ऑक्शन ब्रिज

कान्ट्रैक्ट ब्रिज की ईजाद से पहले ऑक्शन ब्रिज सबसे अधिक खेला जाता था। अब भी यह एक सर्वप्रिय खेल है।

इसमें कार्ड बांटना, बोलना, खेलना, सब कुछ कान्ट्रैक्ट ब्रिज की तरह किया जाता है क्योंकि ये सब नियम इससे कान्ट्रैक्ट ब्रिज में लिये गये हैं।

केवल स्कोर करने के नियम इस खेल के भिन्न हैं।

इसमें ६ से ऊपर जितने हाथ बनते हैं उतनों के पाइण्ट रेखा के नीचे लिख लिये जाते हैं चाहे आपने बोले कम हों। हर ट्रिक के निम्नलिखित पाइन्ट होते हैं :—

	हर ट्रिक		
	सादा	डबल	रीडबल
नो ट्रम्प	१०	२०	४०
स्पेड	९	१८	३६
हार्ट	८	१६	३२
डायमण्ड	७	१४	२८
क्लब	६	१२	२४

दोनों खेलों में और भिन्नता यह होती है :— कान्ट्रैक्ट ब्रिज में यदि बोलने वाले की २ स्पेड की बिड है और बन चार स्पेड जाते हैं तो रेखा के नीचे उसे केवल २ स्पेड के पाइन्ट मिलेंगे और उसका गेम नहीं बनेगा। लेकिन आक्शन ब्रिज में उसे रेखा के नीचे जितने उसके हाथ बनते हैं उतने पाइन्ट मिलेंगे और उसका गेम बन जायेगा। आक्शन ब्रिज में गेम ३० पाइन्ट का होता है।

आक्शन ब्रिज में यदि हाथ कट जाते हैं तो विरोधी दल को सादी बिड में हर अण्डरट्रिक पर ५० पाइन्ट मिलते हैं। डबल तथा रीडबल होने पर हर अण्डरट्रिक पर क्रम से १०० तथा २०० पाइन्ट मिलते हैं।

सादी बिड पर ओवरट्रिक के पाइन्ट केवल रेखा के नीचे मिलते हैं ऊपर कुछ नहीं मिलता। बिड के डबल होने पर जितने हाथ बनते हैं उनके दूने पाइन्ट रेखा के नीचे मिल जाते हैं। रेखा के ऊपर बिड करने वाले दल को ५० पाइन्ट बिड बनाने के उपलक्ष में मिलते हैं। बिड किये हाथों से हर अधिक हाथ के ५० पाइन्ट अलग मिलते हैं। रीडबल में ये दोनों बोनस १००, १०० हो जाते हैं। उदाहरण के लिये, दो स्पेड की बिड रीडबल हो गई है। बनते ४ स्पेड हैं। तो बिड वाले दल को रेखा के नीचे ३६ × ४ = १४४ पाइन्ट मिलेंगे। रेखा के ऊपर १०० अपनी बिड बनाने के लिये तथा २०० दो ओवरट्रिक बनाने के लिये मिलेंगे।

यदि कोई साइड १३ में से १२ हाथ बना लेती है तो उसे लिटिल स्लैम बनाने के ५० पाइन्ट रेखा से ऊपर मिलते हैं। यदि सब हाथ एक साइड के बन जाते हैं तो उसे रेखा से ऊपर ग्राण्ड स्लैम बनाने के १०० पाइन्ट मिलते हैं। शुरू में ही स्लैम बोलने से कोई खास पाइन्ट नहीं मिलते।

एक बात स्लैम के विषय में और ध्यान में रखनी चाहिये। मान लीजिये किसी ने ग्राण्ड स्लैम बोला है तथा उसकी बिड एक हाथ से कट गई है तो भी उसे लिटिल स्लैम के ५० पाइन्ट रेखा के ऊपर मिलेंगे।

इसमें हर बाज़ी में ऑनर्स लिखे जाते हैं सिवाय नो ट्रम्प में क्योंकि उसमें चार इक्के ऑनर्स होने के कारण दो दो दोनों दलों पर आ सकते हैं। ये ऑनर्स के

पाइन्ट रेखा के ऊपर इस हिसाब से लिखे जाते हैं :—

यदि किसी साइड के पास हों—	पाइन्ट
३ तुरफ के ऑनर्स या ३ नो ट्रम्प में इक्के	३०
४ तुरफ के ऑनर्स या ४ नो ट्रम्प में इक्के	४०
५ तुरफ के ऑनर्स	५०
४ तुरफ के ऑनर्स एक हाथ में	८०
४ तुरफ के ऑनर्स एक हाथ में तथा पांचवां साथी के पास	९०
५ तुरफ के ऑनर्स या ४ नो ट्रम्प में इक्के, एक हाथ में	१००

रेखा के नीचे ३० पाइन्ट बना लेने पर एक गेम बन जाता है चाहे वह एक बाज़ी में बने या अधिक में। फिर कान्ट्रैक्ट ब्रिज की तरह दूसरी साइड के अधूरे पाइन्टों के नीचे रेखा खींच दी जाती है और वे अगले गेम में नहीं गिने जाते।

जो साइड पहले दो गेम जीत लेती है वह रबर जीत जाती है तथा उसे रेखा के ऊपर २५० पाइन्ट मिलते हैं। ऑक्शन ब्रिज में वलनरेबिल आदि के कोई पाइन्ट नहीं होते।

अध्याय १४

ताश के कुछ अजीब खेल

ताश के अजीब खेल से मतलब यह नहीं है कि अजीब खेल बहुत कठिन हों या समझ में न आ सकने वाले हों। अजीब का मतलब यही है कि उनको आपने पहले कभी न खेला हो, उनको खेलने या सीखने में कोई विशेष कठिनाई न हो, तथा उन्हें खेलने में बहुत आनन्द आये। यहाँ पर कुछ ऐसे ही खेल दिये जा रहे हैं जिनका शायद आपने पहले नाम भी नहीं सुना होगा तथा जिनको अपनी पार्टी में खेलकर आप अपने मेहमानों को आनन्दमय आश्चर्य तथा आश्चर्यमय आनन्द पहुँचा सकते हैं।

१. गोट पर चाल

यह खेल बहुत बुद्धिमानी का खेल है यह नहीं कहा जा सकता, लेकिन यह खिलाड़ियों को हँसाने का अपना कोटा पूरा कर देता है।

ताश की दो गड्डियां लेकर उनमें से सत्ती से लेकर बादशाह तक के सब पत्ते निकाल दिये जाते हैं। इक्के से छग्गी तक, इस भांति ४८ पत्ते बचते हैं।

इस खेल को कितने भी खिलाड़ी खेल सकते हैं। लेकिन यदि उनकी संख्या दो से कटने वाली हो तो अच्छा रहता है, क्योंकि यह आवश्यक है कि सब खिलाड़ियों के पास समान संख्या में पत्ते हों। यदि दो से न कटने वाली संख्या में खिलाड़ी खेल रहे हों तो सबको समान पत्ते बाँटने के उपरान्त जितने पत्ते बाक़ी बचें उनकी ढेरी मेज़ के बीच में रख दीजिये।

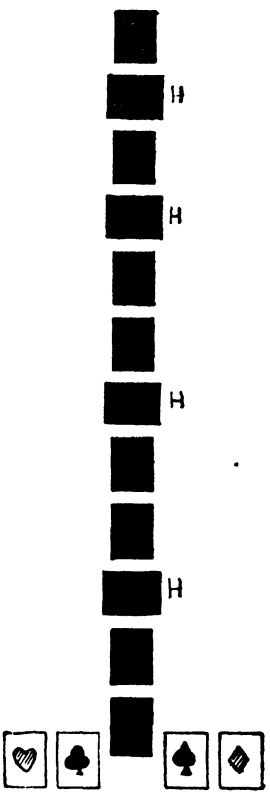
'कौन बांटेगा' इसका निर्णय करने के लिये खिलाड़ियों को एक एक पत्ता बाँट दिया जाता है। जिसके पास सबसे हल्का पत्ता होता है वह बाँटता है। सबसे पहले चलने वाला बाँटने वाले के दाहिने हाथ का खिलाड़ी होता है। बाँटने से पहले सब बाज़ार में कुछ बोर्ड डाल देते हैं। पत्ते बँट जाने के बाद पहले खिलाड़ी को 'साँप तथा सीढ़ी' में काम आने वाली १ से ६ तक की संख्या लिखी हुई गोट दे देते हैं। साथ में उसके चलने का डिब्बा भी होता है। वह डिब्बा हिलाकर गोट को मेज़ के ऊपर चलता है। जो गोट पर नम्बर आता है उस नम्बर का पत्ता वह अपने हाथ में से निकाल कर बाहर मेज़ पर रख देता है। मान लीजिये गोट के ऊपर ४ आया है तो वह अपने पत्ते टटोलेगा तथा उनमें से एक चौग्गी निकाल कर मेज़ पर रख देगा।

जब खिलाड़ी के गोट फेंकने के उपरान्त उसी नम्बर का पत्ता उसके हाथ से मेज़ पर आ जाता है तो उसे दुबारा गोट फेंकने का चान्स मिलता है। दो से अधिक वह नहीं चल सकता। इसके बाद वह अपने दायें हाथ के खिलाड़ी को गोट तथा डिब्बा दे देगा जो उसी के समान चलेगा। यदि एक खिलाड़ी के पास गोट के नम्बर का पत्ता नहीं होता तो वह मेज़ पर कोई पत्ता नहीं रखता और उसके दाहिने हाथ पर बैठे खिलाड़ी को चान्स मिलता है।

इस प्रकार गोट खिलाड़ियों के हाथों में घूमती रहती है तथा बारी बारी से सब का नम्बर आता रहता है। जिसके हाथ के पत्ते सब से पहले निमट जाते हैं वह जीत जाता है और बोर्ड के सब पैसे बटोर लेता है।

२. इक्कों की दौड़

यह बहुत सादा खेल है। इसे खेलने वालों को बड़ा मज़ा आता है। इस खेल में एक ताश की गड्डी काम में लाई जाती है। पहले चारों इक्के निकाल लिये जाते हैं तथा दिये चित्र के अनुसार मेज़ पर रख दिये जाते हैं। फिर ढेरी में से बारह पत्ते निकाल कर उन्हें भी चित्र के अनुसार लगा लिया जाता है। इनमें से आठ खड़े लगते हैं तथा चार पड़े। पड़े हुये चार हर्डिल समझे जाते हैं।



इस खेल को चार खिलाड़ी खेलते हैं जिनमें से हरेक का एक एक इक्का हो जाता है।

बाकी बचे पत्तों को फेंट कर मेज़ के बीच में रख दिया जाता है। फिर उस ढेरी में से एक ऊपर का पत्ता उलटते हैं। जिस रङ्ग का वह उलटा हुआ पत्ता होता है उस रङ्ग के इक्के वाला चलता है। यदि उलटे हुए पत्ते पर विषम बुन्दकियाँ हों तो इक्का एक पग आगे चलता है तथा यदि पत्ते पर सम संख्या की बुन्दकी हों तो इक्का दो पग चलता है। यदि वह कोई चित्र वाला पत्ता हो तो इक्का आगे नहीं बढ़ता तथा अपनी पहली जगह रहता है।

इसके बाद दूसरा पत्ता उलटा जाता है। उसमें जिस रंग का पत्ता निकलता है उस रंग के इक्के वाला

चलता है। इसी प्रकार से खेल चलता रहता है जब तक कि कोई इक्का इन बारह पत्तों को पार करके अन्त में न पहुँच जाये। जो सबसे पहले ऊपर पहुँच जाता है वह विजयी होता है।

इस के दो तीन नियम और ध्यान में रखने चाहियें। पहला यह कि हर्डिल के आ जाने पर इक्का उसे दो की चाल से ही पार कर सकता है। मान लीजिये आपका इक्का हर्डिल से एक पत्ता नीचे है। आपके रंग का पत्ता दो पग चलने वाला निकलता है। लेकिन इस के अनुसार आप नहीं चल सकते और आप अपनी जगह बैठे रहेंगे। जब एक आयेगा तब आप एक पग चलकर हर्डिल के पास आ जायेंगे तथा फिर दो आने पर आप हर्डिल को पार कर सकेंगे। दूसरा नियम यह ध्यान में रखने का है कि इसमें खिलाड़ी बारी बारी से चान्स नहीं लेते अपितु जिस रंग का पत्ता खुलता रहता है उस रंग के इक्के वाले को चान्स मिलता है। तीसरे, बिना ऊपर पहुँचे गड्डी के समाप्त हो जाने पर पत्तों को फिर फेंट कर उलट कर रख लेते हैं।

३. लाटरी

यह बहुत सीधा सादा खेल है जिसमें विशेषकर बच्चों को बहुत आनन्द आता है। इसमें कितने ही खिलाड़ी भाग ले सकते हैं।

इसमें दो ताश की गड्डियाँ चाहियें तथा यदि उनके पीठ पर अलग अलग चित्र हों तो बहुत अच्छा।

पहले दो खिलाड़ी नेता चुन लिये जाते हैं। उन दोनों के पास एक एक गड्डी होती है। वे जितने खिलाड़ी होते हैं सब को अपनी गड्डी को अच्छी तरह तरह फेंट कर उसमें से एक एक पत्ता दे देते हैं। इन पत्तों को ज़मीन की ओर मुख करके नीचे रख दिया जाता है। हर खिलाड़ी के पास दो दो पत्ते हो जाते हैं। सब एक सिगनल मिलने पर अपने अपने पत्ते उलटकर सीधे कर देते हैं। यदि दोनों पत्ते रंग तथा क़ीमत में समान हैं तो उस खिलाड़ी को तीन पाइण्ट मिल जाते हैं। यदि दोनों पत्ते एक जोड़ा बनाते हैं अर्थात् दोनों की क़ीमत एक हो लेकिन रंग अलग हो तो उसको दो पाइण्ट मिलते हैं। अन्य किसी तरह के पत्ते आने पर कोई पाइण्ट नहीं मिलता।

जो पहले छः पाइण्ट पा जाता है वह जीत जाता है। यदि दो मनुष्यों के एक साथ छः पाइण्ट बनते हैं तो वे आपस में खेलकर इस बात का निबटारा कर लेते हैं कि कौन जीता।

४. गोल चक्कर

गोल चक्कर को खेलने से कई पार्टियों की सन्ध्या सुनहरी हो उठती है। यह आनन्द देता है तथा खेलने में बड़ा आसान है।

इसमें कितने ही खिलाड़ी भाग ले सकते हैं जो एक घेरा बनाकर मेज़ के चारों ओर बैठ जाते हैं। पूर बावन पत्तों का ताश काम में लाया जाता है। हर खिलाड़ी को तीन काउन्टर तथा एक एक पत्ता दे दिया जाता है।

इस खेल में हर खिलाड़ी का लक्ष्य यह रहता है कि उसके पास सबसे छोटा पत्ता न हो। (इसके लिये इसमें इक्के को सबसे छोटा पत्ता गिना जाता है।) सब खिलाड़ी अपना अपना पत्ता उठाकर देख लेते हैं। खेल बांटने वाले के दाहिने हाथ बैठा खिलाड़ी आरम्भ करता है। यदि उसे अपने हाथ का पत्ता पसन्द नहीं आता है तो वह अपने दायें पड़ौसी की ओर मुड़कर कहता है कि पत्ता बदल दो। पड़ौसी को अपना पत्ता देकर उसका पत्ता ले लेना पड़ता है। लेकिन यदि पड़ौसी के पास बादशाह हो तो वह कह देगा कि उसके पास बादशाह है तथा वह बादशाह को नहीं बदलेगा। इस प्रकार बदलने वाले का हाथ रुक जायेगा तथा उसका पत्ता नहीं बदला जायेगा। यदि खिलाड़ी को अपना पत्ता ठीक लगता है तो वह 'पास' कह देगा तथा उससे आगे बैठे खिलाड़ी की बारी आ जायेगी।

इस प्रकार हर खिलाड़ी का नम्बर आ जायेगा कि वह अपना पत्ता बदलना चाहता है अथवा नहीं। सबसे अन्त में बारी बांटने वाले की आती है। यदि वह भी अपना पत्ता बदलना चाहे तो गड्डी को फेंट कर उसका सबसे ऊपर का पत्ता ले सकता है। सब खिलाड़ियों के लिये बादशाह एक सौभाग्यशाली पत्ता होता है सिवाय बांटने वाले के। बांटने वाल के लिये तो वह एक अभिशाप सिद्ध होता है। जब बांटने के पश्चात् बांटने वाले के पास बादशाह आ जाता है तो उसे एक काउन्टर देना पड़ता है।

यदि बाँटने वाले के पास बादशाह नहीं आता है तो सबके पत्ता बदलने या वही रख लेने के बाद सब अपने पत्ते दिखा देते हैं। जिसके पास सबसे छोटा पत्ता होता है उसे एक काउन्टर देना पड़ता है। यदि दो खिलाड़ियों के पास छोटे पत्ते निकलते हैं तो दोनों को एक एक काउन्टर देना पड़ता है।

एक अन्य बात ध्यान में रखनी चाहिये। यदि एक खिलाड़ी बदले में इक्का, दुग्गी या तिग्गी देता है तो वह यह सब खिलाड़ियों को बता देता है।

आप इस खेल के विषय में पढ़कर यह पूछ सकते हैं कि यदि हमारे पास पंजी या छग्गी आये तो हम क्या करें ; हम उस पत्ते को बदलें या नहीं। इसमें अपना

अपना खेल हो सकता है। पर मेरे विचार से तो इस पत्ते वाले को अपना पत्ता बदलना नहीं चाहिये।

५. स्लिपरी सैम

इसमें एक खिलाड़ी अपने को बैंकर बनने के लिये प्रस्तुत करता है अन्यथा किसी दूसरे तरीक़े से चुन लिया जाता है। यह खिलाड़ी जो उसकी मरज़ी में आता है धन बैंक बनाकर अलग रख देता है। इसके बाद वह बावन पत्तों की ताश की ढेरी लेकर अच्छी तरह फेंट लेता है। उसके दायें हाथ का खिलाड़ी पत्तों को काट देता है। फिर वह सब खिलाड़ियों को तीन तीन पत्ते बाँटता है। यह करने के बाद वह बाक़ी बची गड्डी को मुख बन्द करके अपने पास रख लेता है।

अब पहले खिलाड़ी की बारी आती है। वह दो काम कर सकता है— १. या तो वह अपने पत्तों को देखकर 'पास' कर सकता है। पास करने के बाद उससे अगले खिलाड़ी की बारी आती है। २. या वह बैंक में रक्खे हुए धन से कम किसी भी धन की बाज़ी लगा सकता है कि गड्डी के ऊपर के पत्ते से उसके हाथ का पत्ता बड़ा है। बाज़ी लगाते समय किसी को पता नहीं होता कि गड्डी के ऊपर का पत्ता क्या है। लेकिन बाज़ी लग जाने के बाद बैंकर ऊपर का पत्ता खोल देता है। फिर खिलाड़ी अपने पत्ते फैला देता है।

यह देखने के लिये कि किसका पत्ता बड़ा है इस खेल में सब पत्तों की क़ीमत कोटपीस के समान होती है। इसके साथ यह भी ध्यान रखना चाहिये कि छोटा बड़ा करने के लिये यही नहीं देखना है कि उन पत्तों की क़ीमत क्या है बल्कि खिलाड़ी के हाथ का पत्ता उसी रंग का भी होना चाहिये। इसमें कोई तुरफ नहीं होती।

यदि खिलाड़ी जीत जाता है तो वह बैंक में से बाज़ी के बराबर धन निकाल लेता है और यदि हार जाता है तो उसे अपनी बाज़ी का धन बैंक में जमा कर देना पड़ता है।

पहली बाज़ी लगने के बाद दूसरे खिलाड़ी का क्रम से नम्बर आता है। हर खिलाड़ी चाहे तो अपना नम्बर आने पर बाज़ी लगा सकता है अथवा 'पास' कर सकता है। पिछले खुले पत्ते एक ओर फेंक दिये जाते हैं तथा अगली बाज़ी पर अगला ऊपर का पत्ता खोला जाता है।

बैंक खोलने के कई नियम हैं। यदि बैंकर के सब रुपये समाप्त हो जाते हैं तो वह अपना बैंक वापिस ले लेता है तथा कोई दूसरा खिलाड़ी अपना नया बैंक खोल लेता है। लेकिन यदि उसके बैंक में धन एकत्रित होता रहता है तो वह तीन बार तक अपनी जगह खाली नहीं कर सकता। इसके बाद यदि वह चाहे तो चौथी

बार भी अपना बैंक लगा सकता है। लेकिन उसे चौथी बार के उपरान्त अपनी जगह अवश्य खाली कर देनी पड़ेगी। बैंक में लगाये हुये धन में से तथा बाज़ी हारने वाले खिलाड़ियों द्वारा बैंक को दिये धन में से बैंकर धेला भी नहीं निकाल सकता। वह केवल बाज़ी जीतने वालों को धन दे सकता है। यह सब धन उसको मेज़ पर सब की आंखों के सामने रखना होगा।

यह समझना ठीक नहीं है कि यह खेल सादे जुए की तरह होता है। इस खेल को खेलने के लिये खिलाड़ी को अनुपात का नियम अच्छी तरह याद होना चाहिये तथा उसकी स्मरण-शक्ति अच्छी होनी चाहिये जिससे वह निकलने वाले पत्ते अच्छी तरह से स्मरण रख सके।

६. स्लौब्बरहन्ने

यह खेल भी बड़ा आनन्ददायक है सिवाय अपने नाम के जिसको बोलने में जीभ को काफी मेहनत करनी पड़ती है।

यह खेल 'हुकम की मेम' की तरह होता है। इसको खेलने के लिये चार खिलाड़ी चाहियें। ये खिलाड़ी सब अलग अलग होते हैं, दो दो के जोड़े नहीं। इसमें छग्गी तक के सब पत्ते निकाल दिये जाते हैं। इस प्रकार ३२ पत्ते बचते हैं। फिर गुलामचोर कर लिया जाता है। जिसके पास गुलाम आता है उससे दाहिने हाथ पर बैठा खिलाड़ी बांटना आरम्भ करता है।

हरेक खिलाड़ी यह प्रयत्न करता है कि आरम्भ का तथा अन्त का हाथ उसका न बने तथा वह यह भी प्रयत्न करता है कि चिड़ी की मेम वाला हाथ उसका न बने। अन्य हाथ उसके बनें या न बनें इससे कोई अन्तर नहीं पड़ता। बाक़ी सब चालें इसमें कोटपीस की तरह होती हैं। केवल इसमें तुरफ नहीं होती। जिस खिलाड़ी का ऊपर बताया गया कोई हाथ बन जाता है उस पर एक पाइण्ट चढ़ जाता है। यदि एक खिलाड़ी के तीनों हाथ बन जाते हैं तो उसके ऊपर केवल दो पाइण्ट चढ़ते हैं। जिस खिलाड़ी के पहले पांच पाइण्ट बन जाते हैं वह गेम हार जाता है तथा फिर से नया खेल चालू होता है।

इस खेल में तेज़ होने के लिये यह आवश्यक है कि इसको खेल खेल कर खूब अभ्यास किया जाये। फिर भी इसके कुछ नियम बताये जा सकते हैं—

