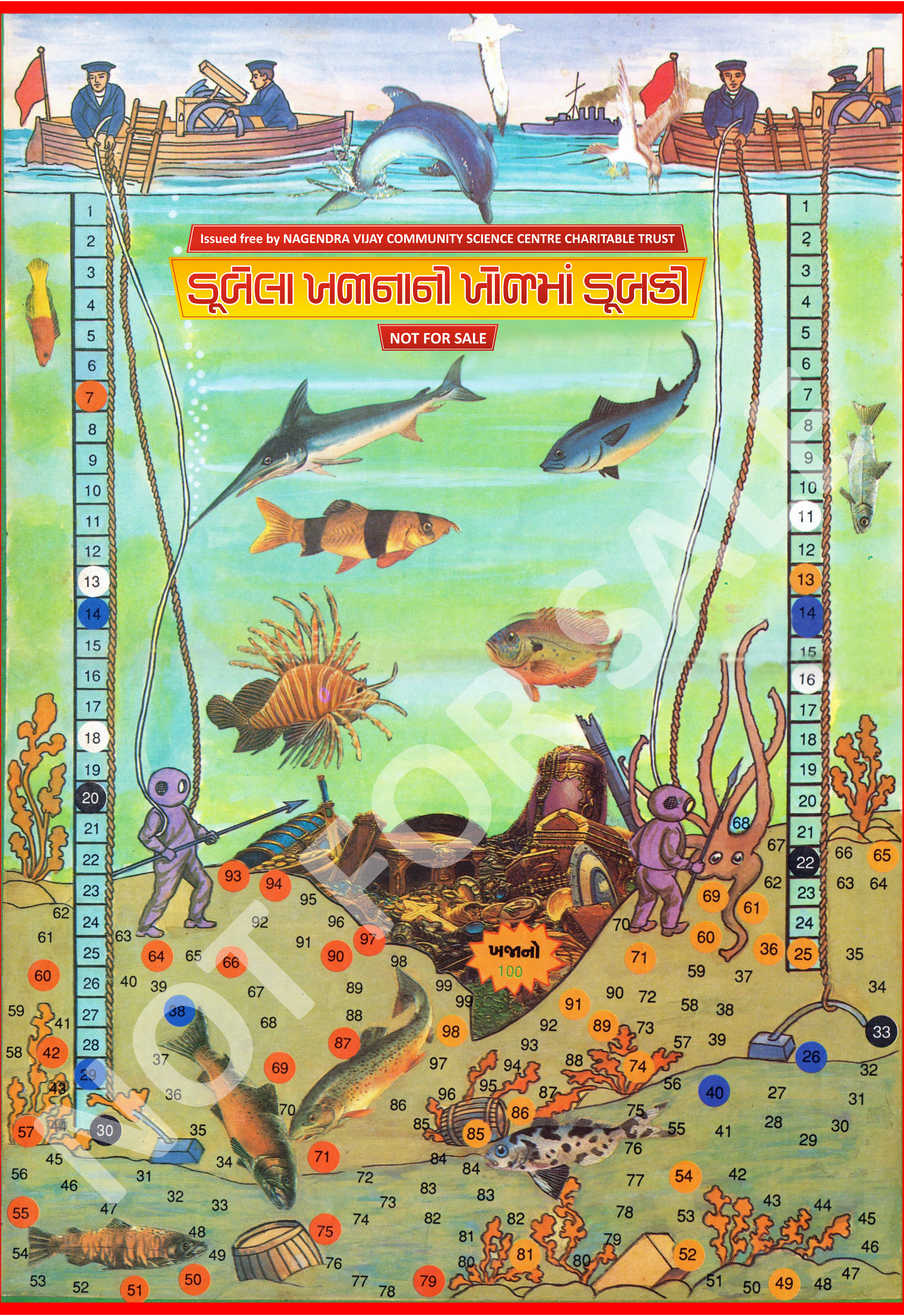
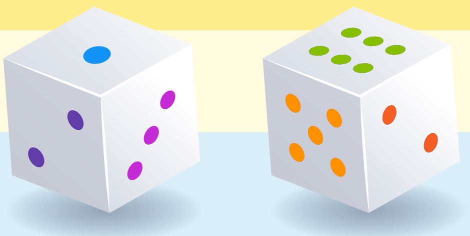

Issued free by NAGENDRA VIJAY COMMUNITY SCIENCE CENTRE CHARITABLE TRUST
ડૂબેલા ખજાનાની ખોજમાં ડૂબકી
NOT FOR SALE
ખજાનો
100
NOT FOR SALE

