2.11 චාන්ස් කුට්ටම

හැඳින්වීම :-

8.9cm x 5.8cm x 0.3mm විශාලත්වය ඇති ආස්තරනය කරන ලද කාඩ් පත් 52කින් සමන්විතය. වටිනාකමින් සමාන භාග, තොරා ගත් භාග දෙකකට ගණිත කර්මයක් යෙදූ විට පිළිතුර ලෙස ලැබෙන භාග මෙහි මුද්‍රණය වී ඇත.

භාවිත කළ හැකි අවස්ථා:-

වටිනාකමින් සමාන භාග, භාග දෙකක එකතුවක් ලෙස ලැබෙන භාග හඳුනාගැනීම සඳහා මෙම ක්‍රීඩාව යොදා ගත හැකිය.

ගුරුඋපදෙස්:-

තුල්‍ය භාග, භාග එකතු කිරීම පිළිබඳ දැනුම

සිසු උපදෙස් :-

1. කාඩ් කුට්ටම හොඳින් අනා වම්පස ක්‍රීඩකයා ලවා කප්පවා දකුණත දෙපසට කාඩ් දෙක බැගින් බෙදන්න.බෙදූ ක්‍රීඩකයා කාඩ්පත් දෙක ලබා ගත් පසු පිටියට විවෘතව උඩුකුරුව කාඩ් දෙකක් බෙදන්න.තවත් වටයක් මේ ආකාරයෙන් කාඩ්පත් බෙදූ විට සෑම ක්‍රීඩකයෙකු අතේ කාඩ්පත් 4 බැගින් ද පිටියේ ද කාඩ්පත් 4ක් උඩුකුරුව ද ඇත.

   ඉතිරි කාඩ්පත්, බෙදන ක්‍රීඩකයා පැත්තකින් තබාගත යුතු ය. එක් වටයක් ක්‍රීඩා කළ පසු කාඩ් 4 බැගින් තබා ගැනීම සඳහා අවශ්‍ය කාඩ්පත බැගින් බෙදිය යුතු ය. එවිට පිටියට කාඩ්පත් නොදමයි.

2. පළමුව ක්‍රීඩා කළ යුත්තේ පළමුව කාඩ්පත් ලැබූ, බෙදූ ක්‍රීඩකයාට දකුණතින් සිටින ක්‍රීඩකයා ය. ඔහුට පිටියට කාඩ්පතක් දැමීමට සිදු වේ. එසේ හෙලන කාඩ්පත පිටියේ ඇති කාඩ්පතකට වටිනාකමෙන් සමාන බව පෙන්විය හැකිනම් එම කාඩ්පත් දෙක ම ලබා ගැනීමේ අවස්ථාව ලැබේ.

3. පිටියේ ඇති කාඩ්පත් දෙකක දැක්වෙන භාග දෙකක ගණිත කර්මයට අනුව ලැබෙන පිළිතුර සිහිපත් කරමින් කාඩ්පතක් පිටියට දැමිය හැකිනම් කාඩ්පත් 3ක් ම ලබා ගත හැකි ය.

4. එම අවස්ථා දෙකම නැතිනම් තම අතේ වටිනාකමින් සමාන කාඩ්පත් දෙකක් තිබේ නම් ඉන් එකක් ගෙන පිටියට දැමිය හැක. එය යටිකුරුව එනම් "ලොක් කර" ඇත්තේ ඊළඟ වාරයේ දී තමාට ගත හැකි අයුරිනි.

5. එසේ නොමැති නම් අභිමත කාඩ්පතක් පිටියට දැමීමෙන් අනතුරුව ඊටත් දකුණතින් සිටින ක්‍රීඩකයා ක්‍රීඩාකළ යුතු ය.

6. කාඩ්පත් සියල්ල අවසන්වන තෙක් වට කිහිපයක් ක්‍රීඩා කළ යුතු ය. ලොක් කිරීම් දෙකක් පිටියේ සිදුවන විට පළමුව ලොක් කළ ක්‍රීඩකයා පසුව ලොක් කළ කාඩ්පත පරීක්ෂා කර බැලිය යුතු ය. තමා වැසූ වංශයේ ම කාඩ්පතක් ද නැත් ද යන්න විමසිය යුතු ය. වංශය සමාන වන්නේ නම් ලොක් කරන කාඩ්පත් 2 විවෘත කළ යුතු ය.

7. වැඩිපුර කාඩ්පත් දිනා ගන්නා ක්‍රීඩකයා ජයග්‍රහණය කරයි.