१. यदि तुम्हें पहला हाथ बनाना ही पड़े तो उसे भारी से भारी पत्ते से बनाओ जिससे तुम बाद में हलका पत्ता रोक सको।

२. पहला तथा अन्तिम हाथ खेलते समय अपना छोटे से छोटा पत्ता चलो।

३. बीच के पत्तों पर अपने हाथ से पत्ता चलते हुए भी यह ध्यान रक्खो

कि कोई उस पर चिड़ी की मेम न डाल दे। चिड़ी की चाल हो तो वैसे मेम आ सकती है तथा दूसरे किसी रंग के पत्ते पर काफी पत्ते निकलने के बाद यह डर हो जाता है कि कोई बदरंगी में चिड़ी की मेम न छोड़ दे।

४. यदि चिड़ी का बादशाह या इक्का तुम्हारे हाथ में है तो उन्हें अपने हाथ का सबसे भयंकर पत्ता समझो, क्योंकि चिड़ी की चाल पर वे ही अपने साथ मेम को ला सकते हैं। इसलिये यदि किसी रंग की चाल पर तुम्हारे पास उस रंग का पत्ता न हो तो इन दोनो पत्तों को फौरन काट दो।

७. नाम वाले पत्ते

यह खेल बिल्कुल 'धन्यवाद खेद' की तरह खेला जाता है। इसको बहुधा बच्चे खेलते हैं। बड़ों को इसमें अधिक मज़ा नहीं आता।

इसमें केवल बीस पत्ते रोक लिये जाते हैं। दहले से नीचे के सब पत्ते निकाल कर अलग रख दिये जाते हैं। हरेक ताश को एक नाम दे दिया जाता है। खेल में सब ताशों को उनके नाम से पुकारा जाता है। हरेक रंग को एक परिवार माना जाता है। पान को भले आदमियों का परिवार कहा जाता है, ईंट को पादरियों का, हुकम को माली का तथा चिड़ी को पुलिसमैन का। बादशाह घर का मालिक होता है। मेम उसकी पत्नी होती है। गुलाम उसका बेटा, दहला उसका कुत्ता तथा इक्का उसका नौकर होता है। इस प्रकार पान के दहले को भले आदमी का कुत्ता तथा हुकम के बादशाह को माली कहा जाता है।

इस खेल को चार या पाँच खिलाड़ी खेल सकते हैं।

पत्तों को अच्छी तरह काट कर सब खिलाड़ियों में बाँट दिया जाता है। सब अपने पत्तों को अच्छी तरह देख लेते हैं। हरेक का काम किसी भी परिवार के सब सदस्यों को एक स्थान पर एकत्रित कर देना होता है। बाँटने वाले के दाहिने हाथ पर बैठे खिलाड़ी की पहले बारी आती है। वह देखता है कि उसके पास किस परिवार के सबसे अधिक सदस्य हैं। उसी को पूरा करने के लिये वह उसका बाकी बचा पत्ता किसी भी खिलाड़ी से माँगता है। माँगते समय वह उस पत्ते का नाम नहीं लेता बल्कि उसके परिवार का नाम तथा उसका नया दिया नाम लेता है। जिस खिलाड़ी से वह पत्ता माँगता है यदि उसके पास पत्ता हुआ तो वह पत्ता दे देता है, नहीं तो वह मना कर देता है। दे देने पर माँगने वाले की दूसरी माँग होती है तथा जब तक उससे मना नहीं किया जाता उसकी माँग चलती रहती है। यदि मना हो जाती है तो जिस खिलाड़ी से पत्ता मांगा गया था उसका नम्बर आ जाता है तथा वह किसी अन्य खिलाड़ी से इसी तरह कोई पत्ता माँगता है।

इस खेल में सबसे अधिक स्मरण शक्ति की आवश्यकता पड़ती है क्योंकि इस में यह ध्यान रखना पड़ता है कि किसने क्या पत्ता माँगा है तथा किसको क्या पत्ता मिला है। माँगे हुए पत्ते से यह पता लग जाता है कि माँगने वाले खिलाड़ी के पास उस परिवार के दो तीन सदस्य और होंगे। पहले मिले हुए पत्ते को ध्यान में रखने से कोई दूसरा खिलाड़ी लेने वाले खिलाड़ी से मिला हुआ पत्ता तथा उसी परिवार के और पत्ते माँग सकता है।

अध्याय १५

मेज़ के खेल

मेज़ के खेल कई तरह के होते हैं। कुछ खेल ऐसे होते हैं जो बाज़ार में बिकते हैं। इन खेलों में शतरंज, कैरम आदि हैं। कुछ खेल ऐसे हैं जिन्हें स्वयम् घर पर बनाकर खेला जा सकता है। इनमें खेलने के साथ बनाने का भी आनन्द आता है। फिर कुछ सीधे सादे खेल भी होते हैं जिन के लिये किसी उपकरण की आवश्यकता नहीं होती।

क— बने बनाये खेल

इन खेलों में हम शतरंज, कैरम, लूडो, क्राउन लूडो, चौपड़, सांप और सीढ़ी, घुड़दौड़ आदि को शामिल करते हैं। इनके अतिरिक्त कुछ अन्य खेल भी हैं जैसे मोनोपली, टोटोपली, औमनीबस आदि जो इतने जनप्रिय नहीं हैं जितने ऊपर बताये खेल। इसी तरह के नये नये खेल हर साल इस लिस्ट में बढ़ते रहते हैं।

इन खेलों में से अधिकतर के नियम मोल लेने पर हर एक के डिब्बे में मिलते हैं। यहाँ पर इनके विषय में कुछ मोटी मोटी बातें बतलाई जा रही हैं।

१. चौपड़

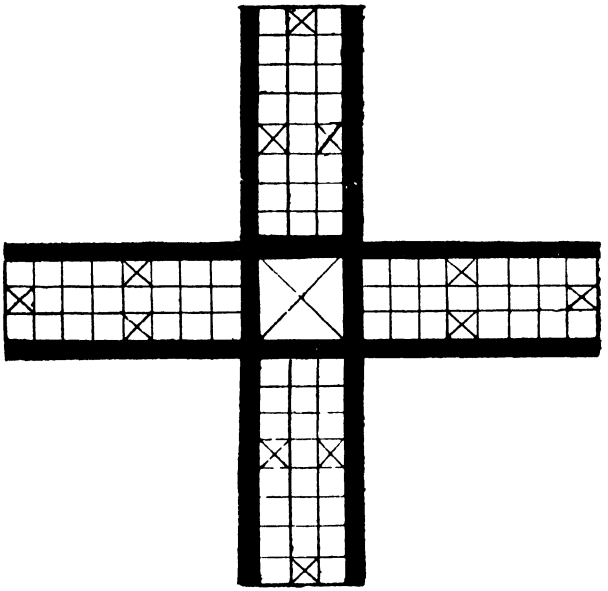
यह भारत का सबसे पुराना खेल है। इसका महाभारत के कई स्थलों पर वर्णन आया है। आजकल भी जो पुराने ज़माने के घर हैं उन में हर कमरे के बीच में चौपड़ का पासा बना रहता है। इसको खेलने के लिये एक पासा होना चाहिये जिसे आपकी बड़ी बूढ़ी सी कर बना देती हैं। उसके अतिरिक्त गोटें तथा कौड़ियाँ चाहियें। गोटें सोलह होती हैं, हर रंग की चार चार। रंग लाल, हरा, काला तथा पीला होता है। इसके बारे में एक कविता भी प्रसिद्ध है—

लाल जितावे, हरी हरावे।
काली पीली ले घर आवे॥

कौड़ी कुछ खिलाड़ी सात लेते हैं, कुछ आठ, तथा कुछ नौ। यह उनकी इच्छा पर निर्भर है।

इस खेल को चार खिलाड़ी तक खेल सकते हैं। सब खिलाड़ी एक एक रंग

की गोटें ले लेते हैं। तथा प्रत्येक के पास पासे का एक हिस्सा आ जाता है। इस में चाहें तो आमने सामने के खिलाड़ी साथी बन कर भी खेल सकते हैं। लाल रंग की गोट वाला खिलाड़ी खेल शुरू करता है। वह कौड़ी हाथ में हिलाकर ज़मीन पर फेंक देता है। यदि सब कौड़ी बन्द होती हैं, तो जितनी कौड़ी होती हैं उतने आते

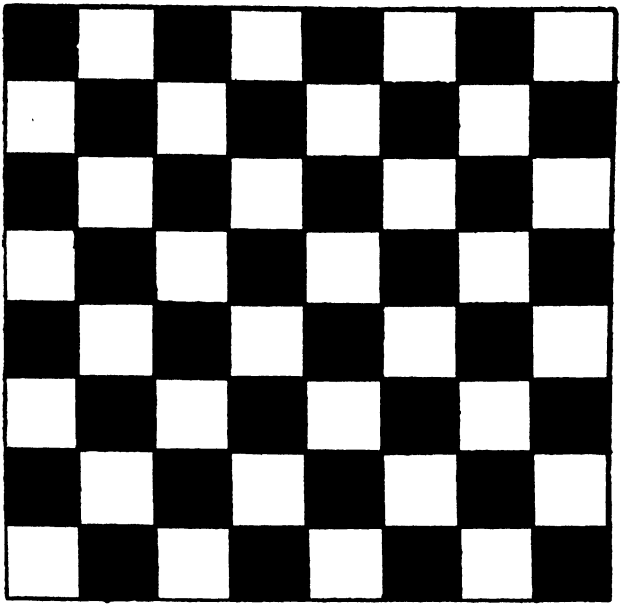


हैं। मान लीजिये आप नौ कौड़ियों से खेल रहे हैं। तो सब कौड़ी बन्द आने पर आपके नौ माने जायेंगे। एक कौड़ी खुलने पर दस होते हैं, दो पर दो, तीन पर तीन, चार पर चार, पांच पर पच्चीस, छः पर तीस, सात पर पैंतीस, तथा आठ पर चालीस। नौ की नौ कौड़ी खुल जाने पर अठारह होते हैं। १०, २५, ३०, ३५, ४० आने पर पौ लगती है। १०, २५ की एक पौ, ३० की दो, ३५ की तीन तथा ४० की चार पौ होती हैं। यह पौ आने पर ही गोट घर से निकलती हैं और खेल शुरू होता है। जब सब गोट बाहर पासे पर निकल चुकती हैं तो पौ की गिनती को आई संख्या में मिला लिया जाता है तथा उतने खाने गोट आगे बढ़ा दी जाती है। पौ की कौड़ी खुलने पर एक खिलाड़ी को दुबारा चान्स मिलता है। तीन बार पौ की कौड़ी आने पर सब दाँव गल जाते हैं। लेकिन दो बार पौ की कौड़ी आ जायें तथा फिर नौ या अठारह आ जायें तो सब दाँव पक जाते हैं। उदाहरण के लिये १०, २५, २५, ४०, २ आने पर खिलाड़ी के ४० और २ रहेंगे। लेकिन यदि खिलाड़ी के १०, २५, ६, ४०, २ आयें तो ये सब दाँव वह चलता है।

घर से बाहर निकलने पर हर ओर एक खाने को छोड़कर बाकी खाने ऐसे होते हैं जिन पर गोट कट सकती है। जिस खाने पर गोट नहीं कट सकती उस पर डोरे से एक चारखाना बना रहता है। खिलाड़ी अपनी अपनी गोटों को इस तरह से चलाते हैं कि उनकी गोट तो न कटे तथा वह दूसरों की गोटें काट सके। गोट चारों ओर घूम कर जब वापिस लौट कर आती है तो लिटा कर रख दी जाती है। आखिर के खाने में गोट के आ जाने पर वह वहीं फँस जाती है तथा जब तक पौ नहीं आती बाहर नहीं निकल सकती। जिसकी चारों गोटें पहले घर में चली जाती हैं वह जीत जाता है।

२. शतरंज

शतरंज भी बहुत पुराना खेल है। इसमें जितना मस्तिष्क लगाना पड़ता है उतना शायद ही किसी खेल में लगाना पड़ता हो। इसके खेलने वालों को न खाने का ध्यान रहता है न सोने का। अच्छे खिलाड़ी पूरी बाज़ी खेलने में चार चार दिन तक लगा देते हैं।



यह खेल दो खिलाड़ियों के लिये है। यह एक चारखाने बने बोर्ड पर खेला जाता है। इस खेल को खेलने वाले तथा देखने वाले दोनों को आनन्द आता है।

बहुत मनुष्य तो समाचारपत्रों तथा मैगज़ीनों में इसका विवरण पढ़कर ही आनन्द उठाते रहते हैं।

शतरंज का बोर्ड बाज़ार में बहुत मिलता है तथा आप चाहें तो इसे घर पर भी बना सकते हैं। इसमें ६४ ख़ाने बने होते हैं। ख़ानों का सिलसिला इस तरह होता है कि एक सफेद ख़ाना होता है, फिर उसके बाद काला, फिर सफेद, फिर काला। दोनों ओर इसी प्रकार ख़ाने बने होते हैं।

हर खिलाड़ी १६ मौहरें लेकर खेल आरम्भ करता है। इन्हें वह अपने पास की दो रेखाओं में लगा लेता है। सबसे नीचे की रेखा में वह हाथी, घोड़ा, ऊँट, वज़ीर, राजा, ऊँट, घोड़ा, हाथी लगाता है। इससे ऊपर की रेखा में आठ प्यादे रख दिये जाते हैं।

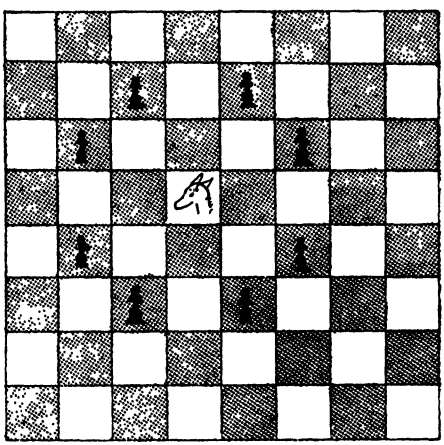
खेल का सार यह है कि दूसरे के राजा को पकड़ लिया जाये। राजा को बोर्ड पर से हटाया नहीं जाता। उसे अपने मौहरों से फँसा कर खिलाड़ी शह देता है। यदि विरोधी खिलाड़ी के बादशाह को किसी भी दूसरे ख़ाने में चलने पर शह नहीं बचती, तो वह हार जाता है और दूसरा खेल शुरू हो जाता है।

मौहरों की चाल इस तरह होती है :—

बादशाह आगे पीछे, तिरछा, दायें बायें, सब ओर को एक बार में केवल एक ख़ाना चल सकता है।

शतरंज का सबसे शक्तिशाली मौहरा वज़ीर या फर्जी होता है। वह किसी भी ओर, आगे पीछे, दायें बायें, तिरछे कितनी दूर तक ही जा सकता है, जब तक कि उसे बीच में कोई ख़ाना रुका न मिले।

घोड़ा या ढैया ढाई चाल चलता है— दो सीधी तथा एक बगल में।



उसकी चाल ऊपर दिये चित्र से समझ में आ सकती है। यह बीच में रखे मौहरों को पार कर सकता है यदि जहां इसे ढाई घर चलकर पहुँचना है वह घर खाली हो।

हाथी या रुख आगे पीछे, दायें बायें कितनी दूर तक ही सीधा जा सकता है जब तक कि उसे बीच में कोई खाना रुका न मिले।

ऊँट या फीला चारों ओर को तिरछा कितनी ही दूर तक चला जाता है जब तक उसे घर खाली मिलते हैं। सफेद घर पर रखा फीला सफेद घरों पर चारों ओर घूमता है तथा काले घर का काले घरों पर।

पैदल केवल सामने की ओर एक बार में एक घर बढ़ता है। पर काटने के लिये यह तिरछी मार करता है। यदि इसके बिल्कुल सामने कोई मौहरा आ जाता है तो यह वहीं बैठा रह जाता है। लेकिन यदि कोई तिरछा आ जाता है तो यह फौरन उसे काट देता है। यदि यह बिना कटे सामने के किसी भी अन्तिम खाने तक पहुँच जाता है तो जिस मौहरे का यह खाना होता है वह मौहरा बन जाता है। मान लीजिये यह ढैया के खाने में पहुँच गया तो इसे हटाकर इसकी जगह ढैया रख दिया जायेगा।

यदि एक खिलाड़ी के मौहरे की चाल में दूसरे का कोई मौहरा आ जाता है तो वह उसे काट देता है। कटा हुआ मौहरा बोर्ड पर से उठा लिया जाता है और उसके स्थान पर काटने वाला मौहरा रख दिया जाता है।

हर खिलाड़ी दूसरे के अधिक से अधिक मौहरे काटकर बादशाह को शह देने का प्रयत्न करता है। एक शह को तीन प्रकार से रोका जा सकता है :— (१) शह देने वाले मौहरे को काट दिया जाये। (२) बादशाह को हटा दिया जाये। (३) बादशाह तथा शह देने वाले मौहरे के बीच में अपना कोई मौहरा रख दिया जाये। अन्तिम चाल ढैया के शह देने पर काम में नहीं आ सकती।

मौहरे काटते समय यह ध्यान रखना चाहिये कि बादशाह के साथ एक मौहरा बचा रहे, नहीं तो बुर्द हो जाती है।

यदि दोनों ओर के दो दो मौहरे बोर्ड पर बचें तो उसे चौमौहरी कहते हैं।

यदि यह देखा जाये कि दोनों ओर के इतने मौहरे बचे हैं कि वे मात नहीं दे सकते तो भी बाज़ी बराबर समझी जाती है।

इन सब के बाद खेल फिर से आरम्भ होता है।

३. सांप और सीढ़ी

यह खेल छोटे बच्चों को बहुत प्रिय होता है। इसमें एक चौकोर बोर्ड होता

है जिस पर १ से लेकर १०० तक की गिनती सिलसिलेवार लिखी होती है। इस बोर्ड पर सांप तथा सीढ़ियाँ बनी होती हैं। खेलने के लिये चार अलग अलग रंग की गोट होती हैं तथा एक डाइस होता है जिसकी ६ ओर १ से लेकर ६ तक की गिनती लिखी होती है।

इसे चार से अधिक खिलाड़ी भी खेल सकते हैं। सादे पट्ठे को काट कर अन्य गोट बनाई जा सकती हैं।

डाइस को कुलिया में हिलाकर चला जाता है। बारी बारी से प्रत्येक खिलाड़ी चलता रहता है। डाइस की ऊपर वाली ओर जो अंक आता है उतने घर डाइस फेंकने वाला खिलाड़ी अपनी गोट बढ़ा देता है। जहाँ पर गोट आती है वहाँ पर यदि किसी सीढ़ी का निचला सिरा होता है तो वह गोट ऊपर चढ़ जाती है तथा उस खिलाड़ी को दुबारा चान्स मिलता है।

मान लीजिये खिलाड़ी की गोट ३२ पर आ चुकी है। डाइस चलकर २ आते हैं। ३४ पर सीढ़ी है जो ५८ को जाती है। तो गोट ५८ पर पहुँच जायेगी।

पर यदि ३४ पर किसी सांप का मुंह है तो गोट नीचे उतर कर सांप की पूंछ पर पहुँच जायेगी।

इसी तरह सीढ़ियों से चढ़ते और सांपों से उतरते हुए जो खिलाड़ी पहले १०० पर पहुँच जाता है, वह जीत जाता है।

४. घुड़दौड़

'सांप और सीढ़ी' के समान ही 'घुड़दौड़' का खेल होता है। इसमें एक लम्बा आयताकार पट्ठा होता है जिसपर १ से १०० तक की गिनती दी होती है। बीच बीच में अंकों पर झाड़ियाँ, गड्ढे तथा नदी बनाये होते हैं। साथ ही टीन के बने चार घोड़े होते हैं तथा एक डाइस होता है।

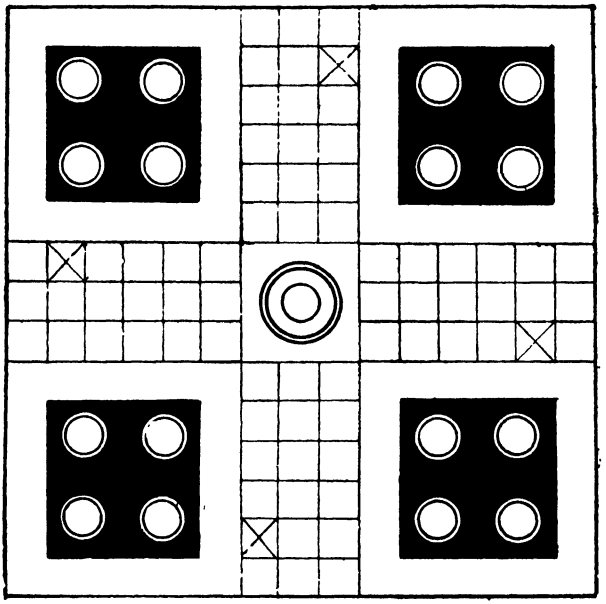
पहले के समान बारी बारी से डाइस चला जाता है और घोड़े एक से आगे बढ़ना शुरू कर देते हैं। यदि कोई घोड़ा किसी ऐसे अंक पर आ जाता है जिस पर झाड़ी या गड्ढा या नदी दी हुई हो तो वह गिरा माना जाता है, और फिर शुरू से चलना आरम्भ करता है।

मान लीजिये अ का घोड़ा ८६ पर है और उसके ६ आये। वह ९२ पर पहुँचा पर ९२ पर नदी है। तो उसका घोड़ा ९२ से हटकर शुरू में आ जायेगा और अगली चाल पर वह १ से चलना शुरू करेगा।

५. लूडो

लूडो का पट्ठा आगे दिये चित्र के अनुसार होता है। इसे अधिक से अधिक

चार खिलाड़ी खेल सकते हैं। हर खिलाड़ी को अलग अलग रंग की चार गोटें मिलती हैं जो वह अपने रंग के घर के अन्दर रख लेता है। डाइस बिल्कुल 'सांप और सीढ़ी' खेल के समान होती है। लाल रंग की गोट वाले से चाल आरम्भ



होती है। गोट को घर से निकालने के लिए ६ का फेंकना आवश्यक है। जब तक ६ नहीं फिंकता है तब तक कोई गोट घर से बाहर नहीं निकलती है तथा खिलाड़ी बारी बारी से डाइस फेंकते रहते हैं। जिस खिलाड़ी के ६ आ जाते हैं उसकी गोट बाहर निकल आती है और आगे चलना आरम्भ कर देती है।

दूसरी गोट को निकालने के लिये फिर ६ की आवश्यकता होती है।

जिसकी चारों गोटें पूरे बोर्ड का चक्कर लगा कर पहले घर में घुस जाती हैं वह जीत जाता है।

६ आने पर उसी खिलाड़ी को दूसरा चान्स मिलता है।

बोर्ड पर घूमते हुए खिलाड़ी अपने सामने रखी विरोधी की गोट काट सकता है।

६. क्राउन लूडो

यह खेल लूडो का परिवर्तित नया रूप है। इसमें घर से निकलने वाले स्थान पर क्राउन का चित्र बना रहता है तथा चार जगह फैदर (पंख) का निशान होता