Issued free by NAGENDRA VIJAY COMMUNITY SCIENCE CENTRE CHARITABLE TRUST

ડૂબેલા ખજાનાની ખોજમાં ડૂબકી

રમત આમ રમો

આ રમત બે હરીફો માટે છે. દરેક જણ પોતાના માટે અનુક્રમે લાલ અને પીળું બટન વાપરે તો ચાલે. બજારમાં આવા પ્લાસ્ટિકનાં રંગીન કાઉન્ટર પણ મળે છે. એક વાર ખરીદી લેજો, એટલે પછી 'સફારી'માં અપાતી બોર્ડ-ગેઇમ રમતી વખતે ચિંતા જ નહિ. અત્યારે તો દરેક બટનને નં.૧ / નં.૧ ના ચિહ્ન પર મૂકો અને પાસો ફેંકો. વધુ આંકડો જેનો પડે તે હરીફ પહેલાં દાવ શરૂ કરે, એટલે કે પ્રથમ ડૂબકી તેણે મારવાની. પાસાના આંકડા મુજબ નીચે ખજાના તરફ આગળ વધવાનું છે.



રમતના નિયમો

૧ લાલ કે પીળા સર્કલ પર બટન આવે તો સમજવાનું કે હિંસક જળચરે હુમલો કર્યો, માટે ત્રણ ખાનાં પીછેહઠ કરો.

૨ બટન તદ્દન કાળા સર્કલ પર આવ્યું? તો પછી તેનો અર્થ એ કે ઑક્સિજન ટ્યુબમાં કશીક ગરબડ થઇ. બીજી ટ્યુબ બેસાડવા માટે પાછા સપાટી પર જાવ.

3 પાસો ફેંક્યા પછી જો ભૂરા રંગના સર્કલમાં પહોંચી જાવ તો ગયા કામથી. તલવાર માછલીએ કે શાર્ક માછલીએ ઑક્સિજન ટ્યુબને કાપી નાખી, માટે શ્વાસ રોકીને જલદી સપાટી પર બહાર નીકળો અને ફરી વખત ડૂબકી લગાવવા માટે નવો દાવ ખેલો.

૪ આ બોર્ડ-ગેઇમ તદ્દન સફેદ એવાં સર્કલો પણ છે. ડૂબકી મારતી વખતે (એટલે કે ખજાના તરફ જતી વખતે) એ સર્કલમાં આવ્યા તો ફિકર કરતા નહિ, પરંતુ સપાટી તરફ પાછા જતી વખતે તેમાં પહોંચી ગયા તો તેનો અર્થ શું થાય તે જાણો છો? એ જ કે વધુ પડતી ઝડપે બહાર નીકળવા જતાં લોહીમાં નાઇટ્રોજનના પરપોટા બન્યા. આથી હવે ઝડપ ઘટાડી નાખો. હવે તો પાસાનો જે નંબર પડે તેમાંથી ૧ બાદ કરીને જ આગળ વધો. માત્ર ૧ પડે તો જ્યાંના ત્યાં જ રહેવાનું.

૫ આ રમતમાં પહેલાં તો ખજાના સુધી પહોંચવાનું છે. ખજાનાનો નંબર ૧૦૦ છે. પાસાનો આંકડો પણ બરાબર ૧૦૦ સુધી પહોંચાય એ રીતે પડવો જોઇએ. જરૂર કરતાં વધુ પડે તો ગણતરી કરીને આગળ જાવ અને વધારાની જે સંખ્યા રહે એટલાં જ પગલાં ફરી પાછળ આવો. માનો કે બટન ૯૭ના નંબર પર હોય ત્યારે ૪ નો પાસો જ પડે છે. તો ૯૮...૯૯...૧૦૦...એ રીતે આગળ વધ્યા પછી ફરી પીછેહઠ કરીને ૯૯ના નંબર પર આવો.

૬ બોર્ડ-ગેઇમમાં જે હરીફ પહેલો ખજાના સુધી પહોંચે તે પણ હજી જીત્યો કહેવાય નહિ. ખજાના સાથે પહેલો બહાર નીકળે એ જ વિજેતા. આથી ખજાના સુધી જે રસ્તે ગયા એ જ રસ્તે પાસા મુજબ અવળી ગણતરી કરીને રીવર્સમાં પાછા ફરજો. છેવટે જે હરીફ નં.૧ સુધી પહોંચી બતાવે અથવા તો નં.૧ને ઓળંગી બતાવે તેને ખજાનો મળ્યો સમજવાનો.

બસ ત્યારે, રમત શરૂ કરો આ રમતમાં જીતનારને ભલે સોનું, રૂપું, હીરા કે ઝવેરાત ન મળે, પણ 'સફારી' ગેરન્ટી આપે છે કે આનંદનો ખજાનો તો જરૂર મળશે.