है। डाइस की छओं ओर १, २, ३, ४, क्राउन तथा फैदर बने होते हैं।

इसे चार खिलाड़ी तक खेल सकते हैं। हर खिलाड़ी अलग रंग की चार गोटें ले लेता है। लाल रंग वाला चाल आरम्भ करता है। क्राउन आने पर गोट घर से बाहर निकलती है। इसमें चाल के बाक़ी सब नियम लूडो के समान हैं। ६ का स्थान क्राउन ले लेता है। इसके ये नियम अन्य हैं—

सब गोट निकलने के उपरान्त क्राउन आने पर आप अपनी कोई भी गोट जहाँ वह रखी है उस स्थान से अगले क्राउन पर रख लेते हैं चाहे पट्ठे में वह स्थान दस घर चलकर है, चाहे दो घर चलकर। क्राउन के आने पर आप बीच वाले फैदर के निशान को लांघ सकते हैं।

क्राउन आने पर खिलाड़ी को दूसरा चान्स मिलता है।

फैदर आने पर आप किसी गोट को उठाकर उससे अगले फैदर के स्थान पर रख सकते हैं। पर यदि बीच में कोई क्राउन आता है तो आप उसे नहीं लांघ सकते। यदि कोई भी गोट ऐसे स्थान पर नहीं होती जिससे आगे फैदर का निशान हो, तो पुत्ता बेकार जाता है।

फैदर आने पर कोई गोट बाहर नहीं निकल सकती।

फैदर फेंकने पर दूसरा चान्स नहीं मिलता है।

७. कैरम

यह खेल बच्चों तथा बड़ों दोनों को प्रिय है। आजकल लगभग हर शहर में इसके टूर्नामेण्ट खेले जाते हैं तथा जीतने वालों को पुरस्कार दिये जाते हैं।

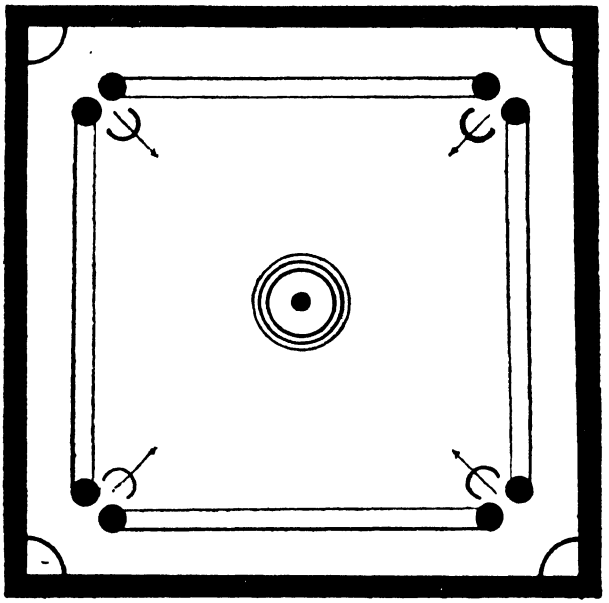
इसके लिये बना बनाया प्लाईवुड का आगे दिये चित्र के अनुसार बोर्ड आता है। साथ में खेलने के लिये गोटें होती हैं। नौ सफेद गोट होती हैं, नौ काली तथा एक क्वीन (रानी) लाल रंग की। इन गोटों को बीच के गोल दायरे में लगा दिया जाता है।

फिर हाथीदाँत का बना स्ट्राइकर लेकर आमने सामने खिंची रेखाओं पर से खिलाड़ी इन गोटों को चारों कोनों पर लगी जेबों में डालने का प्रयत्न करते हैं। जो सबसे पहले चलता है उसकी सफेद गोटें हो जाती हैं। यदि चार खिलाड़ी हैं तो उसकी बगल में बैठे खिलाड़ियों की काली गोटें हो जाती हैं। यदि दो खिलाड़ी होते हैं तो सामने वाले की काली हो जाती हैं।

एक रंग की सब गोटें तथा क्वीन जेबों में चली जाने पर दूसरे रंग की गोटें गिन ली जाती हैं। उतने पाइण्ट उस दल या खिलाड़ी पर चढ़ जाते हैं जिसकी वे गोटें होती हैं। यदि क्वीन भी विपक्षी ने डाली है तो इन पाइण्टों में पांच पाइण्ट

और मिला दिये जाते हैं।

बारी बारी से सब पहले चलने की बारी लेते हैं। जिस पर पहले २६ पाइण्ट चढ़ जाते हैं वह हार जाता है।



गोट को जेब में डालने पर खिलाड़ी को दूसरा पुत्ता मिलता है।

स्ट्राइकर के जेब में चले जाने पर उस खिलाड़ी की एक गोट बाहर निकाली जाती है। तथा अगला चान्स उससे अगले खिलाड़ी को मिलता है। लेकिन यदि एक गोट के साथ स्ट्राइकर चला जाये तो दो गोटें निकाली जाती हैं और खिलाड़ी को दुबारा पुत्ता मिलता है।

क्वीन लेने से पहले उस खिलाड़ी की एक गोट जानी आवश्यक होती है। क्वीन को लेने के बाद अपनी एक गोट डालनी आवश्यक होती है। यदि क्वीन फौलो नहीं की जाती तो उसे फिर बाहर निकाल लेते हैं।

ये इस खेल के मोटे नियम हैं। इसके नियमों की पूरी पुस्तक जिसके अनुसार इसके टूर्नामेंट होते हैं, किसी भी खेल की दुकान से मिल सकती है।

ख— अन्य खेल

यहाँ पर मेज़ पर खेले जाने वाले बने बनाये खेलों के अतिरिक्त कुछ अन्य खेल दिये जा रहे हैं। इसमें से कुछ खेल बाग़ तथा पिकनिक पार्टियों में भी काम

दे सकते हैं।

१. तीरन्दाज़ी— जितने खिलाड़ी होते हैं, वे सब एक मेज़ के चारों ओर बैठ जाते हैं। कुछ गत्ते लेकर उनके छोटे छोटे गोल टुकड़े कर लीजिये। इन टुकड़ों को मेज़ के बीचोबीच ढेर कर दीजिए।

फिर सब खिलाड़ियों को एक एक लकड़ी का टुकड़ा दे दीजिये जिसका सिरा चाकू से बहुत नोकीला किया हुआ हो। खिलाड़ियों को अपने अपने तीर फेंक कर ढेर में मारने होंगे तथा जितने गत्ते के गोले उनमें फँसेंगे उन्हें अपने सामने रखे दियासलाई के बक्स में बिना हाथ लगाये खाली करना होगा।

एक निश्चित समय के अन्दर जिसके पास सबसे अधिक गोले इकट्ठे हो जायेंगे, वह जीत जायेगा।

२. हाथ की सफाई— एक काफी बड़ी मेज़ ले लीजिये। उसके एक ओर सब खिलाड़ियों को बिठा दीजिये। उनके सामने मेज़ पर लगभग तीन इंच जगह छोड़ कर एक रेखा खींच दीजिये। फिर मेज़ की दूसरी ओर भी चार इंच जगह छोड़कर एक निशान लगा दीजिये। अपने सामने के निशान के अन्दर खिलाड़ी एक निश्चित संख्या में पैसे रख लेंगे। सबको एक आलपिन दे दिया जायेगा। उसकी नोक से वे अपने पैसों को एक एक कर एक बार में ही धकेल कर सामने की दूसरी रेखा के पार पहुँचाने का प्रयत्न करेंगे। जो पैसा बीच में रह जायेगा, उसे फिर अगले चान्स पर उन्हें रेखा के पीछे लाकर डालने का प्रयत्न करना होगा। जिसका पैसा मेज़ के नीचे गिर जायेगा उस पर एक पैसा फाइन हो जायेगा अर्थात् दूसरी रेखा के पार पहुँचे हुए उसके पैसों में से एक पैसा उसे फिर वापिस दुबारा फेंकने के लिये दे दिया जायेगा। जो सबसे पहले अपने सारे पैसे दूसरी रेखा के पार पहुँचा देगा वह जीत जायेगा।

३. पैसा फेंक— यह इस खेल का दूसरा प्रकार है। इसमें एक लम्बी मेज़ के सिरे पर चाक से एक गोल घेरा बना दीजिये। फिर उस बड़े घेरे के अन्दर एक छोटा घेरा बना दीजिये। इस प्रकार कुल चार घेरे बनाइए। जो बीच में सबसे छोटा घेरा होगा उसका नम्बर ४ डाल दीजिये, उससे बड़े घेरे पर ३, अगले पर २ तथा सबसे बड़े के अन्दर १ लिख दें।

उन घेरों के दूसरी ओर सब खिलाड़ियों को मेज़ के सहारे खड़ा कर दीजिये। वे बारी बारी से अपने पैसे वहीं से उछाल कर घेरे में डालने का प्रयास करेंगे। जिसका पैसा जिस घेरे में आ जायेगा, उसके उतने ही पाइण्ट हो जायेंगे। यदि पैसा सब घेरों से बाहर पड़ेगा तो कोई पाइण्ट नहीं होगा। एक निश्चित समय के उपरान्त जिसके सबसे अधिक पाइण्ट होंगे वह जीत जायेगा।

इस खेल को पैसों के स्थान पर कंकड़ों से भी खेल सकते हैं।

४. अखरोट की दौड़— मेहमानों को दो दलों में बांट कर मेज़ पर आमने सामने बिठा दीजिये। एक ओर के मेहमानों के सामने एक तश्तरी में कुछ, मान लीजिये दस, अखरोट रखे होंगे तथा सामने वाले मेहमानों के सामने खाली तश्तरी रखी होगी। इसमें खिलाड़ियों को एक एक चम्मच दे दिया जायेगा। उस चम्मच में अखरोट उठाकर वह अपने सामने के साथी की तश्तरी में पहुँचायेंगे। एक के बाद दूसरा, वे जल्दी से जल्दी उठाकर रखेंगे। जिसका बीच में गिर पड़ेगा उसे फिर अखरोट चम्मच में उठाना पड़ेगा। इसमें हाथ को बिल्कुल काम में नहीं लिया जा सकता है। सब अखरोट पहुँचाने पर सामने वाला खिलाड़ी चम्मच ले लेगा तथा उन्हें फिर वापिस अपने साथी की तश्तरी में रखने लगेगा। जो सबसे पहले सब अखरोट वापिस पहुँचा देगा वह जीत जायेगा।

५. अन्धा लुटेरा— एक चौकोर मेज़ लेकर उसके हर ओर दो दो का जोड़ा बैठा दें। हर जोड़े में से एक की आंखों पर पट्टी बांध दें। मेज़ के ऊपर एक ताश अच्छी तरह फैला दें। 'शुरू' कहते ही अन्धा साझी मेज़ पर से पत्ते उठाने का प्रयत्न करेगा। वह एक बार में केवल एक पत्ता उठा सकता है। उसके साझी का काम उसे बातों बातों में संकेत देना है कि पत्ते किस जगह पड़े हुए हैं। वे अन्य किसी प्रकार से अपने अन्धे साझियों को सहायता नहीं दे सकते। जब मेज़ पर थोड़े पत्ते बाक़ी बचते हैं तब इस खेल का असली मज़ा आता है। सब पत्ते उठ जाने के बाद जिसके पास सबसे अधिक पत्ते होते हैं वह जोड़ा जीत जाता है।

६. नेत्र परीक्षा— सब मेहमानों को एक काग़ज़ और पेन्सिल दे दीजिये। आप अपने पास एक बड़ा नौ खानों का वर्ग पहले से बनाकर रख लें। उसी तरह का वर्ग हर खिलाड़ी अपने काग़ज़ पर खींच लेगा।

अब आप कमरे से बाहर जाकर अपने वर्ग पर पांच पैसे किन्हीं भी खानों में रख लाइये। अपने वर्ग के ऊपर से रुमाल हटाकर सब खिलाड़ियों को पांच सेकिंड के लिये दिखाकर फिर ढक दीजिये। सब मेहमानों से कहिये कि वे अपने वर्गों पर निशान लगा दें जहाँ पर वे समझते हैं कि आप ने सिक्के रखे है। सबके निशान लगाने के बाद आप फिर रुमाल उठा दीजिये और सबको दिखाइये कि उनके कितने निशान ग़लत हैं और कितने सही।

आप इस खेल को पाइण्ट देकर भी खेल सकते हैं। जितने निशान सही होंगे उतने पाइण्ट उस खिलाड़ी के मान लिये जायेंगे। इसके बाद आप दुबारा कमरे से बाहर जाकर सिक्कों को भिन्न प्रकार से लगा लाइये और पहले के समान निशान लगवाइये। बाज़ियों की संख्या निश्चित कर दीजिये। उनके बाद

सबके पाइण्ट जोड़ लीजिये। जिसके सबसे अधिक पाइण्ट होंगे वह जीत जायेगा।

७. हाथ की परीक्षा— यह भी पहले खेल के समान मनुष्य के शरीर के एक महत्त्वपूर्ण अंग की खेल खेल में परीक्षा है। मेहमानों को मेज़ के चारों ओर आंखों पर पट्टी बांध कर बिठा दें। फिर हरेक को आठ आठ दियासलाई की तीलियाँ दे दें। उनसे कहें कि वे इन तीलियों से अपने सामने मेज़ पर एक बड़ा वर्ग बनायें। तीलियों को वर्ग में लगाने के उपरान्त सबकी आँखों की पट्टी खोल दीजिये। जिसका सबसे सुन्दर वर्ग बना हो उसे कुछ पुरस्कार दीजिये।

इसी प्रकार आप अन्य मेज़ के खेल स्वयम् बनाकर भी खेल सकते हैं। खेल की पुस्तक पढ़ने के बाद आप थोड़ी देर बैठ कर सोचें तो मैं दावे के साथ कह सकता हूँ कि आपके दिमाग़ में खुद बखुद नये खेल भागे चले आयेंगे।

इसके अलावा आप मेज़ के खेलों में पहले दिये गये बैठे रहने के खेलों से भी सहायता ले सकते हैं।

अध्याय १६

जन्मदिन उत्सव के खेल

जन्मदिन उत्सव के खेल भी वही होते हैं जिनका इस पूरी पुस्तक में विवरण है। मुख्य बात जो जन्मदिन उत्सव के खेलों में है, वह है उनका विशेष संयोजन। जन्मदिन उत्सव के हर सूक्ष्म ब्यौरे को ध्यान में रख कर काम करना होगा। यह देखना होगा कि मेहमान साठ आ रहे हैं या अस्सी, उनकी रुचि क्या है, अवस्था के हिसाब से उनको कितने भागों में बांटा जा सकता है? फिर भी यदि भाग बड़े रहते हैं तो उनके दल बनाने का सबसे अच्छा तरीक़ा क्या हो सकता है? हर भाग तथा दल को आप अपने घर का कौन सा हिस्सा दे सकते हैं? और उन दलों तथा भागों के लिये खेलों की सूची क्या होनी चाहिये? इन सब बातों का सुचारु रूप से प्रबन्ध बताने के लिये ही यहाँ जन्मदिन उत्सव के खेलों को एक अलग अध्याय दिया गया है।

सबसे पहले कमेटी से शुरू कीजिये। आपके बच्चे के जन्मदिन की पार्टी है। आप उसे खूब धूम धाम से मनाना चाहते हैं। सौ के लगभग मेहमान आपने बुलाये हैं जिनमें से अस्सी प्रति शत के आने की उम्मीद है। यह सत्य मानिये कि इतनी बड़ी पार्टी का सुचारु रूप से प्रबन्ध आप अकेले नहीं कर सकते। इसके लिये आप अपने अभिन्न मित्रों की एक कमेटी बना लीजिये जो आपको हर प्रकार से सहायता देगी। इसमें तीन चार व्यक्ति हो सकते हैं। ध्यान इस बात का रखिये कि आपकी कमेटी में हर तरह के व्यक्ति आ जायें।

उत्सव का पहला काम मेहमानों को निमंत्रण देना है। इस के लिए आपको एक व्यापारी का उदाहरण अपने सामने रखना है। अधिकतम उत्साह इस पर व्यय कीजिये। प्रथम वस्तु ही ऐसी हो कि अतिथियों की तबियत निमंत्रण को हाथ में ले कर बाग़ बाग़ हो उठे। कार्ड सुन्दर हो, यह कोई आवश्यक बात नहीं है। आप सादे दो तथा तीन पैसे के सरकारी पोस्टकार्डों को ले कर भी काम चला सकते हैं। पर उसमें भी निमंत्रण देने की कोई नावल्टी होनी चाहिये। आप यदि कुछ साफ हाथ के हों तो पेन्सिल लेकर बैठ जाइये और हर पोस्ट कार्ड पर कुछ रेखायें खींच दीजिये, या अपनी कमेटी के किसी सदस्य को यह काम सौंप दीजिये।

इसके बाद मुख्य समस्या वही रह जाती है जो अपने घर पर सादी पार्टी बुलाने की होती है सिवाय इसके कि इसमें मेहमानों की संख्या बहुत अधिक होती

है। इससे आपका उत्तरदायित्व बढ़ जाता है यह सब देख-भाल करने का कि हर मेहमान को उसके उपयुक्त स्थान पर पार्टी का आनन्द उठाने के लिये पहुँचा दिया है या नहीं।

मेहमानों के आने से पहले आप यह अनुमान लगा लीजिये कि आपके कितने मेहमान आ रहे हैं। फिर उनके आयु के अनुसार भाग कर लीजिये। वृद्धों का आसन अलग जमा दीजिये और अपनी कमेटी के एक सदस्य के जिम्मे यह काम कर दीजिये कि वह बैठे रहने के खेल, हँसी मज़ाक आदि से उनका दिल बहलाता रहे।

बच्चों के लिये एक अलग कमरा रिज़र्व कर दीजिये। उनके लिये कमेटी में विचार कर खेलों की सूची बना लीजिये और किसी तेज़ मनोवैज्ञानिक को उनकी सेवा में पेश कर दीजिये। बच्चों के लिये खेल आगे दिये गये हैं। उनमें से छाँट कर आपकी सूची काफी विस्तृत बन सकती है।

फिर बीच की आयु वालों को छांटिये तथा साथ में उनके लिये खेल भी छांटिये। यदि आपके यहाँ पुरुष और स्त्री आपस में स्वतन्त्रता से नहीं मिल सकते तो स्त्री भाग के लिये उनके उपयुक्त दिल लगाने का सामान जुटा दीजिये।

भाग करने के बाद असली समस्या जो सिर उठाती है वह स्थान की है। मान लिया कि आपके पास बहुत बड़ी कोठी है। फिर भी पार्टी के लिये आप केवल कुछ भाग ही काम में ला सकते हैं। यदि सब भागों को आप अलग अलग कमरा दे सकें तो सबसे सुन्दर है। यदि आपके पास इतनी बड़ी जगह नहीं है पर कोठी के बाहर बाग़ है तो आप एक भाग को बाग़ दे सकते हैं या यह भी कर सकते हैं कि समय समय पर हर भाग बाग़ का इस्तेमाल करता रहे। यदि बाग़ भी आपके पास नहीं है तो आप खेलों के छांटने में अपना हुनर दिखलाइये। आप ऐसे खेल छांटिये जिन्हें दो दल एक कमरे में ही बिना एक दूसरे के खेल में बाधा डाले आसानी से खेल सकें।

हर खेल को कम से कम शब्दों में समझाइये तथा यदि किसी अपने साथी के साथ आप उसका व्यवहारिक रूप पहले दिखा सकें तो बड़ा अच्छा हो। कोई खेल यदि समझने में दिक्कत पेश करे तो उसी को समझाने में न लगे रहिये, प्रत्युत उस खेल को छोड़ कर अन्य खेल चालू कर दीजिये। इस बात का ध्यान रखिये कि आपके मेहमानों के दिमाग़ के ऊपर बेकार का बोझ किसी हालत में न पड़े।

कुछ खेल खेले जाने के लिये विभिन्न प्रकार का सामान मांगते हैं। आप उस सामान के लिये पहले सुप्रबन्ध करके रखिये। यह न हो कि आप खेल समझाने के बाद उसका सामान इकट्ठा करने के लिये इधर उधर भागते फिरें और आपके मेहमान बैठे बैठे बोर हो जायें। यदि आपके खेल में काग़ज़ पेन्सिल का काम

आता है तो ठीक साइज़ का काग़ज़ तथा मेहमानों की संख्या में नोक तेज़ की हुई पेन्सिलें आपके पास मौजूद होनी चाहियें। यदि आलपिन का काम पड़ता हो तो उन्हें पत्ते में से निकाल कर एक डिब्बे में रख लेना चाहिये जिससे मेहमानों को एक एक उठाने में आसानी हो। चाक को भी व्यावहारिक साइज़ में तोड़कर पहले से ही रख लेना चाहिये।

हिन्दुस्तानी पार्टियों में चली आई भेड़चाल भी ध्यान में रखनी आवश्यक है। मेहमानों का कोई समय नहीं होता है। दो एक समय चले आ रहे हैं तो तीन कुछ देर बाद। पार्टी के समय तक आधे के लगभग मेहमान भी इकट्ठे नहीं हो पाते। इस अवसर के लिये भी आपको तत्पर रहना चाहिये। पहले आये मेहमानों का आप रसिक संवाद, चुटकुलो, गरुड़वाद आदि से मनोरंजन कर सकते हैं। तब तक बस भरी होने के कारण, राह में कोई जान पहचान का मनुष्य मिल जाने के कारण, भूल जाने के बाद देर में याद आने के कारण, धोबी के देर करने के कारण देर से आने वाले भी आ मिलेंगे और तब आपका असली कार्यक्रम आरम्भ हो जायेगा।

अब आपको अपने मेहमानों को दलों में विभाजित करना है। इसके लिये आप दूसरे अध्याय में लिखे हुए दल बनाने के खेलों से सहायता ले सकते हैं। इसका दूसरा आसान तरीक़ा नम्बर अथवा रंग से दलों को छांटना भी हो सकता है। मान लीजिये आप आठ आठ मेहमानों की टोली बनाना चाहते हैं, तो आप जितने मेहमान आने वाले हैं उतने काग़ज़ के टुकड़े कर लीजिये तथा उन पर १ से लेकर हर नम्बर आठ आठ टुकड़ों पर डाल दीजिये। मेहमानों के आने पर आप उनके सामने इन को एक टोप में सब के सामने प्रस्तुत कर दें। जिनके पास एक नम्बर के टुकड़े आयेंगे, वे एक दल बन जायेंगे।

इसी तरह से आप कुछ रंगों के काग़ज़ लेकर उनके आठ आठ टुकड़े कर डालिए। फिर उनको अच्छी तरह से मिलाकर अपने मेहमानों के सामने पेश करें। जिनके पास एक रंग के टुकड़े आयेंगे, वे एक दल बन जायेंगे।

दल बनने के उपरान्त आपके सोचे हुए खेलों को खिलाना रह जाता है। जैसा मैं पहले भी कह चुका हूँ वे इस पुस्तक में अन्यत्र दिये गये हैं। छाँट कर उन खेलों के भी सुन्दर दल बना लेना आपका काम है।

अध्याय १७

पिकनिक तथा बाग़ के खेल

भारत में आजकल पिकनिक का रिवाज बहुत बढ़ता जा रहा है। जाड़ा हो चाहे गर्मी, छुट्टी का दिन आया नहीं कि बीसियों पिकनिक पार्टियां घर छोड़कर चल दीं। बल्कि अब तो आदत ऐसी हो गई है कि जहाँ किसी दिन वर्षा हुई नहीं कि काम पर से उठ भाग कर पिकनिक पर चलने को सब का जी करने लगता है।

पिकनिक का मज़ा तभी आता है जब उसके अन्दर सदस्यों के बीच किसी प्रकार की दीवार न खड़ी हो। इसके लिये आपको अपनी पिकनिक पार्टी को सोच समझ कर छाँटना चाहिये।

अन्यत्र दिये गये खेलों में से कुछ आप अपनी पिकनिक पार्टी में काम में ला सकते हैं। जैसे खोज के खेल तथा गेंद के खेल आपकी पिकनिक के लिए बहुत उपयुक्त हैं। यहाँ पर कुछ अन्य खेल भी दिये जा रहे हैं।

१. आलू रेस— यह खेल बहुत लोक-प्रिय है। बाग़ में जितने खिलाड़ी हों उतनी तश्तरियां एक रेखा में रख दीजिये। उनसे पच्चीस क़दम की दूरी पर दूसरी तश्तरियों की रेखा लगा दीजिये जिनमें से प्रत्येक में पाँच पाँच आलू रक्खे हों। सब

खिलाड़ियों को एक एक चम्मच देकर खाली तश्तरियों के पीछे खड़ा कर दें। 'शुरू' कहने पर वे भाग कर अपने सामने की तश्तरी पर जायेंगे और वहाँ से चम्मच में एक आलू उठाकर फिर वापिस लौटेंगे तथा उस आलू को खाली तश्तरी में रख देंगे। फिर वे ऐसा ही करेंगे। इस प्रकार जो सबसे पहले पाँचों आलू खाली तश्तरी में लाकर रख देगा वह प्रथम माना जायेगा। इसमें हाथ से किसी जगह भी काम नहीं लेना है। हाथ से काम लेने वाला खेल से बाहर समझा जायेगा। राह में यदि आलू चम्मच से लुढ़क कर ज़मीन पर गिर पड़ेगा तो खिलाड़ी को वापिस जाकर उसे उठाना पड़ेगा।

यदि आपकी पार्टी में मनुष्य अधिक हैं तो आप उनका दो दो का जोड़ा बना दें। तब बारी बारी से उन्हें आलू उठाना होगा। जो जोड़ा सबसे पहले सब आलू दूसरी तश्तरी में लाकर रख देगा, वह जीत जायेगा।

२. बाल्टी की क्रिकेट— पिकनिक की जगह के एक कोने में बाल्टी या टोकरी जिसमें आप खाने का सामान लाये हों उलट कर रख दीजिये। इसके अलावा आपको एक टेनिस की गेंद तथा घूमने में साथ ले जाने वाली छड़ी की आवश्यकता है। सब सदस्यों को दो दल में बाँट लें— स्त्री और पुरुष, देहली और नई देहली, उत्तर और दक्षिण या अन्य ऐसे आधार पर।

बाल्टी या टोकरी आपके विकेट हो गये। उनके सामने पहला खिलाड़ी आकर खड़ा हो जायेगा। उसके हाथ में छड़ी होगी जिससे वह बल्ले का काम लेगा। उससे पन्द्रह क़दम की दूरी पर एक रेखा खींच दी जायेगी जिससे दूसरी पार्टी का खिलाड़ी गेंद फेंकेगा। गेंद फेंकी जाने पर विकेट पर खड़े खिलाड़ी को उसे अपनी छड़ी से रोकना है। यदि गेंद उससे न रुक कर विकेट में लग जायेगी तो वह आउट हो जायेगा तथा उसका स्थान उसके दल का दूसरा सदस्य ले लेगा। इस तरह से खेल चलता रहेगा जब तक कि एक दल आउट नहीं हो जायेगा। उनका समय देख लिया जायेगा। उसके बाद दूसरा दल आकर खेलना आरम्भ करेगा। जो दल आउट होने में अधिक समय लेगा वह जीता समझा जायेगा।

इस खेल में जो खिलाड़ी दस से अधिक बार गेंद को रोक लेता है उसे सम्मान सहित रिटायर कर देते हैं।

३. इलास्टिक के घेरे— बाज़ार से इलास्टिक लेकर उसे बीच में से काट कर उसके दो घेरे बांध लें। घेरे इतने बड़े हों कि उन्हें खींच कर उनमें से आपकी पार्टी का भारी से भारी सदस्य आसानी से निकल सके।

सब खिलाड़ियों को दो दलों में बांट लें। तथा दोनों दलों को अलग रेखा बनाकर खड़ा कर दें। उन दलों से पांच क़दम आगे दो कुर्सी रख दें जिन पर

इलास्टिक के घेरे रखे हों। दोनों दलों के सबसे आगे के खिलाड़ी भागकर अपने सामने वाली कुर्सियों के पास जाकर घेरे उठायेंगे तथा उन्हें अपने सिर से पहनकर पैरों में से निकाल लेंगे। फिर घेरों को हाथ में लेकर वे भागेंगे तथा खेलने के स्थान का एक गोल चक्कर लगाकर वे उन्हें अपने दल के अगले खिलाड़ियों को दे देंगे जो अब कुर्सियों के पास जाकर घेरों में से अपने को निकालेंगे तथा चक्कर लगाकर उन्हें रेखा के आगे वाले खिलाड़ियों को दे देंगे। घेरे देने वाले खिलाड़ी बैठते रहेंगे। जो दल पहले भागकर निमट जायेगा वह जीता समझा जायेगा।

४. रेलगाड़ी— यह एक भागने का खेल है जो कुछ मिनटों में समाप्त हो जाता है। पहले खेल के समान खिलाड़ियों को दो दलों में बांट लिया जाता है तथा उन्हें रेखा बनाकर खड़ा कर दिया जाता है। उनसे कुछ फासले पर दो कुर्सी लगा दी जाती हैं जिनके पास दोनों दलों के नेता खड़े हो जाते हैं। वे एंजिन होते हैं और बाक़ी सब खिलाड़ी रेल के डिब्बे होते हैं। एंजिन का काम भागकर रेखा के पास आना है और सबसे आगे के खिलाड़ी का हाथ पकड़ कर उसे कुर्सी के पीछे ले जाकर खड़ा कर देना है। फिर वह अगले 'डिब्बे' को ले जायेगा तथा कुर्सी के पीछे रेखा बनाता रहेगा।

जिसकी रेलगाड़ी कुर्सी के पीछे सबसे पहले बन जायेगी वह दल जीत जायेगा।

५. शंटिंग— आपने कभी न कभी रेलवे एंजिन को शंटिंग करते देखा होगा। यह खेल उसी पर आधारित है। इसमें 'रेलगाड़ी' खेल के समान दो दल बनाकर अलग अलग रेखा में खड़े कर दिये जाते हैं। उनसे दस क़दम के फासले पर एंजिन बाक़ी खिलाड़ियों की ओर पीठ करके खड़ा कर दिया जाता है। उसके पैरों के पीछे एक रेखा खींच दी जाती है। सीटी बजाते ही एंजिन खिलाड़ियों की ओर पीठ किये ही पीछे लौटता है। रेखा का सबसे अगला खिलाड़ी उसके कन्धों पर हाथ रख देता है। उसे साथ लेकर वह एंजिन अपनी रेखा पर चला जाता है। फिर पहले 'डिब्बे' को साथ लिये हुए वह वापिस लौटता है और दूसरे 'डिब्बे' को साथ ले जाता है। जो दल सबसे पहले पूरा शन्ट कर लेता है वह जीत जाता है।

६. खरगोश कुत्ता— यह खेल किसी भी चौड़ी जगह में खेला जा सकता। यदि इसे आप घर में भी खेलना चाहें तो किसी बड़े हॉल में खेल सकते हैं।

दो खिलाड़ियों को पुगकर बाहर निकाल लिया जाता है। बाक़ी खिलाड़ियों को ड्रिल की तरह दो रेखाओं में हाथ फैलवा कर काफी जगह छुड़वा कर खड़ा कर दया जाता है। फिर वे अपने हाथ पकड़ लेते हैं। बचे खिलाड़ियों में से एक खरगोश

होता है तथा दूसरा उसको पकड़ने वाला कुत्ता। कुत्ता खरगोश को पकड़ने भागता है। बीच बीच में गृह-स्वामी सीटी बजाता रहता है जिस पर सब खिलाड़ी दायीं ओर घूम जाते हैं तथा दुबारा बगल वालों के हाथ पकड़ लेते हैं। खरगोश और कुत्ता हाथ को तोड़कर नहीं भाग सकते सो उनको बीच में रुक जाना पड़ता है। इस तरह कई बार खरगोश बच भी जाता है और कई बार पकड़ा भी जाता है।

पकड़े जाने पर दो अन्य मेहमान छाँट लिये जाते हैं तथा खेल फिर आरम्भ हो जाता है।

७. *निशानाबाज़ी*— तीन बर्तन लें। एक छोटा हो, दूसरा उससे बड़ा तथा तीसरा सबसे बड़ा। उनको एक दूसरे के अन्दर रख लें। फिर उन्हें बाग़ में एक स्थान पर रख कर उससे सात क़दम के फासले पर रेखा खींच लें। बाग़ में से पांच कंकड़ चुग लें। बारी बारी से हर खिलाड़ी को वह कंकड़ रेखा के पीछे से बर्तनों में डालने को कहें। सबसे छोटे बर्तन में फेंकने के ५ पाइण्ट होते हैं, उससे बड़े में फेंकने के ३ तथा सबसे बड़े में गिरने का १। बाहर गिरने पर कोई पाइण्ट नहीं गिना जाता। पाँचों कंकड़ों के पाइण्ट जोड़ने पर जिसके सबसे अधिक पाइण्ट होते हैं वह जीत जाता है।

८. *कपड़ों की भेंट*— कुछ भेंट के छोटे कपड़े एक अलगनी पर फैला दें। बारी बारी से आप एक खिलाड़ी को रस्सी देते रहिये। वह उस रस्सी को एक निश्चित दूरी से उन कपड़ों पर फेंकेगा। जिस कपड़े पर वह रस्सी उलझ जायेगी. वह उस खिलाड़ी को मिल जायेगा। रस्सी के किसी भी कपड़े को न छूने पर खिलाड़ी को अपने जीते कपड़ों में से एक कपड़ा वापिस देना होगा।

९. *बोतल को छल्ला पहनाना*— यह खेल बहुत मज़ेदार है। पाँच लम्बी गर्दन वाली बोतलें ले लीजिये। उनको एक रेखा में कुछ फासला रख कर लगा दें। पहले पाँच खिलाड़ियों को बुलाकर उन्हें एक एक तागा दे दें जिनके सिरों पर एक एक पर्दा टांगने का छल्ला लगा हो। खिलाड़ियों को सीधे खड़े रहकर इन छल्लों को बोतल के सिर में पहनाना है। जो सबसे पहले पहना देगा वह जीत जायेगा। यदि आपकी पार्टी में अधिक खिलाड़ी हैं तब दूसरे पांच को बुलाकर छल्ला पहनाने दें। फिर बाद में अलग अलग दलों में प्रथम आने वालो को प्रतियोगिता करने दें। इस प्रकार एक मेहमान सर्वप्रथम आ जायेगा।

१०. *जेलखाना*— यह एक चुस्त खेल है जिसमें तेज़ मेहमान अपनी तेज़ी दिखा सकते हैं। और क्योंकि कम चुस्त खिलाड़ियों के कारण उन्हें तेज़ी दिखाने का अवसर मिलता है सो यह खेल सब मेहमानों के लिये उपयुक्त है।

इस खेल को कई प्रकार से खेल सकते हैं, लेकिन निम्नलिखित प्रकार सबसे

आसान है।

इस खेल को दो दल बनाकर खेला जाता है। दोनों दलों में कम से कम सात खिलाड़ी होने चाहियें। पर इस संख्या से अधिक कितने ही हो सकते हैं।

एक पेड़ या खम्भे को जेलखाना बना लिया जाता है। पकड़ने वाला दल अपनी आँखें बन्द कर लेता है और १ से लेकर ५० तक गिनती गिनता है। इसी बीच में पकड़े जाने वाले दल के सब खिलाड़ी इधर उधर भाग जाते हैं। ५० की गिनती पूरी होने पर पकड़ने वाला दल भागने वालों का पीछा करता है।

जब कोई छूने वाला किसी भागने वाले को छू देता है तो वह पकड़ा समझा जाता है। क़ैदी को अपने पकड़ने वाले के पीछे बड़ी शान्ति से चलना है। जब वह जेलखाने पहुँच जाता है तो पेड़ या खम्भे से एक हाथ लगाकर खड़ा हो जाता है। अगला क़ैदी पहले क़ैदी का हाथ पकड़ लेता है। इस प्रकार छुए जाने वाले खिलाड़ियों की एक रेखा बन जाती है।

असली आनन्द तब आता है जब काफी क़ैदी हो जाते हैं। उनकी रखवाली के लिये दो से अधिक पहरेदार नहीं छोड़े जा सकते। भागने वाले दल का कोई भी खिलाड़ी अपने दल के सारे क़ैदियों को छुड़ा सकता है यदि वह पहरेदारों से बच कर रेखा के सबसे अन्तिम क़ैदी को छू देता है। छूकर वह कहता है— 'मैं तुम सबको छुड़ाता हूँ।' क़ैदीगण बिना हाथ छोड़े छुड़ाने वाले की ओर मुड़ तुड़ कर उसकी सहायता कर सकते हैं। क़ैदियों के छुटने पर उन्हें फिर पकड़ कर लाया जाता है।

जब भागने वाले दल के सब खिलाड़ी पकड़ लिये जाते हैं तो वे पकड़ने वाला दल बन जाते हैं तथा फिर खेल आरम्भ हो जाता है।

पकड़ने वालों के दल को भागने वालों के सबसे तेज़ खिलाड़ी को पहले क़ैदी बनाना चाहिये, क्योंकि उसके बाद बाक़ी का पकड़ना आसान होता है तथा क़ैदियों को छुड़ाने में सफल होने वाला कोई नहीं रहता है। दूसरी ओर, यदि भागने वाले दल का तेज़ खिलाड़ी क़ैद कर लिया गया है तो उन सबको एक साथ जेलखाने की ओर भाग कर अपने तेज़ साथी को छुड़ा लेना चाहिये। दो पहरेदार अधिक से अधिक चार पाँच को छू देंगे, पर इसी बीच में कोई न कोई क़ैदी को छुड़ा लेगा।

११. चम्मच में आलू— यह 'चलने फिरने के खेल' में बताये गये खेल का एक प्रकार है। सब खिलाड़ियों को एक रेखा में खड़ा कर दिया जाता है। उनके सामने ज़मीन पर आलू रख दिये जाते हैं। सबको एक एक चम्मच दे देते हैं जिन्हें वे अपने दाँतों में पकड़ लेते हैं। 'शुरू' कहते ही सब खिलाड़ी अपने घुटनों के बल

बैठकर आलू को अपने चम्मच में उठाते हैं और फिर उसे लेकर भागना शुरु करते हैं। लगभग १५ गज़ की दूरी पर एक कुर्सी रख दीजिये। जो उस कुर्सी को पहले छू देगा वह जीत जायेगा।

यदि रास्ते में आलू गिर जाता है तो खिलाड़ी को उसे फिर झुक कर बिना हाथों की सहायता लिये उठाना होगा।

१२. ठेला रेस— इस दौड़ में खिलाड़ियों के जोड़े बना लिये जाते हैं।

जोड़े का एक खिलाड़ी अपने हाथ ज़मीन पर टेक देता है और उसके पैर उसका साथी कसके पकड़ कर उठा लेता है। जोड़ों को अपना संतुलन सँभालते हुए दौड़ पूरी करनी है। राह में जिस जोड़े के अगले खिलाड़ी के पैर ज़मीन पर टिक जाते हैं वह जोड़ा अलग बैठ जाता है।

इसमें जीतने का स्थान तीस गज़ से अधिक दूर नहीं रखना चाहिये।

१३. उलटी रेस— उलटा भागते समय खिलाड़ी कभी कभी अजीब औंधापन दिखाते हैं, विशेषकर जब वे एक रेस में भाग ले रहे हों। इस रेस के लिये २० गज़ काफी हैं। कन्धे से पीछे की ओर झांकना मना है।

इस खेल का एक प्रकार अपने चारों हाथ पैरों के बल भागना है।

१४. गमला रेस— हर खिलाड़ी को दो दो गमले दे दिये जाते हैं। 'शुरू' कहते ही वह उन गमलों के ऊपर खड़ा हो जाता है। फिर झुक कर वह पहले एक पैर के गमले को हाथ से पकड़ उठाकर आगे रख देता है। फिर दूसरा पैर आगे बढ़ाता है। इस प्रकार यह रेस शुरू हो जाती है।

यदि कोई खिलाड़ी बीच में गमलों से नीचे उतर जाता है तो उसे अपने गमलों को शुरू करने वाली रेखा से पीछे लाकर फिर चढ़कर चलना आरम्भ करना होता है।

इस रेस को युवा ही अच्छी तरह से खेल सकते हैं। पर यदि आप बड़ों को भी यह रेस दौड़ाना चाहें तो यह कर सकते हैं कि बड़े गमलों के ऊपर खड़े होकर अपना संतुलन करने रहें और युवा उनके गमलों को उठा उठा कर आगे रखते रहें।

यह वास्तव में बहुत मज़ेदार रेस है। चार या पाँच इंच के गमले इसके लिये उपयुक्त हैं।

१५. सन्तुलन रेस— प्रत्येक खिलाड़ी अपने हाथ बगल में फैला हथेलियों को नीचे करके खड़ा हो जाता है। उनके हाथों के उल्टे भागों पर एक एक छोटा आलू रख दिया जाता है। पन्द्रह या बीस क़दम की दूरी पर जीत का पेड़ होता है। उन आलुओं को अपने हाथों पर रक्खे रक्खे उन्हें उस पेड़ को पार कर जाना है। यदि बीच में किसी का आलू गिर जाता है, तो वह फिर शुरू की रेखा पर जाकर अपने हाथ पर आलू रखवा लेता है।

इसमें एक खिलाड़ी को अलग छाँट लेना चाहिये जिसका काम यह हो कि वह सब के हाथों पर आलू रखता रहे।

१६. तीन टांग की रेस— पिकनिक में खेले जाने वाले विनोदों को छाँटते समय आप इस रेस को न भूल जायें। भारत में स्कूलों में यह बहुत खिलाई जाती है। जोड़ों के बगल के पैर रुमाल से बाँध दीजिये। जोड़े बनाते समय यदि हो सके तो विपरीत आकृतियों के प्राणियों को मिलाने का प्रयत्न करें। एक मोटा हो तो दूसरा पतला, एक लम्बा हो तो दूसरा ठिगना, और इसी तरह।

१७. बोरा रेस— यह रेस भी बहुत जनप्रिय है। इसमें सब खिलाड़ी एक एक बोरा पहन कर अपने वक्ष के पास बाँध लेते हैं। फिर बोरे को पहने पहने भागते हैं।

१८. रिले रेस— अगर आप चाहें तो इन सब रेसों को मिलाकर भी खेल सकते हैं। मेहमानों की संख्या के अनुसार दो, तीन या अधिक दल बना लिये

जाते हैं। प्रत्येक दल को रेसों की सूचनाएँ दे दी जाती हैं— जैसे मान लीजिये कि सब से आगे के खिलाड़ी ठेला रेस दौड़ेंगे, उनके बाद वाले सन्तुलन रेस, फिर तीन टांग की रेस तथा आगे भी इसी तरह।

जब पहले खिलाड़ी रेस पूरी करके अपने शुरु होने के स्थान पर लौट आयेंगे तो अगले खिलाड़ी अपनी रेस शुरु कर देंगे। अन्तिम रेस के निमटने पर जिस दल का खिलाड़ी जीतने के स्थान पर पहिले पहुँचेगा, वह दल जीता समझा जायेगा।

१६. घुड़सवार शिकारी— इस खेल में शक्तिशाली खिलाड़ियों को घोड़े बना दीजिये। उनके ऊपर सवार होने वाले शिकारी दुबले पतले होने चाहियें। हर शिकारी को ५ या ६ फीट का बाँस अथवा घूमने की छड़ी दे दी जाती है।

किसी पेड़ की टहनी से ज़मीन से लगभग ६ फीट ऊँचे एक गोल छल्ला लटका दीजिये। छल्ले का काम बाज़ार में खेल की दुकानों पर बिकने वाला रबर का रिंग अच्छी तरह दे सकता है।

खेल के नियम ये हैं— घोड़ों को बारी बारी से छल्ले से लगभग बीस क़दम की दूरी से शुरु होने वाले स्थान से छल्ले की ओर भागना है। हर सवार का काम है कि छल्ले के पास आने पर वह अपना भाला छल्ले में से गुज़ार दे। घोड़ों को छल्ले के पास आने पर धीमा नहीं हो जाना है। कोई अनुपयुक्त काम करता पाया गया तो खेल से अलग बैठा दिया जायेगा।

हर घोड़े और सवार के जोड़े को तीन बारी मिलती हैं। जो खिलाड़ी सबसे अधिक बार छल्ले को बींध देता है वह जीत जाता है। यदि दो या दो से अधिक खिलाड़ी समान संख्या में छल्ले को बींधते हैं तो उन्हें और बारी दी जाती है यह तय करने के लिये कि उनमें से कौन प्रथम है।

अध्याय १८

गरुड़वाद

सबने कठपुतलियों का नाच देखा होगा। छोटी छोटी गुड़ियों के पीछे तागा बाँध कर यह खेल दिखाने वाले शहरों में घर घर फिरते हैं। इसमें सबको बड़ा आनन्द आता है। 'थोड़ी थोड़ी और बजेगी।' 'चेता मर गया और करूंगी।' ये दो वाक्य तो सब भारतीयों को याद हैं।

यह तो एक सरल तथा भद्दा तरीक़ा है। लेकिन कई स्थानों पर इन कठ-पुतलियों के विशेषज्ञ इनसे पूरी राम-कथा या कृष्ण-कथा दिखला देते हैं। जावा तथा सुमात्रा आदि द्वीपों में पूरी रामायण इसी माध्यम से दिखाई जाती है।

इसी तरह का पश्चिम का गरुड़वाद (ventriloquism) है। भारत में अधिकतर व्यक्तियों ने यह नाम पहली बार सुना होगा। न्यू थियेटर्स के 'ज़िन्दगी' चित्र में सहगल गरुड़वाद करके दिखलाता है। लेकिन फिल्म में तो यह आसानी से दिखलाया जा सकता है जब कि असली जीवन में यह काफी प्रयत्न माँगता है।

गरुड़वाद में बोलता केवल एक ही आदमी है लेकिन वह अपने मुख से दो व्यक्तियों की ध्वनि निकालता है और ऐसा लगता है मानो दो आदमी बात कर रहे हों। संसार में आजकल सबसे प्रसिद्ध गरुड़वादी बर्गन है। उसने बच्चे के साइज़ का एक लकड़ी का पुतला बना रखा है जो चश्मा आदि चढ़ाकर दूर से देखने पर बिल्कुल जीता जागता लगता है। उसका नाम मैकार्थी है। उसे वह अपने घुटने पर बिठा लेता है और फिर वे दोनों आपस में बातें करते हैं। बातें भी इतनी लच्छेदार होती हैं कि सुनने वाले हँसते हँसते लोट पोट हो जाते हैं।

बर्गन शो दिखाता फिरता है और इससे उसने लाखों रुपये कमा लिये हैं। लेकिन आपको इसे अपना व्यवसाय नहीं बनाना है। आप तो इसे दिल बहलाने के लिये लेते हैं।

यदि आपने इसे सीख लिया तो चाहे आप गृहस्वामी हों या अतिथि, हर पार्टी में आपका मान होगा और आपकी पूछ बढ़ेगी।

गरुड़वाद में बोलने के लिये मुख और गला प्रयोग में लाये जाते हैं। नाक से कोई बात नहीं करनी चाहिये। वैसे इसमें होंठ का प्रयोग नहीं किया जाता, फिर भी उन्हें कस कर बन्द नहीं रखना चाहिये। मुख ज़रा सा खुला रहना चाहिये

और दाँत आपस में मिले होने चाहियें। खेल दिखाने वाले को इसमें सुभीता रहेगा कि वह अपना मुख एक ओर को मोड़ कर बातें करे।

इसका अभ्यास दर्पण के सामने करना चाहिये जिससे सीखने वाले को पता लगता रहे कि वह बोलते समय अपने होठ या मुख पर किसी भाव का प्रयोग तो नहीं कर रहा है।

सब से पहले बारहखड़ी को बोलने का प्रयास करना चाहिये। इस प्रयास में आप देखेंगे कि कुछ शब्द तो ऐसे हैं जिन्हें बोलने में कुछ कठिनाई होती है, बाक़ी सब आसानी से बोले जाते हैं। कुछ तो बिना होंठ के बोलने असम्भव से हैं। इनके लिए इनकी समान ध्वनि वाले वर्णों का अभ्यास करना चाहिये जो लगभग एक से सुनाई दें। इसके अतिरिक्त अपनी सुनाने की बातचीत तैयार करते समय भी इस बात का ध्यान रखें कि न बोले जा सकने वाले शब्दों का प्रयोग कम से कम हो। तीसरे, वाक्यों में एक आध शब्द के दो एक वर्ण न समझ सकने लायक़ बोले जाने पर कोई ध्यान नहीं देता है। साथ ही हँसी की बातचीत हो तो इस ओर किसी का ध्यान बिल्कुल ही नहीं जा सकता। इसलिये सीखनेवाले को घबराना नहीं चाहिये।

अध्यवसाय का पुरस्कार मिलता है। वर्णों का अभ्यास करने के बाद विश्वास और योग्यता आती है। फिर शब्द और मुहावरों को लेना चाहिये। एक बार वर्णों का अच्छा अभ्यास होने के पश्चात् यह कोई दिक़्क़त नहीं पेश करते।

इस स्थान पर एक अन्य कठिनाई सामने आती है। वह है अपनी स्वाभाविक आवाज़ बदल कर बनावटी आवाज़ में बोलना। यह आरम्भ में कभी नहीं करना चाहिये। जब सीखने वाला कुछ शब्द बोलना सीख जाये तो उसे एक मूर्ति प्रयोग में लानी चाहिये जिसे वह अपने सवाल पूछने तथा उत्तर देने के काम में ला सके। गरुड़वादी के लिये अपनी आवाज़ दो प्रकार की बनाना सबसे आवश्यक है।

कुछ शब्द कह लेने की योग्यता उत्पन्न करने के पश्चात् (बिना होंठ हिलाये तथा मुख के भावों को बदले हुए) सीखने वाले को आवाज़ मोटी, पतली, हल्की, भारी बनाने का प्रयास करना चाहिये। बच्चों की आवाज़ तथा नारियों की आवाज़ पतली और तेज़ होती है। आदमी की आवाज़ मोटी और भारी होती है।

फिर ऐसा भी अभ्यास करना चाहिये कि आवाज़ दूर से आती लगे। फिर और पास से, अब बिल्कुल पास से। इन सबसे घबराने की कोई आवश्यकता नहीं है। अभ्यास से दुरूह से दुरूह कठिनाई हल हो सकती है।

ऊपर की सब बातें पहले पास की आवाज़ में सीखनी चाहियें। यह आसान होती है। फिर दूर से आती आवाज़ का अभ्यास करना चाहिये। इसके लिये पहले

हल्के से हल्के शब्द प्रयोग करने चाहियें। मुख को ज़रा सा खोल लीजिये। जीभ को पीछे की ओर खींच कर तालु की ओर उठा लीजिये। इसमे गले में कुछ भारीपन पैदा होगा और उसमें से आवाज़ रुकी हुई सी आयेगी। धीरे धीरे यह रोक बिल्कुल कम हो जायेगी। ये तालु से टकरा कर आती आवाज़ें ऐसी प्रतीत होंगी मानो कहीं दूर से आ रही हों।

सबसे पहले 'आह', 'हलो' आदि सादे शब्दों से इसका अभ्यास शुरू करना चाहिये। इन्हें एक बार स्वाभाविक स्वर में कहिये, और फिर बनावटी में। यदि ये आपके पहले कहे गये शब्द की प्रतिध्वनि लगें तो समझिये कि सफलता ने सेहरा आपके सिर बाँध दिया है।

धीरे धीरे इसका अभ्यास बढ़ा लीजिये। छोटे छोटे वाक्यों का प्रयोग करना आरम्भ कीजिये। फिर इसमे अगली स्टेज यह है कि आप अपनी आवाज़ इतनी तेज़ करें कि बोलने वाला पास आ गया लगे। सुनने वाले समझें कि यदि पहले कोई नीचे से उत्तर दे रहा था तो वह अब बग़ल वाले कमरे में आ गया है।

कमरे में कोई खेल चल रहा है। इसी समय किसी दूर के कमरे से यदि आवाज़ आती है— 'हाय रे, मार डाला!' तो आप देखेंगे कि कैसी भगदड़ मचती

है। दूर के गरुड़वाद से सबका मज़ाक बनाने के लिये आप यह कर सकते हैं।

बहकावा देने के लिये आप अपना प्रश्न खिड़की की ओर मुँह करके पूछिये और उसके पश्चात् एकदम अपने कान पर हाथ रख लीजिये मानो कोई दूर की आवाज़ सुनने का प्रयत्न कर रहे हों।

यह सब बातें तो पूरा गरुड़वाद सीखने के लिये सारांश में दे दी गई हैं किन्तु एक ऐमेच्योर गरुड़वादी तो किसी रबड़ के गुड्डे को लेकर ही पार्टी का दिल बहला सकता है। आपको अपने दिखावे में कोई भी त्रुटि तब नहीं रहने देनी

चाहिये जब आप उसका व्यवसाय अपनाने जा रहे हैं। बर्गन तो अपने गुड्डे के बीसियों तागे भी बांधे रहता है जिनसे वह बोलते समय होंठ भी हिलाता है, मुख पर भाव भी दर्शाता है, हँसता भी है, अर्थात् सब कुछ एक सजीव व्यक्ति की भांति करता है।

खेल दिखाते समय आप एक बात का ध्यान अवश्य रक्खें कि बातचीत हँसी, छींटों, तानों से भरपूर हो तथा वाक्य छोटे हों। मज़ाकिया बातचीत करते समय सुनने वाले आपके मुख पर ध्यान कम देंगे, बात की ओर अधिक ग़ौर करेंगे।

दूसरे यदि हो सके तो बीच में आप एक आध दूर की आवाज़ डाल दें। मान लीजिये आप अपने साथी से बात कर रहे हैं। तभी बीच में ऊपर से आवाज़ आती है— 'भैया खाना खा लो।' आप 'अच्छा' कह कर फिर बातों में लग जाते हैं। इससे सुनने वालों का आश्चर्य बढ़ जाता है।

सुनाने वालों के लिये एक छोटा वार्तालाप यह हो सकता है :—

आपके साथी का नाम गप्पू है। आप कोने की एक सीट ले लेते हैं और उसे अपने पास वाली कुर्सी पर बिठा देते हैं। 'हलो गप्पू! क्या हाल चाल है? बहुत दिनों बाद दर्शन दिये।

'ठीक है। आजकल घर से बाहर कम निकलता हूँ।'

'फिर आज कैसे दिखाई दे रहे हो?'

'क्योंकि ..... (गृहस्वामी का नाम लेकर) की दावत में खाना बड़ा स्वादिष्ट मिलता है।'

'तुम्हारा मतलब है कि यहाँ जितने आते हैं सब खाने के लिये आते हैं?'

'नहीं, कुछ आंखों की रीझ खीज मिटाने आते हैं।'

'खैर, छोड़ो इन बातों को। आज श्रीमती जी को नहीं लाये?'

'उन्हें पांच दस दिन बिना बोले हो गये थे सो मूँछें बढ़ने लगी थीं और वे शर्म के मारे नहीं आईं।'

'अरे, यह तो बड़ा बुरा हुआ। दावत निमटा कर मैं भी तुम्हारे साथ उन्हें देखने चलूँगा।'

'लेकिन आजकल तो वे बाल उड़ाने की कसरत कर रही हैं।'

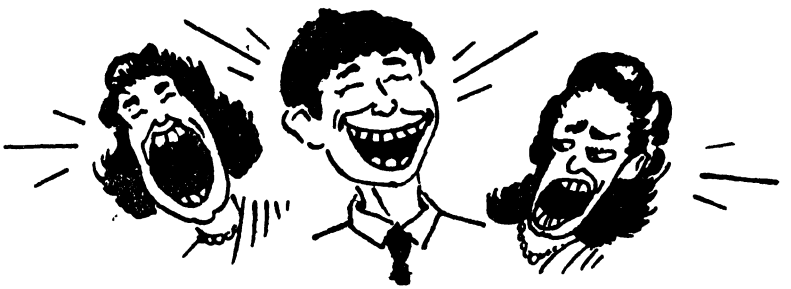
(घबराकर) 'अच्छा! ..... तुम तो ठीक उनकी देख-भाल कर रहे हो?'

'हाँ, मैंने उन्हें हिन्दी का कोश खरीद कर ला दिया है।'

अध्याय १९

बच्चों के खेल

बच्चो ! गृह विनोद का यह अध्याय तुम्हारे लिये है, केवल तुम्हारे लिये। इस पुस्तक में अन्य स्थानों पर भी तुम्हारे खेल की बहुत सामग्री भरी पड़ी है। अधिकतर खेल ऐसे हैं जिन्हें तुम खेल सकते हो। पर यह अध्याय विशेषकर तुम्हारे लिये है जिसमें बड़े अपनी टाँग नहीं अड़ा सकते। फिर भी यदि तुम्हारे पिताजी इसे तुम्हारे से छिपकर पढ़ने लगें तो तुम उनका मज़ाक मत बनाना। हो सकता है उन्हें भी इसमें आनन्द आये।



यह बच्चों के लिये जादू का पिटारा है। इसमें तुम्हें खेल भी मिलेंगे, पहेलियाँ भी मिलेंगी, जादू भी मिलेगा, बनाने को चीज़ें मिलेंगी, छाँटने को चित्र मिलेंगे। बस, मेरी एक बात ध्यान रखना। यह केवल पढ़ने के लिये नहीं है। अपने मौहल्ले की एक टोली बना लो। सब को एकत्र कर उनके बीच में कोई सा खेल पढ़ो और फिर उसे खेलो। तभी इसका असली आनन्द लूट सकते हो।

फिर यदि तुमने अपने मित्रों, सहेलियों को पार्टी दी हो तो अपने पिताजी, माताजी, बड़ी बहन या भाई से सहायता लो। उनसे कहो कि वे खेलों की एक सूची बनाकर तुम्हें दे दें। उस सूची में से सिलसिलेवार खेल खेलने से तुम्हें बड़ी आसानी होगी।

एक बात अन्य ध्यान में रखनी चाहिये। तुम्हें यहाँ दिये गये खेलों को खेलने के अतिरिक्त स्वयं भी नये नये खेल निकालने चाहियें। जब मैं बच्चा था तब भारत आज़ाद नहीं हुआ था। उन दिनों हम एक नया खेल खेला करते थे। एक बच्चा जवाहरलाल नेहरू बनता था, दो सिपाही बनते थे तथा अन्य किसी को बड़े

रुमाल का झण्डा बनाकर पकड़ा देते थे। नेहरूजी का व्याख्यान शुरु होता। सुनने वाले बिल्कुल शान्त बैठे रहते। वे जो कुछ मरज़ी में आता कहते— 'हम भारत माँ को आज़ाद करेंगे। कल हड़ताल होगी। पर शान्ति से रहना। आदि।' फिर सब भारत माँ की जय जयकार करते।

इतने में सिपाही आ जाते। कहते— 'मीटिंग बन्द करो, नहीं तो लाठीचार्ज होगा।' सभी चिल्लाते— 'हम नहीं डरते। हम यहीं डटे रहेंगे।' तब नेहरूजी गिरफ्तार कर लिये जाते और खेल समाप्त हो जाता।

इसी तरह हमने और भी कई खेल बना रखे थे। बाज़ार से पट्ठा ले आते थे। उसकी तलवारें काटकर खाटों को खड़ी कर उनका गढ़ बना कर खेलते थे। गढ़ पर हमले होते थे। हमले वाला नीचे होता था और गढ़पति खाट की बाही पर चढ़कर लड़ता था। जिसके तलवार छू जाती थी वह मर जाता था। खाट के पीछे बैठकर बानों में से झाँका जाता था कि शत्रु हमला करने तो नहीं आ रहा है।

तुम्हें भी नये नये खेल बना कर खेलने चाहियें। अपने ढूंढे हुए खेलों को खेलने में मज़ा बहुत आता है। फिर नये नये खेल खेलने से तबियत भी नहीं उकताती।

पहले दिये आँख मिचौनी, चोर सिपाही, खड़ी खो, हाथ पकड़, आदि खेल

बच्चों के ही खेल हैं जिन्हें दिलपसन्द देखकर बड़ों ने भी खेलना शुरु कर दिया है। रस्सी के खेल भी विशेषकर बच्चों को बहुत प्रिय होते हैं। गेंद के खेल खेलने तथा हँसी मज़ाक करने को वे लालायित रहते हैं। ये सब खेल गृह विनोद के पहले अध्यायों में पा सकते हो।

अब जादू का पिटारा खुलना आरम्भ होता है। इसमें यह नहीं है कि पहले भाग दौड़ के खेल हैं, फिर पहेलियाँ और इसी तरह; इसमें सब अड़गम सड़गम है। मैं तो पिटारे में हाथ डाल कर एक एक खेल निकालता जाता हूँ और वर्णन करता जाता हूँ, चाहे वह कुछ ही हो।

१. बोल मेरी मछली कितना पानी

यह छुआ छुई का खेल है। इसमें पुगकर बाक़ी बचे बच्चे को मछली बना दिया जाता है। उसे बीच में खड़ा करके शेष बच्चे उसके चारों ओर एक गोल घेरा बनाकर खड़े हो जाते हैं। फिर मछली को छोड़ शेष बच्चे मिलकर गाते हैं—

हरा समन्दर गोपी चन्दर।
बोल मेरी मछली कितना पानी॥

मछली अपने पंजों पर हाथ लगाकर कहती है— इतना पानी। बच्चे फिर गाने को दुहराते हैं। मछली इस बार टखनों को छूकर कहती है— इतना पानी। अगली बार वह गोड़ों को छूती है, फिर पेट को, फिर छाती को, फिर गले को, फिर नाक को और फिर सिर को। मछली के सिर छूते ही बच्चे इधर उधर भाग लेते हैं और वह उन्हें पकड़ने भागती है। जिस बच्चे को छू दिया जाता है अगली बार वह मछली बनता है, और खेल फिर आरम्भ हो जाता है।

२. गणित का प्रश्न

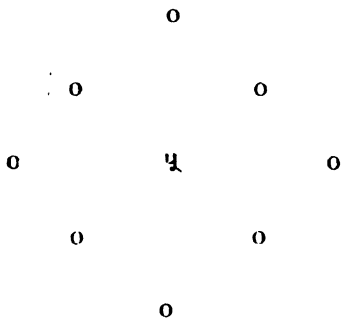
एक पनवाड़ी के पाँच लड़के थे। एक दिन उसने सबसे बड़े लड़के को १००, उससे छोटे को ८०, तीसरे को ६०, चौथे को ४० और सबसे छोटे को २० पान देकर कहा, 'तुम सब भाई बाज़ार में जाकर पान बेच आओ। जिस भाव से तुम्हारा बड़ा भाई पान बेचे उसी भाव से तुम सब भी बेचना। बड़ा भाई जितने पैसे लावे उतने ही तुम सब भी लाना।' बताओ उन भाइयों ने किन दो भावों से अपने पान बेचे और कितने पैसे लाकर दिये।

उत्तर— पहले बड़े लड़के ने १ पैसे के ११ पान की दर से ९९ पान ९ पैसे में बेचे। दूसरे लड़के ने ७७ पान ७ पैसे में, तीसरे ने ५५ पान ५ पैसे में, चौथे ने ३३ पान ३ पैसे में और पाँचवें ने ११ पान १ पैसे में बेचे। बाद में सबने अपने

अपने बचे हुए पान १ पैसे में १ पान की दर से बेच दिये। तो सबके पास दस दस पैसे हो गये।

३. पहेली

१ से लेकर ९ तक की सब संख्याओं को (५ को छोड़कर जो बीच में लिखा हुआ है) इन ८ घेरों में इस प्रकार रखो कि प्रत्येक रेखा की तीनों संख्याओं का जोड़ १५ आये।



उत्तर— ऊपर के घेरे से शुरू कर संख्याओं को इस क्रम से रखो :— ७, ८, ९, ४, ३, २, १, ६।

४. तेज़ लड़का

एक लड़का आमों के बाग में गया जिसके चार द्वार थे और वहाँ से आम तोड़कर बाहर आने लगा। आते समय बाग के प्रत्येक द्वार पर चौकीदारों ने उसे देखकर रिश्वत में आम मांगे। उसने कहा, "मेरे पास जितने आम हैं उनके आधे तथा एक आम मेरा, बाक़ी बचे तुम्हारे।" चौकीदारों की समझ में यह हिसाब नहीं आया। लड़के ने उदाहरण दिया कि यदि १०० आम मेरे पास हैं तो उनमें से ४९ तुम्हारे और ५१ मेरे। प्रत्येक चौकीदार इस बात पर राजी हो गया और उस लड़के को अपने आम क्रम से चार चौकीदारों में बाँटने पड़े। बाग से बाहर आकर वह खिलखिला कर हँसा क्योंकि उसके पास उतने ही आम थे जितने वह तोड़कर लाया था। बताओ वह कितने आम लेकर चला था।

उत्तर— २ आम।

५. सोचकर बताओ

तुम्हारी छोटी बहिन से मेज़ पर थोड़ा नमक बिखर गया है। इस नमक को

तुम बिना मेज़ छुए, पंखे से हवा किये, या फूँक मारे, कैसे उठा सकते हो ?

उत्तर— एक प्लास्टिक की कंघी लो। उसे दो तीन मिनट तक अपनी कमीज़ की आस्तीन से रगड़ कर नमक के ऊपर ले जाओ। नमक मेज़ से ऊपर उठकर उसमें चिपक जायेगा।

६. डीलो

यह खेल भारत के गाँवों में बहुत अधिक प्रचलित है। इस खेल से बच्चे पेड़ पौधों के नाम तथा उनकी पत्तियों को भली-भांति जान जाते हैं।

इस खेल को ऐसी जगह खेला जाता है जहाँ पेड़ पौधे खूब होते हैं। पुग कर एक बच्चा छाँट लिया जाता है। उसे बाकी बच्चे बच्चों का सरदार किसी पेड़, मान लीजिये नीम, की पत्ती लाने को कहता है। (ऐसे पेड़ की पत्ती लाने को कहा जाता है जो खेलने के स्थान पर मौजूद हो।) लड़का पेड़ की पत्ती लेने भाग जाता है। पत्ती तोड़ कर वह 'डीलो ! डीलो !' चिल्लाता हुआ लौटता है। बाक़ी बच्चे इधर उधर भागते हैं। किसी के छुए जाने पर उसकी लाई पेड़ की पत्ती देखी जाती है। यदि वह ठीक होती है तो छुआ जाने वाला चोर बनता है ; नहीं तो उसे फिर दुबारा चोर बनना पड़ता है।

७. ताश का जादू

यह ताश का जादू तुम्हारे साथियों को अचम्भे में डालने के लिये बहुत उपयुक्त है। साथ ही यदि इसकी तरकीब पता चल जाये तो यह आसान भी बहुत है। एक ताश की जोड़ी लो। उसमें से एक रंग के तेरह पत्ते निकाल लो। इसको इक्के से लेकर दुग्गी तक एक गोल चक्कर बनाकर रख लो। अब अपने साथियों में से किसी से इनमें से कोई पत्ता चुन लेने को कहो। चुने जाने के बाद चुनने वाले से कहो कि 'जिस पत्ते को तुमने चुना है उससे आगे गिनती गिनो जैसे जैसे मैं चुटकियां पत्तों पर मारता जाऊँ। यह गिनती अपने मन में गिनना। जिस पत्ते पर तुम्हारी गिनती बाइस तक पूरी हो जाये वहीं मुझे रोक दो। फिर मैं पत्तों को इकट्ठा करके तुम्हारा चुना हुआ पत्ता बतला दूँगा।' मतलब यह है कि अगर तुम दुग्गी सोचते हो तो तीन से गिनना शुरू करो। यदि बेगम चुनते हो तो तेरह से गिनना शुरू करो। इसी प्रकार बादशाह के चुनने पर चौदह से। इसमें इक्के का एक पाइण्ट माना जाता है। इक्के को सोचने के उपरान्त दो से गिनना शुरू करना चाहिये। इस तरह गिनना शुरू करने पर बाइसवीं गिनती पर तुम्हारी चुटकी जिस पत्ते पर पड़े, वहीं पर चुनने वाले को तुम्हें रोक देना होगा।

गिनती को मन में गिनना आवश्यक है नहीं तो इसमें जादू ही क्या रहा।

गिनती के आरम्भ का अंक सुनते ही तुम आसानी से बता दोगे कि चुनने वाले ने क्या पत्ता चुना है।

इस खेल को दिखाने का तरीक़ा बहुत आसान है। इसका गुर यह है—तुम पहली आठ चुटकियां किन्हीं भी पत्तों पर मार सकते हो। इस बात का ध्यान रखो कि तुमने बादशाह कहाँ रखा है। अपनी गिनती की नवीं चुटकी बादशाह पर मारो, दसवीं बेगम पर, ग्यारहवीं गुलाम पर, और आगे भी इसी तरह। तुम इस तरह नम्बरवार चलते रहो। जब तुम्हें चुनने वाला रोके तो समझ जाओ कि जिस पत्ते पर तुम्हें रोका गया है वह ही चुनने वाला का पत्ता है। सब पत्तों को समेट लो। उन्हें हाथ में लेकर जादू का धोखा देने के लिये कुछ बुड़बुड़ाओ और बाइसवीं चुटकी वाला पत्ता सबको खोलकर दिखा दो। यही चुना हुआ पत्ता होगा।

इसमें जादू का खेल कुछ भी नहीं है थोड़ा जोड़ काम में लाना पड़ता है। पहली आठ चुटकियां किन्हीं भी पत्तों पर मारने के पश्चात् नवीं चुटकी बादशाह पर मारी जाती है। मान लीजिये चुनने वाले ने बादशाह छाँटा है। बादशाह के तेरह से आगे गिना जाता है। इसका मतलब हुआ कि (१३+९=२२) बाइसवीं चुटकी तुम बादशाह पर मारोगे और वहीं रोक दिये जाओगे। इसी प्रकार दुग्गी सोचे जाने पर तुम्हारी बीसवीं तथा चुनने वाले की बाइसवीं चुटकी दुग्गी पर लगेगी।

८. मोटरों का बँटवारा

एक सेठ जी मरने हाल पड़े थे। उनके पास ३१ मोटरें थीं जिन्हें वे अपने ५ लड़कों में बाँटना चाहते थे। मरने से पहले उनका मित्र अपनी मोटर में बैठकर उन्हें देखने आया। मित्र के सामने अपने ५ लड़कों को बुलाकर सेठ जी ने कहा—'मेरे मित्र की सहायता से आधी मोटरें मेरा सबसे बड़ा लड़का ले लेगा। बाक़ी में से आधी मोटरें दूसरे को मिलेंगी। बाक़ी में से आधी मोटरें तीसरे को मिलेंगी, बाक़ी में से आधी मोटरें चौथे को तथा बाक़ी में से आधी सबसे छोटे को। समझ गये न! मेरा मतलब है .....' अधबीच में बातें छोड़ सेठ जी मर गये। लड़कों की समझ में यह हिसाब नहीं आया और वे अपने मरे बाप को कहने लगे कि बुढ़ापे के कारण उसकी बुद्धि सठिया गई थी। ३१ के आधे साढ़े पन्द्रह—आधी मोटर लेकर कौन क्या करेगा और आगे तो बटा और भी बढ़ता चला जायेगा? और फिर बाक़ी बचे मोटर के भाग का क्या होगा? लेकिन सेठ जी का मित्र बड़ा होशियार था। वह उनका मतलब समझ गया था। उनके कथनानुसार उसने पूरी पूरी मोटर बाँट दी और शेष भी कोई मोटर नहीं बची। बताओ मोटरें कैसे

बांटी गईं।

उत्तर— सेठ जी का मित्र अपनी मोटर पर बैठकर उनकी तबियत का हाल पूछने आया था। सेठ जी ने कहा था— मेरे मित्र की सहायता से। इससे वह फौरन समझ गया कि सेठ जी क्या चाहते हैं। मित्र ने कहा— 'सेठ जी का मतलब था कि मेरी मोटर की सहायता से तुम बँटवारा कर लो। देखो, मेरी मोटर मिलाने पर तुम्हारे पास ३२ मोटर हो गईं। ३२ की आधी १६ बड़े लड़के को मिल गईं। बाक़ी बचीं सोलह। १६ की आधी ८ दूसरे लड़के को मिलीं। इसी प्रकार ४ तीसरे को, २ चौथे को तथा १ सबसे छोटे को दी गईं। एक मोटर शेष रही। वह मित्र की मोटर थी। इस प्रकार 'अपनी सहायता से' बँटवारा करके मित्र ने अपनी मोटर वापिस ले ली।

६. जानवरों के नाम

(१) नीचे दिये अधूरे शब्दों में एक एक अक्षर जोड़कर पाँच जानवरों के नाम पूरे करो— गीद, बक, रन, यार, सुर।

गीदड़, बकरी, हिरन, सियार, सुअर।

(२) नीचे दिये शब्दों में प्रत्येक में से दो दो अक्षर कम करके पाँच जानवरों के नाम बताओ— कुलसत्ता, चीरलता, घोरपाड़ा, खगरटाहा, बिगारय।

कुत्ता, चील, घोड़ा, खरहा, गाय।

(३) नीचे दिये उलटे पुलटे अक्षरों की तरतीब ठीक करके पांच जानवरों के नाम लिखो— गालनीय, सिंहघारवा, गोखरश, रबिजा, मुरगंतुशु।

नीलगाय, बारहसिंघा, खरगोश, बिजार, शुतुरमुर्ग।

(४) नीचे दिये अक्षरों में मात्रा लगाकर पांच जानवरों के नाम बनाओ— भ ल श र ब ल ल ग र क त्त।

भालू, शेर, बैल, लंगूर, कुत्ता।

(५) नीचे लिखे वाक्यों में छिपे पांच जानवरों के नाम खोज निकालो—

नौकर गायब हो गया।
तुम्हें काम कब कराना है?
मेरी छत पर पतंग कट कर आ गिरा।
मैं देख रहा हूँ कि तुमने उसके चांटा मारा।
अपनी शेरवानी में बटन लगवा लो।

गाय, बकरा, रीछ, खरहा, शेर।

१०. डाकिया

यह खेल भाग दौड़ के साथ साथ बच्चों को भूगोल सिखाने वाला भी है। इसमें पुगकर एक लड़के को निकाल लिया जाता है जो डाकिया बनता है। उसके गले में डाकिये के समान एक थैला लटका दिया जाता है। बाकी बच्चे एक रेखा में खड़े हो जाते हैं। उनको एक एक शहर का नाम दे दिया जाता है। यदि छोटे बच्चे हों तो भारत के शहरों के नाम दे दो, यदि बड़े हों तो संसार के प्रसिद्ध शहरों के नाम दे सकते हो। बच्चों को तथा डाकिये को सब के शहरी नाम याद रखने चाहियें।

फिर डाकिया किसी शहर, मान लो आगरा, के सामने खड़ा होकर कहता है कि डाक आगरा से जाती है। यदि वह ठीक शहर के सामने खड़ा होकर कहता है तो वह शहर हाथ फैला देता है जिस पर डाकिया अपना हाथ मारता है। यदि वह गलत बच्चे के सामने खड़ा हो जाता है तो वह बच्चा उसके एक धौल जमाता है। धौल खाने के बाद वह फिर किसी बच्चे के सामने खड़ा होकर शहर का नाम लेता है।

जिस जगह से डाक जाती है वह ठीक निकलने पर डाकिया भागता भागता कहता है, 'डाक तंजौर (या किसी भी शहर का नाम) को जाती है।' जिस बच्चे का नाम तंजौर होता है वह डाकिये को पकड़ने भागता है। पकड़े जाने पर वह बच्चा डाकिया बन जाता है और पहला डाकिया तंजौर बन जाता है। आगे भी खेल इसी तरह चलता रहता है।

११. टोप में ताश के पत्ते

ताश की एक नई गड्डी लेकर उसमें से चारों इक्के निकाल कर अपने टोप के अस्तर के नीचे छिपा लो। फिर गड्डी किसी बच्चे को देकर खूब फेंट देने को कहो। बच्चा नई चिकनी गड्डी को देखकर उसके पत्ते नहीं गिनता है। वह समझता है कि नया ताश है जिसमें सब पत्ते हैं। जब वह ताश फेंट कर दे दे तो अपना टोप सब बच्चों को दिखाओ और बताओ कि सीधा सादा टोप है जिसमें कुछ भी धोखा नहीं हो सकता। अस्तर में छिपे हुए इक्के देखने वालों को दिखाई नहीं देंगे। सब यही समझेंगे कि टोप बिल्कुल खाली है। तब तुम ताश टोप में डालकर इधर उधर हिलाकर पत्तों को फिर निकाल कर दर्शकों को दे दो और खाली टोप को दिखा दो। उसके बाद खाली टोप को एक रुमाल से ढक कर मुँह में कुछ बुदबुदाना आरम्भ करो मानो कोई जादू का मन्त्र बोल रहे हो। अपनी आँखों पर पट्टी बँधवा लो तो देखने वालों पर और भी अधिक प्रभाव पड़ेगा। फिर उस रुमाल के अन्दर हाथ

डालकर अस्तर के अन्दर छिपे हुए चारों इक्के बाहर निकाल दो। सब बच्चे दंग रह जायेंगे।

इस खेल को दिखाने से पहले घर पर इसका खूब अभ्यास कर लेना चाहिये क्योंकि सब कुछ हाथ की सफाई पर निर्भर है।

१२. गेंद लपकना

एक खिलाड़ी को छोड़कर शेष बच्चे एक घेरे में खड़े हो जाते हैं। जो बच्चा छांट कर बाहर निकाल लिया जाता है वह घेरे के बीच में खड़ा हो जाता है। वह शिकारी होता है। उसका शिकार एक गेंद होती है जिसे घेरे में खड़े खिलाड़ियों में से किसी को दे दिया जाता है। घेरे वाले बच्चे उस गेंद को उछाल उछाल कर एक

दूसरे को देते रहते हैं। कभी कभी वह घेरे की एक ओर से दूसरी ओर भी फेंक दी जाती है। बीच में खड़ा शिकारी उस गेंद को लपकने का प्रयत्न करता है। यदि वह गेंद को पकड़ लेता है तो जिस खिलाड़ी ने गेंद फेंकी है वह बीच में आकर खड़ा हो जाता हैं और शिकारी घेरे में उसकी जगह ले लेता है।

१३. शक्कर की डली जलाओ

अपने जादू के थैले में से एक सादी शक्कर की डली निकालो। उसे कांच की तश्तरी पर रख कर आग लगा दो। बच्चे यह देखकर चकित रह जायेंगे कि वह कपूर के समान जलने लगती है।

इस जादू का भेद भी बड़ा सहल है। थोड़ी सी सिगरेट की राख ले लो। उसे एक शक्कर की डली पर डालकर अच्छी तरह जम जाने दो। अब उस डली में जहाँ राख लगी हो उस जगह दियासलाई से आग लगा दो। तब देखोगे कि शक्कर की डली पहले तो धीरे धीरे सुलगती है मगर पीछे बत्ती की तरह जल कर काफी रोशनी

देने लगती है।

१४. मुर्ग़ी चोर अण्डा फोड़

इसमें पुग कर एक लड़के को बाहर निकाल लिया जाता है। बाक़ी सब बच्चे 'मुर्गी चोर अण्डा फोड़' कह कर इधर उधर भागते हैं। पुगा हुआ बच्चा उन्हें पकड़ने का प्रयत्न करता है। जिस किसी को वह पकड़ लेता है उसके मुर्गी चांटा, चोर चांटा, अण्डा चांटा, फोड़ चांटा इस तरह चार चांटे लगाकर भाग जाता है। जिसके चांटे लगते हैं अब वह पकड़ने भागता है।

१५. सींकें चलाओ

दो दियासलाई की सींकें लो। एक के बिना मसाले वाले सिरे को बीच में से चीर दो। दूसरी सींक के बिना मसाले वाले सिरे को छील कर पैना बना लो। फिर उस सिरे को पहली सींक के चिरे हुए सिरे में ठूंस दो। तब दोनों सींकें मिलकर अंग्रेज़ी के V अक्षर के आकार की हो जायेंगी। फिर काग़ज़ तराशने वाला चाकू लेकर उसका धार वाला सिरा ऊपर कर मेज़ पर रख दो। चाकू इस तरह पकड़ा जाये कि वह आगे पीछे या बगल में झुका हुआ न हो। इन सींकों के V को उलट कर ऐसा लटका दो कि उनके निचले सिरे मेज़ की सतह पर हल्के से छू जायें। तब देखोगे कि सींकें चाकू की धार पर अपने आप चलने लगेंगी।

१६. मकड़ी और मच्छर

एक खिलाड़ी को पुगकर अलग निकाल लिया जाता है। वह मकड़ी हो जाता है और अपनी आँखें बन्द कर कमरे के एक कोने में खड़ा हो जाता है। बाक़ी बच्चे मच्छर होते हैं जो कमरे के दूसरे कोने में खड़े हो जाते हैं। खेल यह होता है कि मच्छरों को मकड़ी को छूना है। यदि कोई ऐसा करने में सफल होता है तो वह मकड़ी बन जाता है और कोने में अपनी आँख बन्द करके खड़ा हो जाता है। जब भी मकड़ी सोचती है कि उसने किसी की आहट सुनी है, तभी वह आँखें खोलकर आगे बढ़ते मच्छरों के पीछे उन्हें पकड़ने के लिये भागती है। जो मच्छर अपने कोने में पहुँचने से पहले पकड़ लिया जाता है वह खेल से अलग बैठता रहता है। यदि कोई भी मच्छर मकड़ी को छूने में असमर्थ होता है और वे सब पकड़े जाते हैं तो सबसे अन्त में पकड़ा जाने वाला मच्छर नई मकड़ी बनता है, और खेल फिर चालू हो जाता है।

१७. खाली स्थान भरना

एक को छोड़कर शेष बच्चे एक घेरा बनाकर खड़े हो जाते हैं। बाक़ी बचा

बच्चा घेरे के चारों ओर घूमना शुरू करता है। घूमते घूमते वह किसी बच्चे को छू देता है और जिस दिशा में वह घूम रहा है उसी में भाग कर चक्कर पूरा करता है। जो छुआ जाता है वह पहले खिलाड़ी से विपरीत दिशा में भागता है। जो खाली हुए स्थान पर पहले आ जाता है वह खड़ा हो जाता है और दूसरा घेरे के चक्कर लगाकर किसी अन्य को छूता है।

१८. मुर्गों की लड़ाई

सब खिलाड़ी कमरे के फर्श पर एक घेरा बना कर बैठ जाते हैं। उनमें से एक को मुर्गों का राजा चुन लिया जाता है। वह बीच में आकर खड़ा हो जाता है और किसी भी खिलाड़ी की ओर उँगली उठा कर कहता है कि मैं मुर्गों का राजा हूँ और तुम से लड़ना चाहता हूँ। जिस बच्चे को वह चुनौती देता है वह भी घेरे के

बीच में आ जाता है। दोनों खिलाड़ी उकड़ू बैठ जाते हैं और अपने घुटनों को हाथ आगे लाकर पकड़ लेते हैं। फिर वे एक दूसरे को पंजों के बल उछल उछल कर धक्का दे गिराने का प्रयास करते हैं। जो लुढ़क जाता है या जिसके हाथ छूट जाते हैं वह हारा माना जाता है और फिर रेखा में आ मिलता है। जो जीतता है वह मुर्गों का राजा हो जाता है और बीच में खड़ा होकर फिर किसी को चुनौती देता है।

१९. नाग और राजकुमारियां

दो खिलाड़ी छाँट कर नाग बना दिये जाते हैं। बाकी खिलाड़ियों को राजकुमार और राजकुमारियों के बराबर बराबर दलों में बाँट लिया जाता है। दोनों नागों के नेत्रों पर पट्टी बाँध कर उन्हें एक दूसरे की ओर मुख करके कमरे के मध्य

में लगभग चार फीट के फासले पर बिठा देते हैं। कमरे के एक कोने में सब राजकुमारियाँ खड़ी हो जाती हैं। उन राजकुमारियों को राजकुमारों द्वारा बचाया जाना है। खेल यह है कि राजकुमारों को बिना किसी आहट के राजकुमारियों तक जाना है और नागों को बिना किसी भी तरह पता चले उन्हें अपने साथ वापिस ले आना है। इस तरह से राजकुमारों को नागों को दो बार पार करना होता है और राजकुमारियों को एक बार। आते जाते उनके पैरों की आहट नहीं होनी चाहिये। यदि कोई नाग किसी प्रकार की ध्वनि सुनता है तो वह उस ओर उंगली उठा देता है जिधर से ध्वनि आती उसे प्रतीत होती है। यदि उसकी उंगली की दिशा में कोई राजकुमार होता है तो वह खेल से बाहर बैठ जाता है। जो राजकुमार नागों के पार चला जाता है वह कमरे के दूसरे कोने में खड़ी एक राजकुमारी का हाथ पकड़ लेता है और उसे सुरक्षा के स्थान पर ले जाने का प्रयास करता है। मतलब यह है कि उसे राजकुमारी को साथ लेकर एक बार फिर उन भयानक जन्तुओं को पार करना होता है। जिनकी ओर आहट सुन कर इंगित कर दिया जाता है वे बाहर बैठ जाते हैं। सब राजकुमारों के पकड़े जाने पर या कुछ राजकुमारों तथा राजकुमारियों के मर जाने पर और शेष के छुड़ा लिये जाने पर खेल समाप्त हो जाता है। राजकुमारों और राजकुमारियों के दलों में से एक एक नया नाग चुन लिया जाता है और दलों को बदल दिया जाता है अर्थात् जो पहले राजकुमार थे वे राजकुमारियाँ बन जाते हैं और पहली बार की राजकुमारियाँ राजकुमार बन जाती हैं। खेल फिर शुरू हो जाता है।

२०. संगीत का शन्तरा

सब खिलाड़ी फर्श पर एक घेरा बना कर बैठ जाते हैं। उनमें से एक को एक शन्तरा दे दिया जाता है। संगीत के शुरू करने पर उन्हें वह शन्तरा अपने से आगे बैठे खिलाड़ी को तेज़ी से देना होता है। संगीत के रुक जाने पर जिसके हाथ में शन्तरा होता है वह खेल से अलग कर दिया जाता है।

इसमें यह ध्यान रखना चाहिये कि शन्तरा सिलसिलेवार अपने बगल के खिलाड़ी को दिया जाता है, वह घेरे के मध्य में एक दूसरे को फेंका नहीं जाता।

२१. गेंद की रेस

खिलाड़ियों को दो दलों में बाँट लो। उनको आमने सामने मुख करके लगभग एक एक फुट के फासले पर रखी हुई कुर्सियों पर बैठा दो।

हर दल के पहले खिलाड़ी को एक टेनिस की गेंद दे दी जाती है जिसे वह अपनी टांगें फैलाकर अपने पंजों पर सन्तुलित करता है। 'शुरू' कहते ही दोनों दलों

के पहले खिलाड़ी अपने पैरों को बगल में बैठे खिलाड़ियों की ओर फैला कर उनके पंजों के बने प्यालों के ऊपर लाकर गेंद को छोड़ देते हैं। गेंद को बड़े धीमे से छोड़ना चाहिये। बगल वाले खिलाड़ियों को भी गेंद को लपक लेने के लिये तैयार रहना चाहिये। इसी तरह गेंद रेखा के अन्तिम खिलाड़ी तक पहुँचाई जाती है। यदि गेंद पैरों में से ज़मीन पर गिर पड़ती है तो वह उठा कर शुरू के खिलाड़ी को दे दी जाती है।

जीतने वाला वह दल होता है जो गेंद को अपने दल के अंतिम खिलाड़ी तक पहले पहुँचा देता है।

२२. क ख ग का खेल

यह खेल बारहखड़ी सीखे हुए खिलाड़ियों को बहुत आनन्द पहुँचाता है। हर बच्चे को एक काग़ज़ और पेन्सिल दे दिये जाते हैं। उसमें उन्हें पूरी बारहखड़ी एक कालम में लिख लेनी होती है।

लिखने पर, बच्चों का नेता एक घड़ी अपने हाथ में लेकर आदेश देने शुरू करता है। हर आधे मिनट के बाद वह एक नया आदेश देता है। उसका आदेश बारहखड़ी के अनुसार होता है। एक लड़की का नाम लिखो जो अ से शुरू होता है। एक फल का नाम लिखो जो आ से शुरू होता है। एक गाँठदार चीज़ का नाम लिखो जो इ से शुरू होता है। हर नाम को लिखने के लिये बच्चों को आधा मिनट मिलता है।

बारहखड़ी में कुछ शब्द ऐसे होते हैं जिनसे कोई नाम नहीं बन सकता। उन को छोड़ दिया जाता है।

पूरी बारहखड़ी से नाम लिखवाने के उपरान्त सबसे काग़ज़ ले लिये जाते हैं। जिस बच्चे के सबसे अधिक शुद्ध उत्तर होते हैं वह जीत जाता है।

२३. कोने के चूहे

यह खेल केवल पाँच बच्चों में खेला जाता है। एक कमरे का सारा फर्नीचर कोनों में इकट्ठा कर दिया जाता है और चार कुर्सियों को बड़े से बड़ा वर्ग बना कर रख दिया जाता है। हर कुर्सी पर एक बच्चे को बिठा दिया जाता है। जो बच्चा बचता है वह कमरे के मध्य में खड़ा हो जाता है। 'कोने के चूहे' शब्द कहे जाने पर चारों कोनों में बैठे खिलाड़ियों को अपने बैठने के स्थान बदलने होते हैं। बीच में खड़ा खिलाड़ी भी अपने लिये कोई कुर्सी लेने का प्रयत्न करता है। पाँच खिलाड़ी चार कुर्सियों पर बैठने के लिये भागते हैं। जो खिलाड़ी बिना कुर्सी के रह जाता है वह मध्य में आकर खड़ा हो जाता है। फिर 'कोने के चूहे' दोहराया जाता है।

२४. रस्सी कूदना

इस खेल के लिये कुछ गज़ लम्बी रस्सी चाहिये। उस रस्सी के एक सिरे पर कोई वज़नदार चीज़, जैसे तागे की खाली रील, बाँध लीजिये। एक बच्चा रस्सी को ले कर कमरे के मध्य में खड़ा हो जाता है और उसे दूसरे सिरे से पकड़ कर ज़मीन से लगभग दो इञ्च ऊपर चक्कर कटाने लगता है। बाकी सब खिलाड़ी उसके चारों ओर घेरा बनाकर खड़े हो जाते हैं। जैसे ही रस्सी उनके पास पहुँचती है उन्हें उस

के ऊपर से कूदना होता है। यदि वह किसी के पैर में फँस जाती है या कोई खिलाड़ी उसे अन्य किसी तरह से रोक देता है तो वह खेल से अलग हो जाता है। कुछ चक्करों के बाद घुमाने वाला बच्चा धीरे धीरे रस्सी को ऊँचा कर सकता है। जो सबसे ऊँचा कूद जाता है वह जीत जाता है।

२५. दो टोप

यह खेल छोटे बच्चों के लिये बहुत मज़े का होता है। सब बच्चों को एक लाइन में खड़ा कर दिया जाता है। उनमें से एक बच्चा छाँट लिया जाता है जिसे दो टोप दे दिये जाते हैं। वह लाइन में घूमता हुआ किसी भी खिलाड़ी को एक टोप दे देता है। जैसे ही वह खिलाड़ी टोप पकड़ता है, उसे पहले खिलाड़ी से उलटा काम करना पड़ता है। यदि वह अपने सिर पर टोप रखता है तो दूसरा अपने हाथ में पकड़े रखता है। यदि वह अपने दाहिने हाथ में टोप को पकड़ता है तो दूसरे को बायें हाथ में पकड़ना होता है। यदि वह बैठता है तो दूसरे को खड़ा होना पड़ता है। और भी इसी तरह। यदि दूसरा खिलाड़ी ग़लती कर जाता है तो उसे कुछ जुर्माना देना पड़ता है या सज़ा भुगतनी पड़ती है। यदि पहला खिलाड़ी देखता है कि दूसरा कोई ग़लती नहीं कर रहा है तो वह टोप वापिस ले लेता है और किसी

अन्य खिलाड़ी को टोप दे देता है। इसमें टोप को जल्दी जल्दी देना चाहिये। इससे बहुत से खिलाड़ी तो दूसरों को देख कर हँसते हुए पकड़े जाते हैं और खुद उन्हें सज़ा भुगतनी पड़ जाती है। यह बच्चों के अन्दर बड़ी तेज़ी लाता है।

२६. चाँटों की दावत

यह औंधा खेल है फिर भी बच्चों को इसे खेलने में बड़ा आनन्द आता है। जो बच्चा मेज़बान होता है, वह कुछ लिफाफे अपनी जेब से निकालता है। वह कहता है कि इन लिफाफों को मैं सबसे ऊँची बोली बोलने वालों को दूँगा। पार्टी का कोई खिलाड़ी एक से अधिक लिफाफा नहीं खरीद सकता। बोली चाँटों की होगी। जो एक लिफाफे के लिये मेज़बान के सबसे अधिक चाँटे खाने को तैयार होगा उसे वह लिफाफा दे दिया जायेगा और उसके चाँटे मार दिये जायेंगे। इसमें एक नियम यह भी है कि लिफाफे को नीलाम में खरीद कर कोई अपने लिफाफे को खोल कर नहीं देख सकता जब तक कि सारे लिफाफे नहीं बिक जाते और एक निश्चित सिगनल नहीं दिया जाता। ये सब नियम बताने के पश्चात् मेज़बान नीलाम शुरू करता है और कुछ देर के बाद सब बच्चे एक एक बहुमूल्य लिफाफे के मालिक हो जाते हैं। फिर मेज़बान कहता है कि सब अपने अपने लिफाफे खोलें। इन्तज़ार करतीं उँगलियाँ लिफाफे के कोने फाड़ डालती हैं— यह देखने के लिये कि उनके भाग्य में क्या निकलता है। तुम स्वयं उनके अचम्भे को महसूस कर सकते हो जब वे उनमें कुछ दण्ड के काग़ज़ पाते हैं। प्रत्येक दण्ड अलग तरह का होता है और कोई नया खेल शुरू करने से पहले इन दण्डों को सब को भुगतना पड़ता है। किसी लकड़ी के टुकड़े को काटने से लेकर आँखों पर पट्टी बँधवा कर कौन तुम्हें बर्फ का पानी पिला रहा है यह बताने तक दण्ड हो सकते हैं।

२७. गिलासों को चिपकाना

दो शीशे के गिलास, एक मोमबत्ती, दियासलाई और एक स्याहीसोख का टुकड़ा ले लो। इन चीज़ों से तुम यह जादू का खेल दिखा सकते हो।

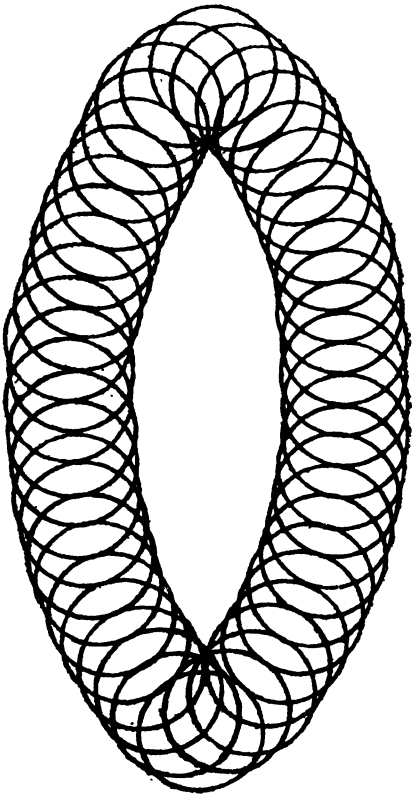
एक गिलास में छोटी मोमबत्ती जला दो। दूसरे गिलास को पहले के ऊपर औंधा रक्खो पर एकदम सटाओ नहीं। थोड़ी ही देर में हवा गरम होने के कारण फैलेगी जिससे हवा का अधिकांश अंश बाहर निकल जायेगा। अब काग़ज़ को पानी से तर कर दोनों गिलासों के बीच में सरका दो। फिर दोनों गिलासों को ठीक से सटा कर उनके मुख अच्छी तरह बन्द कर दो जिससे कि बाहर की हवा अन्दर नहीं जा सके। ताज़ी हवा न मिलने से मोमबत्ती बुझ जायगी जिससे भीतर की हवा ठंडी होकर सिकुड़ेगी। अब तुम देखने वाले बच्चों के सामने ऊपर वाला गिलास

पकड़ कर उठाओगे तो नीचे का गिलास भी साथ उठा चला आयेगा। वे सब इसे जादू का खेल समझेंगे।

जानते हो ऐसा क्यों होता है। बात यह है कि पहले दोनों गिलासों की हवा गरम होने के कारण फैल जाती है और गिलासों में से बाहर निकल जाती है। लेकिन जब मोमबत्ती बुझ जाती है तो अन्दर की हवा ठण्डी होकर सिकुड़ जाती है। इससे गिलासों के अन्दर हवा का दबाव कम हो जाता है और उनकी बाहर की सतह पर दबाव अधिक हो जाता है। चारों ओर अधिक दबाव पड़ने के कारण दोनों गिलास एक दूसरे से चिपक जाते हैं।

२८. घेरों का जादू

नीचे कुछ छोटे घेरे दिये हैं। बच्चो बताओ कि इनको बनाते समय



चित्रकार ने क्या ग़लती की है। ये तो चारों ओर से तिरछे दिखाई देते हैं।

तुम्हें यह दूर से देखने में तिरछे दिखाई देते हैं। अगर एक एक घेरे को ध्यान से देखोगे तो पता लगेगा कि सब घेरे बिल्कुल सिलसिले में लगे हुए हैं।

२९. गेंद का ग़ायब होना

धातु के रंग का एक गुब्बारा लो। खेल के समय उसे हवा भर कर मेज़ पर रख दो। अपने किसी हाथ में एक लोहे का टुकड़ा बाँध लो तथा ऊपर से कोट पहन लो। देखने वालों को यह बताने के लिये कि गेंद किसी धातु की बनी हुई है उसे उठा कर मेज़ पर पटकने के बहाने अपने हाथ पर बँधे लोहे को मेज़ पर दे मारो जिससे सबको गेंद किसी धातु की बनी का भ्रम हो। फिर अपने हाथ पर एक रुमाल लपेट लो जिसके एक सिरे पर आलपिन बँधा होता है। सब देखने वालों को ताली बजाने को कहो और रुमाल को गेंद के ऊपर डालकर उसमें पिन से छेद कर दो। ताली के शोर में गुब्बारे के फूटने का स्वर सुनाई नहीं देगा और जब तुम रुमाल को उठा कर दिखाओगे तो सब गेंद को ग़ायब देखकर आश्चर्य-चकित रह जायेंगे।

३०. आज्ञाकारी पानी

यह खेल बहुत मज़ेदार होता है। इसमें तुम एक सिगरेट या बार्ली के डिब्बे में पानी भर लेते हो। डिब्बे के ढक्कन में कुछ छेद होते हैं जिन्हें तुम सब देखने वालों को दिखा देते हो। फिर उस डिब्बे को उलट कर जब तुम कहते हो कि 'पानी निकल' तब पानी निकलता है और जब तुम उसे बन्द हो जाने को कहते हो तब पानी निकलना बन्द हो जाता है।

देखने में यह खेल एक जादू मालूम होता है पर इसमें कोई जादू नहीं होता। जादू के अन्य खेलों की तरह ही इसमें केवल हाथ की सफाई होती है और कुछ नहीं।

इस खेल को दिखाने के लिये सिगरेट या बार्ली का एक छोटा डिब्बा लो जिसका ढक्कन बहुत कसा हुआ हो और उधर से उसमें हवा न जा सकती हो। फिर ढक्कन को अलग करके ढक्कन में ऊपर की ओर छोटे छोटे पांच सात छेद कर दो और एक बड़ा छेद डिब्बे की पेंदी में कर दो। अब पेंदी के छेद को अंगूठे या उंगली से अच्छी तरह दबा कर आधे से अधिक डिब्बा पानी भर लो। फिर ढक्कन अच्छी तरह लगाकर डिब्बे को एकदम उलट देना चाहिये। ऐसा करने पर पानी डिब्बे में से उस समय तक नहीं निकलेगा जब तक तुम्हारी उंगली ऊपर पेंदी के छेद को बन्द किये रहेगी। अब तुम आज्ञा दो कि 'पानी बाहर आ।' आज्ञा देने के बाद तुम झूठ मूठ को कुछ मन्त्र से पढ़ने लगो और दर्शकों को तालियां बजाने

को कहो। इधर तुम चुपके से अपनी उंगली छेद पर से हटा लो। नीचे के छेदों में से पानी निकलना शुरू हो जायेगा। जब तुम बन्द करने की आज्ञा दोगे तो छेद को फिर चुपके से बन्द कर लेना। पानी फौरन निकलना बन्द हो जायेगा।

इस खेल को दिखाते समय दर्शकों को निरीक्षण के लिये डिब्बे का ढक्कन देना चाहिये, डिब्बा नहीं।

इस खेल का रहस्य बहुत सरल है। डिब्बे के छेद से उँगली हटाते ही डिब्बे के अन्दर हवा जाने लगती है जो ऊपर से दबाव डालती है और पानी नीचे को गिरने लगता है। छेद बन्द कर लेने से हवा रुक जाती है। पानी नीचे के छेदों में होता है जिनमें से हवा नहीं आ सकती। इसलिये पानी निकलना बन्द हो जाता है।

३१. भूगोल की परीक्षा

नीचे कुछ नदियों के और उन प्रदेशों के नाम दिये हुए हैं जहाँ से ये नदियाँ बहती हैं। प्रदेश और नदियाँ अलग अलग हैं। अब तुम्हें अपने भूगोल के अभ्यास को काम में लाकर यह ठीक ठीक पता लगाना है कि कौन सी नदी कौन से प्रदेश में बहती है।

१. अर्कांसा — भारत, २. नील — स्पेन, ३. इरावदी — अमेरिका, ४. गुडालक्यूविर — रूस, ५. सीक्यांग — मिश्र, ६. डार्लिङ्ग — बरमा, ७. ब्रह्मपुत्र — चीन, ८. नीपर — न्यू साउथ वेल्स।

उत्तर— १. अमेरिका, २. मिश्र, ३. बरमा, ४. स्पेन, ५. चीन, ६. न्यू साउथ वेल्स, ७. भारत, ८. रूस।

३२. प्राचीन काल के कवि

नीचे कुछ प्राचीन काल के कवियों के नाम दिये हुए हैं। जिन भाषाओं में इन्होंने लिखा है उनके नाम हमारे पास हैं लेकिन वे रिल मिल गये हैं और किसी अनाड़ी ने किसी कवि के सामने कोई भाषा रख दी है। तुम्हें इस ग़लती को दूर करके हर कवि के सामने वह भाषा रख देनी है जिसमें उसने अपनी अमर रचनायें लिखी हैं।

१. कालिदास — उर्दू, २. गेटे — हिन्दी, ३. टैगोर — ग्रीक, ४. तुलसीदास — इटैलियन, ५. शेक्सपियर — जर्मन, ६. ग़ालिब — संस्कृत, ७. सादी — बंगाली, ८. होमर — इंगलिश, ९. रोमां रोलां — फारसी, १०. दान्ते — फ्रांसीसी।

उत्तर— (१) संस्कृत, (२) जर्मन, (३) बंगाली, (४) हिन्दी, (५) इङ्गलिश,

(६) उर्दू, (७) फारसी, (८) ग्रीक, (९) फ्रांसीसी, (१०) इटैलियन।

३३. चित्र में गलतियाँ

नीचे दिये चित्र में लगभग २० गलतियाँ रह गई हैं। यह चित्रकार एक बच्चा है। उसने अधिक से अधिक सुन्दर चित्र बनाने का प्रयत्न किया है फिर भी कुछ गलतियाँ रह गई हैं। उनको पाँच मिनट के अन्दर मालूम करके बताओ। फिर अपना उत्तर नीचे दिये उत्तर से मिलाओ।

उत्तर— (१) खिड़की और परदे बहुत छोटे हैं। (२) बालों में रिबन जगह पर नहीं है। (३) बाल ग़लत बनाये हैं। (४) ब्लाउज़ की दायें हाथ की बांह नहीं है। (५) फूलदानी इस तरह एक अंगुली पर नहीं रखी जा सकती। (६) एक मोज़े

की लम्बाई दूसरे से कम है। (७) एक पैर में जूता नहीं है। (८) स्टूल का एक पैर छोटा और एक बड़ा है। (९) कुर्सी की एक टांग स्टूल पर है। (१०) कुर्सी के दोनों भाग अलग अलग बनावट के हैं। (११) गुड़िया का पलंग भी ठीक नहीं बना। (१२) तसवीर टेढ़ी टंगी है। (१३) दीवार का वेस बोर्ड ठीक स्थान पर नहीं है। (१४) चौखटे का एक भाग बना ही नहीं है। (१५) चौखटे का दूसरा भाग आवश्यकता से अधिक लम्बा है। (१६) घड़ी की सुइयाँ छोटी हैं। (१७) घड़ी पर अङ्क उलटे लिखे गये हैं। (१८) घड़ी पर १० नम्बर नहीं है। शेष तुम ढूंढो।

३४. काग़ज़ के बरतन में पानी गरम करना

मामूली काग़ज़ से, दौने की शकल का बरतन तैयार करके, उसमें लोहे के बरतन की तरह हम पानी गरम कर सकते हैं। सुन कर सब को बड़ा आश्चर्य होगा। लेकिन इसे कर के दिखाना बिलकुल आसान है।

एक साधारण काग़ज़ ले लो और उसे वर्ग या आयत के रूप में, चारों ओर से और पेंदे से भी, मोड़ लो। मोड़ बिखरे नहीं, इसलिये पिनें लगा कर मोड़ों को मज़बूत कर लो।

तैयार हुए उस दौने को अब हाथ में लो। दोनों ओर लगाये हुए पिनों में धागा डाल कर लटका लो या सम्भव हो सके तो हाथ को बिना जलाये उसे पकड़े रहो।

छलके बिना उसे लबालब पानी से भर दो। अब पानी से भरे उस दौने को आंच पर चढ़ा दो।

तुम को डर होगा कि आंच लगते ही काग़ज़ जल जायेगा। लेकिन डरने की कोई बात नहीं है। आग पर काग़ज़ ज़रा भी नहीं जलेगा और देखते देखते, थोड़ी ही देर में, पानी गरम होकर खौलने लगेगा।

यह देखकर तुम्हारे मित्र दंग रह जायेंगे और तुम्हारी तारीफ़ के पुल बाँध देंगे।

३५. बोतल का केला खाना

बच्चो, आज तक तुम लोगों ने आनन्दकन्द भगवान कृष्ण को ही केले का भोग लगाते देखा होगा, लेकिन आज हम तुम्हें वृन्दावन बिहारी के स्थान पर श्री बोतल बिहारी को केले का भोग लगाना सिखायेंगे। यह खेल सीख कर जब तुम किसी अन्य बच्चे को दिखाओगे तो वह बोतल को इस सफ़ाई के साथ केला खाते देख कर अचम्भे से भर उठेगा और तुम्हें अपना उस्ताद मान लेगा।

इस खेल के लिये हमें एक बड़े मुँह की साफ बोतल, जिसका मुँह इतना

बड़ा हो कि उसके अन्दर केला आसानी से जा सके, छिलके समेत एक पका हुआ केला, कपूर की एक बड़ी टिकिया, और दियासलाई चाहिये। इन सबको एकत्र करके कपूर की टिकिया में आग लगा कर बोतल में डाल दो। यह ध्यान रखो कि कपूर बुझने न पाये। कुछ समय के बाद केले का मुँह छील कर बोतल के मुँह पर कार्क की तरह लगा दो।

थोड़ी देर बाद देखोगे कि केला छिलता हुआ बोतल के मुँह के अन्दर जाना शुरू हो जाता है। फिर समूचा केला बोतल के पेट में चला जायगा और बाहर केले के छिलके के सिवाय अन्य कोई वस्तु नहीं बचेगी।

इस खेल का भेद भी पहले बताया जा चुका है। हवा गरम होने पर फैलती है और ठण्डी होने पर सिकुड़ती है। कपूर जला कर डालने के बाद बोतल के अन्दर की हवा गरम होकर बोतल से बाहर निकल जाती है। केले से बोतल में डाट लगा देने पर कपूर बुझ जाता है। धीरे धीरे हवा ठण्डी होनी शुरू होती है। अब बोतल के अन्दर हवा कम है और बाहर हवा का दबाव अधिक है। बाहर की हवा अन्दर आने के लिये दबाव डालती है और उस दबाव के कारण केला अन्दर जाना शुरू हो जाता है।

३६. पानीतराश

बच्चे पानी के साथ खेलना बहुत पसन्द करते हैं। पानी से भी अनेक प्रकार के खेल हो सकते हैं। उनमें से एक खेल नीचे दिया जाता है।

इसे खेलने के लिये टीन का एक गोल टुकड़ा ले लो। सिगरेट के डिब्बे का पेंदा बहुत ठीक रहेगा।

इस टुकड़े में आरे की तरह बराबर दूरी पर दाँतें बना लो। फिर टुकड़े के बीच में पेन्सिल से एक व्यास बनाओ, और उसे तीन बराबर भागों में बाँट लो। जहाँ बाँटने के दो चिह्न लगाओ, वहाँ एक कील से दो छेद बना लो। टीन में छेद करने के लिए उसे किसी लकड़ी के टुकड़े पर रखना ठीक रहेगा। पर देखो, भूल कर भी टीन मेज़ पर रख कर छेद न करने लगना, वरना मेज़ खराब हो जायगी। जब टीन में छेद कर चुको, तो छेदों में से निकाल कर लगभग १½ गज़ डोरी बाँध दो।

इस खिलौने को इस्तेमाल करने के लिए डोरियों की शिराओं को मज़बूती से पकड़ो और टुकड़े को घुमाओ, तथा डोरी को झटकते जाओ। ऐसा करने से दोनों डोरियाँ आपस में बँट जायेंगी।

अब तुम्हारा टीन का टुकड़ा घूमेगा, और यदि तुम उसे किसी पानी से भरी

हुई बाल्टी अथवा अन्य बर्तन में डालोगे, तो पानी का एक मज़ेदार खेल हो जायगा। तुम जितनी ज़ोर से या धीमे से रस्सी को झटकोगे, पानी उतने ही ज़ोर से या धीमे से उछलेगा।

पर देखो, इस खेल को किसी कमरे के फर्श पर न करना, वरना कमरे की चीज़ें खराब हो जायेंगी। बगीचे में या घर के बाहर अथवा उथली नदी में यह खेल खेलने से बड़ा आनन्द आता है।

३७. पानी पर सुई तैराना

क्या तुम पानी पर सुई तैरा सकते हो? नहीं। साधारण रूप से यदि सुई पानी पर रख दी जाय, तो वह डूब जायगी। परन्तु ऐसी भी एक तरकीब है कि सुई को पानी पर रख देने से वह डूबे नहीं और बराबर उस पर तैरती रहे। यह तमाशा करके तुम अपने घरवालों अथवा मित्रों को अचम्भे में डाल सकते हो।

यह तरकीब इस प्रकार है। किसी सिगरेट के काग़ज़ अथवा टिशु काग़ज़ पर एक सुई रक्खो, और उस काग़ज़ को धीरे से किसी जल से भरे कटोरे अथवा टब में सावधानी से रख दो। थोड़ी देर में काग़ज़ जल सोख कर नीचे बैठ जायगा, और सुई पानी में तैरती रहेगी। जानते हो क्यों? बात यह है, जल की सतह ऐसी होती है, जो कुछ ही बोझ संभाल सकती है, और उससे अधिक बोझा होने पर टूट जाती है। किन्तु सिगरेट के काग़ज़ अथवा टिशु पेपर पर जो मोम का मसाला लगा रहता है, वह जल की सतह पर फैल जाता है, और वह अधिक बोझ संभालने लायक़ हो जाती है। इसी से काग़ज़ के डूबने पर भी सुई उस पर तैरती रहती है।

३८. अंग्रेज़ी का खेल

तुम CAT, APE और TEA शब्द लेकर निम्न प्रकार से लिखो :—

C A T
A P E
T E A

तुम देखोगे कि ये शब्द सामने को भी पढ़े जा सकते हैं और नीचे को भी। इसे शब्द-वर्ग कहते हैं।

तुम भी इसी प्रकार अंग्रेज़ी नामों का कोई अन्य शब्द-वर्ग बनाकर दिखाओ।

उत्तर— E D A
D A N
A N N

३९. हिन्दी का शब्द-वर्ग

ऊपर दिये अंग्रेज़ी शब्द-वर्ग के समान नीचे हिन्दी का एक शब्द-वर्ग दिया गया है :—

क म ल
म ल य
ल य न

इसी तरह से तुम कोई अन्य शब्द-वर्ग बनाकर दिखाओ।

शब्द-वर्ग बनाना कोई कठिन काम नहीं है। ज़रा अपनी बुद्धि पर ज़ोर दो और अपनी सहायता के लिये एक कोष साथ रखो। फिर कितने भी शब्द-वर्ग बना सकते हो।

दूसरा शब्द-वर्ग यह है :—

स ग र
ग ज़ क
र क म

ये शब्द-वर्ग आप मात्रा वाले शब्दों के साथ भी बना सकते हैं। नीचे एक उदाहरण है :—

स जी ला
जी व न
ला न त

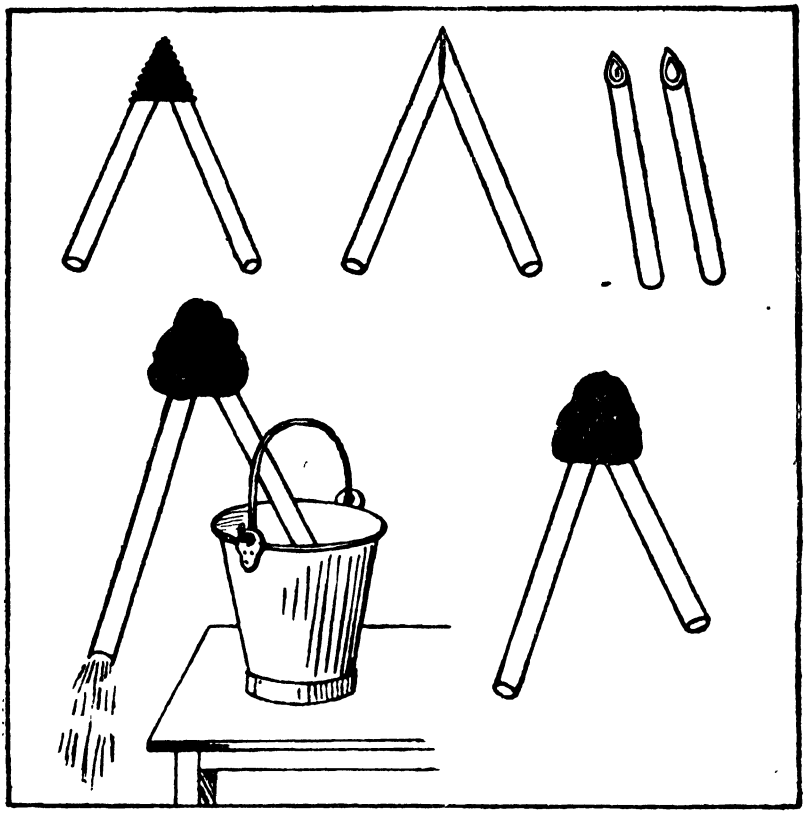
४०. पानी का नल

यह साइफन के सिद्धान्त पर बनता है। बच्चों को इसके बनाने में बड़ा आनन्द आता है।

इसके लिये पपीते के दो सीधे डण्ठल या बांस के सीधे दो टुकड़े (जो अन्दर से खोखले हों), कुछ मज़बूत तागा, एक तेज़ चाकू और कुछ चिकनी मिट्टी ले लो। पपीते के डण्ठल या बांस में से डेढ़ डेढ़ फुट के दो टुकड़े काट लो। उनके ऊपर के हिस्सों को चाकू से कलम की तरह काट कर आगे दिये चित्र के समान बना लो। यह दोनों भाग लम्बाई और चौड़ाई में बराबर होने चाहियें।

दोनों कटे हुए हिस्सों को एक दूसरे से मिला कर चित्र के समान पकड़ो। फिर सावधानी से दोनों कटे हुए हिस्सों को सटा कर तागे द्वारा अच्छी तरह बांधो जिससे वे अलग न हों। यदि पपीते का डण्ठल है तो तागे से बांधते समय इस बात का ध्यान रखो कि डण्ठल का सुराख दब कर बन्द न हो जाये।

अब निचले दायें चित्र के समान चिकनी मिट्टी को सानकर बंधे हुए हिस्से पर चारों ओर से लेप दो। लेपने के बाद इसे सूखने के लिये धूप में रख दो। पता



है चिकनी मिट्टी का लेप क्यों किया जाता है ? इसके दो कारण हैं— (१) चिकनी मिट्टी धूप में सूखने पर फटेगी नहीं। (२) सटाकर बांधे गये दोनों सिरे पूरी तरह से नहीं मिल पाते। उनके बीच में सूराख रह जाने की सम्भावना रहती है। यदि सूराख रह गया तो हवा उसके द्वारा हमारे नल में घुस जायेगी और नल ठीक काम नहीं करेगा। हवा को रोकने के लिये ही चिकनी मिट्टी का लेप कर दिया जाता है जिससे सब सूराख बन्द हो जायें। बस पानी का नल तैयार है।

एक बड़ी बाल्टी को पानी से भर कर किसी ऊँचे स्थान पर रख दो जैसे चित्र में दिखाया गया है। दोनों नलियों को पानी से भर कर उनका मुँह उँगली से बन्द कर लो। एक नली को भरे हुए पानी की बाल्टी में डुबाकर अपनी उंगली

हटा लो और दूसरी नली को बाहर लटकने दो। दूसरी नली का मुँह भी खोल दो। बाल्टी का पानी लगातार नीचे गिरने लगेगा। तुम इसके नीचे बैठकर आराम से नहा सकते हो। एक बात ध्यान में रखो कि पानी की नली जो बाल्टी में है सदैव पानी में डूबी रहे। यदि बाल्टी का पानी कम हो जाये तो उस में और पानी भर दो। जब तक बाल्टी में पानी और पानी के अन्दर नली का मुँह रहेगा तब तक तुम्हारा नल चलता रहेगा।

४१. किसने किया

मास्टर जी ने अपने चश्मे में से चार लड़कों को घूरा जो उनके सामने हाथ उठाये खड़े थे और पूछा, "तुममें से किसने यह मरा चूहा मेरे दराज़ में डाला है?"

महेश ने जल्दी से कहा "मास्टर जी मैं ने नहीं।"

राम बोला, "कोई बाहर का लड़का होगा?"

लक्ष्मी ने कहा, "नहीं, नहीं, यह महेश की करतूत है।"

जितेन्द्र चिल्लाया, "झूठ क्यों बोलता है लक्ष्मी।"

यदि बच्चों में से केवल एक झूठ बोल रहा है तो बताओ किसने मरा चूहा दराज़ में रखा था।

उत्तर— "किसी बाहर के लड़के ने।"

४२. रेलगाड़ी बनाओ

बच्चो! अपनी अम्मा से तीन खाली दियासलाई मांग लाओ। पिता जी की मेज़ से गोंददानी लाओ और देखो कुछ आलपिन भी लेते आना। इसके साथ कुछ चमकीले काग़ज़, गत्ता, एक कार्क और काली दवात या कोई रंग भी चाहिये।

एक दियासलाई के अन्दर की डिबिया निकाल लो। उसे उलट कर रखो। उसके ढक्कन को आधा काट कर उस पर पीछे से मिलाकर चिपका दो। कार्क को काला करके अगले सिरे पर लगा दो। बीच में काग़ज़ की गोल चिमनी बनाकर चिपका दो। अब गत्ते के चार छोटे गोल पहिये काट लो। उनके बराबर सफ़ेद काग़ज़ काटकर चिपका दो। फिर काली स्याही लेकर पहिये के चारों ओर गोल और बीच में खड़ी लकीरें कर दो। इन पहियों को आलपिन से दोनों ओर एंजिन में लगा दो। बाकी बचे दो दियासलाई के डिब्बों को चमकीले काग़ज़ से मढ़कर उनमें अन्य पहिये काट कर फिट कर दो। पहला एंजिन बन गया है और ये उसके डिब्बे हैं। धागे से इन तीनों को जोड़ दो। तुम्हारी रेलगाड़ी तैयार है।

४३. संज्ञायें ठीक लगाओ

नीचे के पैरे में किसी ने तुम्हारे साथ मज़ाक खेला है। उसने सब संज्ञाओं

को उलट पुलट कर लगा दिया है। क्या तुम उन्हें ठीक तरह छांट कर लगा सकते हो ?

बाकी सब शब्द अपने ठीक स्थान पर हैं।

अपनी पूँछ पर एक टूटा चश्मा लगाये बिल्ली का बाप कुत्ते के पास आया। वह दराज़ अपने हाथ पर ले गया और गद्दी को सलेट से पोंछा। तब वह किताब के ऊपर कुर्सी पर बैठ गया और कपड़ा खोला। "राम भौंकता है। नाक के बेटा होता है।"

उत्तर— ठीक पैरा यह है :—

अपनी नाक पर एक टूटा चश्मा लगाये राम का बाप बेटे के पास आया। वह हाथ अपने दराज़ पर ले गया और सलेट को कपड़े से पोंछा। तब वह कुर्सी के ऊपर गद्दी पर बैठ गया और किताब खोली। "कुत्ता भौंकता है। बिल्ली के पूँछ होती है।"

४४. वज़न का सवाल

एक दुकानदार अपने बेटे को दुकान चलाने की सीख दे रहा था। उसने एक छोटा सा सवाल पूछा, "कल मेरे पास एक डिब्बा चीनी से भरा हुआ आया था। चीनी और डिब्बे दोनों का मिलाकर वज़न १६ सेर था। आज सुबह मैंने डिब्बे में से एक तिहाई चीनी बेच दी। अब डिब्बे और बाक़ी बची चीनी का वज़न १४ सेर है। बेटा, बताओ कि खाली डिब्बे का वज़न क्या है।"

उत्तर-- ४ सेर।

४५. संख्या बताना

अपने किसी दोस्त से कहो कि वह कोई संख्या सोच ले। उसमें ७ जोड़ दे। फिर २ से गुणा कर दे। जो कुछ आये उसमें से ४ घटा के शेष बची संख्या तुम्हें बता दे।

मान लो उसने ४८ बताया है। तुम कुछ देर तक सोचते रहो और फिर बता दो कि शुरू में उसने १६ सोचा था।

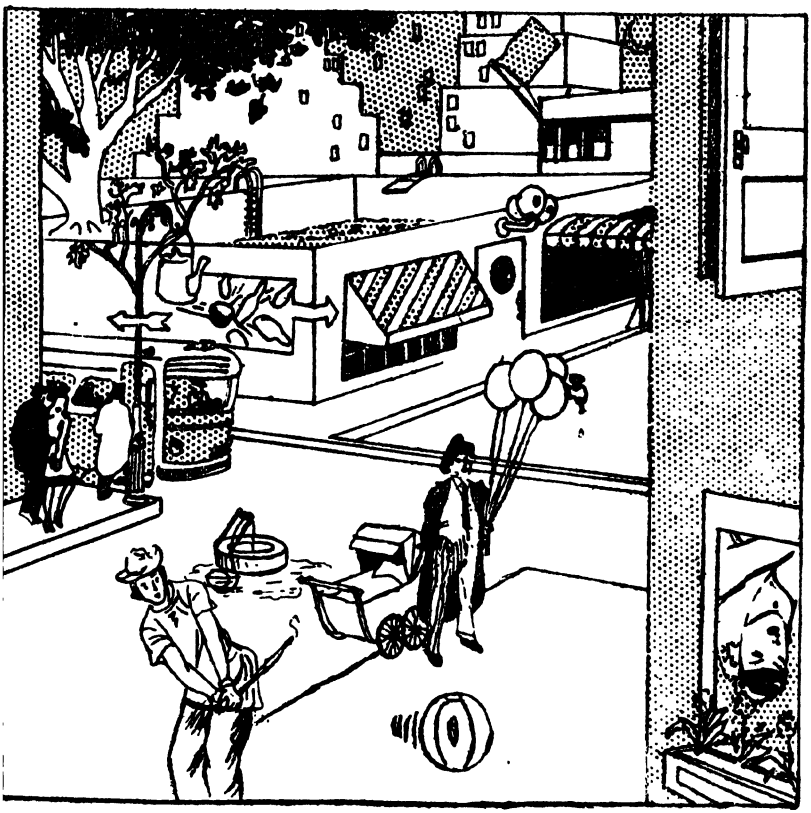
तुम पहली संख्या पर किस तरह पहुँचे ?

इसका भेद यह है कि तुम्हारा दोस्त जो शेष बताये उसका आधा कर लो। जो आये उसमें से ५ घटा दो। वह पहली सोची हुई संख्या होगी।

४६. ग़लती बताओ

आगे जो चित्र दिया हुआ है उसमें कुछ गलतियाँ तो बहुत आसान हैं और

कुछ कठिन हैं। सब बच्चे एक एक काग़ज़ पेन्सिल लेकर बैठ जाओ। ५ मिनट के अन्दर जो सबसे अधिक गलतियाँ छाँट लेगा, वह जीता समझा जायेगा।



इस चित्र की कुछ गलतियां नीचे दी जा रही हैं :— गॉफ बास्केट बॉल से नहीं खेली जाती। सड़क के बीचोबीच कुँआ दिखाया गया है। बच्चों की गाड़ी में केवल दो पहिये हैं। गुब्बारे वाले की जेब से गुब्बारे निकल रहे हैं। गुब्बारों के बीच में नल कैसा है? ऊपर दूसरी मंज़िल पर खिड़की के स्थान पर दरवाज़ा लगा है। पहली मंज़िल की खिड़की में स्त्री का चेहरा उलटा है। गुब्बारे वाले की पैन्ट गलत बनी हुई है। वह बच्चा गाड़ी में कभी गुब्बारे भर कर नहीं लाता। सामने की इमारत को छत पर नहाने का हौज़ बना है। हौज़ के बग़ल में छत पर पेड़ खड़ा है। इमारत के सामने रोशनी उल्टी लगी है। इमारत पर झण्डा ग़लत टंगा है। इमारत के द्वार में दरवाज़े नहीं हैं। ट्राम बिना पटरी के चल रही है। लैम्प-पोस्ट पर छोटा सा पौदा उग रहा है और पौदे की टहनी में एक चायदानी टंग रही है।

अध्याय २०

कहानी घड़ो

आप एक पार्टी में जायें और वहाँ कुछ सहयोग न दें, यह बात ग़लत है। यह माना कि आप गा नहीं सकते, बजा नहीं सकते ; यह भी हो सकता है कि आप जादू तथा गणित आदि के खेलों में भी होशियार नहीं हैं। फिर भी आप कहानी घड़ कर तो सुना सकते हैं।

कहानी सुनाने में आपको गानों की तरह लाइन का प्रत्येक अक्षर रटना नहीं पड़ता। कहानी में हर अक्षर वही हो जो आपने असल स्थान में पढ़ा है, यह आवश्यक नहीं। कुछ कहानियाँ ऐसी होती हैं जो पढ़े जाने पर आपके दिल में घर कर जाती हैं। यही कहानियाँ समय पर आपके मुख से आपके शब्दों में आसानी से निकल सकती हैं।

जो चीज़ आपको अच्छी लगी है, उसे दूसरों को सुनाने से नहीं हिचकिये। भरोसा है कि वे उनका मनोरंजन करने में भी समर्थ होंगी !

कहानी सुनाते समय कुछ चीज़ों का ध्यान रखना चाहिये।

कहानी आप नई से नई अपने मस्तिष्क में रखिये और सुनाइये। जिसे आप दो तीन बार सुना चुके है उसे अपनी याददाश्त से निकाल फेंकिये। पुरानी सुनी हुई चीज़ों को दुबारा तिबारा सुनने में किसी को आनन्द नहीं आता।

जब आप सुननेवालों के सामने खड़े हों तो अपने ऊपर भरोसा रखें, आत्म-विश्वास न खोयें। आपकी घबराहट से कहानियों का असली आनन्द समाप्त हो जायेगा। कहानी सुनाते समय मुख पर मुस्कराहट रखें। यदि आप हाथों को हिलाना चाहते हैं तो हिलायें, यहाँ तक कि थोड़ा बहुत अभिनय भी कर सकते हैं।

सुनाने के लिये आप लम्बी कहानी न लें। लम्बी कहानी सुनते सुनते प्राणी झुँझला जाता है। यदि हम छोटी कहानियाँ सुनायें और वे भी यदि हँसी की हों तो क्या कहने ! जो हँसी की कहानी आप सुनायें वे एक ही विषय से सम्बन्ध रखने वाली हों। इस प्रकार भिन्न विषयों की कहानियाँ इकट्ठी करने और उन्हें अलग अलग विषय के अन्तर्गत जोड़ने में बड़ा आनन्द आता है। उदाहरण के लिये बच्चों से सम्बन्धित एक कहानी नीचे दी जा रही है। इसमें छोटी छोटी कहानियाँ मैंने अपने भाइयों को माध्यम बनाकर एकत्रित कर दी हैं।

मैं गैरेज से मोटर निकाल रहा था तभी आलोक ने बड़ी ज़ोर से बांग लगाई 'विकास, आजा। भैया मोटर निकाल रहे हैं।'

ऊपर से खटपट की आवाज़ आई और साथ में— 'भैया रुकना। मैं भी आ रहा हूँ।'

इधर आलोक कह रहा था— 'भैया कहाँ जा रहे हो? हम भी चलेंगे।'

यह सब एक लहमे के अन्दर हो गया जब तक कि मोटर के अगले पहिये गराज़ के अन्दर ही थे।

पूछना तो निमित्त मात्र था, पीछे का द्वार खुल गया था और आलोक तथा विकास दोनों चलती गाड़ी पर चढ़ने का प्रयास कर रहे थे।

मैं कार लेकर चल दिया। रास्ते में आलोक ने बड़ा गम्भीर बनकर कहा जैसे वह स्वयम् जानता हो— 'विकास, तुझे पता है कि भैया कहाँ जा रहे हैं?'

उसका स्वर यह था कि विकास के 'नहीं' कहने पर वह कहने वाला है, 'जा बे, तुझे इतना भी पता नहीं।'

विकास ने बड़ा भोला मुख बनाकर कहा— 'मुझे पता नहीं। अच्छा तू ही बता?'

आलोक ने उससे भी भोला मुख बनाकर कहा, 'यह तो मुझे भी पता नहीं?'

और मैं खिलखिलाकर हँस पड़ा।

बच्चों के भोलेपन से उनका ही नहीं बड़ों का जीवन भी रंगीन बन जाता है। वे अपने भोलेपन से बड़ों के जीवन में हास्य रस की फुहार छोड़ते रहते हैं।

हमारे बगल के घर में बच्चा हुआ था। अम्मा ने आलोक को बताया कि उसकी चाची के नया बच्चा आया है। आलोक ने झट पूछा— अम्मा, चाची फिर पुराने बच्चे का क्या करेंगी?

ऐसे ही एक दिन विकास अम्मा के पास पहुँचा और बोला— 'देखो, अम्मा कितनी बड़ी चुहिया कूद रही है।' अम्मा ने घबराकर कहा— 'कहाँ बेटा?' विकास बोला— 'तुम नहीं देख सकोगी।' अम्मा ने नीचे झुकते हुए कहा— 'बतला तो?' विकास ने उत्तर दिया— 'और कहाँ, पेट में।'

इस भांति के बच्चों के भोलेपन के बीसियों चुटकले बन गये हैं जो अपने घर तक सीमित न रहकर सब पढ़ने वालों को हँसाने में समर्थ हुए हैं।

एक बच्चे ने अपने साथी से कहा— 'मेरी बहन के बच्चा पैदा हुआ है।' साथी ने कहा— 'कहो तुम मामा बने या मामी?'

ऐसे ही एक और है। एक बच्चे ने जाकर अपने चाचा को खुशखबरी सुनाई— 'चाचाजी, हमारे यहाँ एक नया बच्चा आया है।'

चाचाजी ने पूछा— 'भाई आया है या बहन।'

बच्चे ने उत्तर दिया— 'यह तो मुझे पता नहीं, क्योंकि अम्मा ने उसे अभी तक कपड़े नहीं पहनाये हैं।'

यह तो पैदा होने के बाद की बात है, एक पैदा होने के पहले का भी भोलापन प्रसिद्ध हो चुका है। संतोष की माँ के बच्चा पैदा होने वाला था। उसने संतोष की ओर स्नेह से देखते हुए पूछा— 'बतलाओ बेटा, तुम बहन लोगे या भाई।'

संतोष दुविधा में पड़ गया। कुछ देर सोचने के उपरान्त वह बोला— 'अम्मा, यदि कोई फर्क न पड़ता हो तो मुझे तो कुत्ते का एक छोटा सा पिल्ला चाहिये।'

इसी सन्तोष की माँ अस्पताल गई। वहाँ पर उनके बच्चा उत्पन्न हुआ। सन्तोष भी एक दिन अपने छोटे भाई को देखने गया। वह घूमता फिरता बगल वाले कमरे में चला गया जहाँ पर एक स्त्री पड़ी थी। उस स्त्री के पैर की हड्डी टूटी हुई थी। उससे सन्तोष ने पूछा— 'कहिये, आप यहाँ कितने दिन से हैं?'

स्त्री ने उत्तर दिया— 'मुझे बेटा, पड़े पड़े एक माह होने जा रहा है।'

सन्तोष खुश हो कर बोला— 'तब तो मुझे अपना बच्चा देखने दो।'

स्त्री की कुछ समझ में नहीं आया। 'कैसा बच्चा? मेरा तो एक ही बच्चा है, वह घर पर रह कर स्कूल में पढ़ रहा है।'

'ओहो, आपसे तो हमारी अम्मा तेज़ निकलीं। उन्हें तो यहाँ आये केवल दो दिन हुए हैं।'

बच्चा उत्पन्न हो गया और उसने पहला काम किया ज़ोर ज़ोर से रोने का। एक अतिथि ने छोटी शान्ति से पूछा— 'तुम्हारे घर जो छोटा बच्चा आया है वह इतना शोर क्यों मचाता है?'

'वह इतना अधिक तो नहीं चिल्लाता ····· और यदि चिल्लाता भी है तो ठीक ही है। यदि आपके दांत झड़ जायें और बाल उड़ जायें तथा आप खड़े भी न हो सकें, तो मुझे पूरा भरोसा है कि आप भी रोने लगेंगे।'

यह तो भोली भाली शान्ति ने कहा था, पर तेज़ टुन्नु ने क्या कहा था— 'तो आप उससे क्या आशा रखते हैं? वह अभी इतना छोटा है कि तंग किये जाने पर गाली देना नहीं जानता।'

और प्रभात ने इस समस्या पर अपनी सारी बुद्धि ही नष्ट कर डाली थी। यह पूछने पर कि उसकी छोटी बहन कहाँ से आई है, अम्मा ने बताया था कि उसे भगवान ने भेजा है। एक दिन बहन के रोने पर नाराज़ होकर प्रभात बोला—

'अम्मा, इसके रोने पर नाराज़ हो कर ही भगवान ने इसे नीचे फेंक दिया होगा ?'

एक दिन प्रभात को ही किसी ने नीचे फेंक दिया। उसके मैले कपड़े तथा फूटी कोहनी देख कर उसकी माँ ने पूछा, 'क्यों प्रभात, आज फिर किसी से लड़ बैठा है ?'

मार के डर से प्रभात बोला, 'नहीं माँ, मैं एक छोटे लड़के को बड़े लड़के द्वारा पिटने से रोक रहा था।'

माँ खुश होकर बोली, 'यह तो बड़ा अच्छा काम किया बेटा। वह छोटा लड़का कौन था ?'

'माँ, मैं।'

यहाँ पर आलोक और विकास का फिर ध्यान आ गया। एक दिन अम्मा ने पूछा— 'आलोक, तेरे सिर पर यह गूमड़ कैसे उठा है ? क्यों, ज़रूर किसी से लड़ा होगा ?'

'नहीं माँ, मैं किसी से नहीं लड़ा।'

अम्मा— 'तो फिर यह चोट कैसे लगी।'

आलोक— 'अम्मा, यह लड़ाई का नतीजा नहीं है। मेरे साथ एक दुर्घटना हो गई है।'

अम्मा घबरा उठीं— 'दुर्घटना ! कैसी दुर्घटना ?'

आलोक भोला मुख बना कर बोला— 'यही माँ कि मैं विकास के ऊपर बैठा हुआ था, लेकिन मुझे इसके पैर पकड़ना ध्यान नहीं रहा।'

बस काफी है। यहीं समाप्त करना ठीक है, नहीं तो ये हनुमान जी की पूँछ हैं जो बढ़ते चले जाते हैं।*

इसी तरह से आप अपनी कहानी दो गप्पियों की वार्ता बना सकते हैं। ये गप्पी अलग अलग क्षेत्र के प्रसिद्ध व्यक्ति हैं और आज साथ मिलने पर इनमें होड़ लग रही है। फिर आप इन दोनों के माध्यम से खूब गप्पें सुना सकते हैं।

गप्पों की सहायता तो आप अन्य प्रकार भी ले सकते हैं। आप पार्टी में कोई भेंट की वस्तु उपस्थित कीजिए और कहिए कि जो सबसे सुन्दर गप्प सुनायेगा उसे यह पुरस्कार में दी जायेगी। तब देखिये पार्टी को कैसी कैसी गप्पें सुनने को मिलती हैं तथा उनसे कैसे मनोरंजन होता है।

---

* यह कहानी 'सरिता' से साभार ली गई है।