

**16**

ज्ञान का माध्यम - ताश का खेल ब्रिज

अमरेश देशपाण्डे

पृष्ठभूमि

संयुक्त राष्ट्रसंघ के शैक्षिक, वैज्ञानिक एवं सांस्कृतिक संगठन (यूनेस्को) की 1996 की एक रिपोर्ट के अनुसार: मौजी तबीयत का एक उद्बोधक मनोरंजन होने के नाते ताश के पत्तों का खेल ब्रिज हमारी बौद्धिक क्षमताओं और दूसरों को लेकर हमारा ज्ञान बढ़ाने में सहायक हो सकता है। अपनी इसी सोच के चलते यूनेस्को ने शाला स्तर पर व युवा लोगों में ब्रिज को लोकप्रिय बनाने के काम में विश्व ब्रिज महासंघ (फेडरेशन) को अपनी मदद देना स्वीकार किया है।

ब्रिज सीखने के लाभ

ब्रिज से हमारे मस्तिष्क के दाएँ और बाएँ, दोनों हिस्से सक्रिय होते हैं। इसके नतीजतन, धैर्य, एकाग्रता, तर्क, कल्पना, पार्श्वीय सोच (लॉटरल थिंकिंग), अभिव्यंजना, गणना, स्मृति, बहु-उद्यमिता, चित्रात्मकता व सामाजिक सहयोग सम्बन्धी हमारा कौशल बढ़ता है।

खासतौर पर, मुझे तो ब्रिज, गणित को लेकर कक्षा में छाप आतंक और घटती एकाग्रता की एक अचूक दवा लगता है।

गणित का आतंक

विकीपीडिया का एक पूरा का पूरा पन्ना गणित की घबराहट को समर्पित है। एक बच्चे में 'गणित के हौव्वे' की यह नौबत पहले दर्जे में ही आ सकती है और जहाँ-जहाँ गणित औपचारिक ढंग से पढ़ाया जाता है उन समाजों में यह पीड़ा सिरे से व्याप्त है।

जब बच्चे यह कहते हैं कि गणित उनके पल्ले नहीं पड़ता तब उनका यह बयान उनकी भावनात्मक मनोदशा का परिचायक होता है न कि उनकी बौद्धिक क्षमता का। और तो और एक सूझ-बूझदार व संवेदनशील शिक्षक भी जब

कागज या बोर्ड पर 'x' और 'y' लिखता है या एक त्रिभुज बनाता है तो वे अपने उसी मनोजगत में पहुँच जाते हैं जिसमें डर / घृणा / अरुचि ही व्याप्ते हैं। ऐसे में अपनी इस मनोदशा से पार पाने में उन्हें कुछ वक्त लगता है; लेकिन आज के इस भागमभाग भरे जीवन में वक्त कहाँ!

हर स्तर के स्कूली उम्र के बच्चों को अनौपचारिक ढंग से गणित पढ़ाने के अपने अनुभव के चलते मुझे लगता है कि इस गणित-व्यथा से विषय के बाहर से ही निपटा जा सकता है, उसके अन्दर से नहीं। किस्सा कोई तीन बरस पुराना है। ऑरोविल के तीन स्कूलों में शहरी व ग्रामीण बच्चों को पढ़ाने के दौरान एक संकटमोचक उपाय के बतौर ब्रिज का मुझे ख्याल आया। कारण कि एक सहमे हुए बच्चे में गणित को लेकर जो खौफ रहता है, ताश के पत्तों को लेकर वह डर उसमें निश्चित ही नहीं रहता। इस तरीके से ब्रिज के खेल के कुछ चुनिन्दा आयामों का इस्तेमाल कर रहे बच्चे की मानसिकता में यह बुनियादी समर्थकारी परिवर्तन लाया जा सकता है कि वह सोचने लगता है कि वह भी (अपने बूते) सोच सकता है। यहाँ उसे तर्क / समस्या-समाधान एकदम सहज दीखने लगते हैं, बस फिर गणित का हौव्वा हवा हो जाता है और वह चुटकी का खेल लगने लगता है। विद्यार्थी में इस तरह की मनोवैज्ञानिक पलटी उतनी ही बुनियादी है जितनी कि साइकिल चलाना या पानी में तैरना सीखने के दौरान खाई जाने वाली पलटी। सो जिस प्रकार एक बार साइकिल चलाना या तैरना सीख लेने के बाद उसे फिर कभी भूला नहीं जा सकता, उसी तरह जिस विद्यार्थी ने एक बार जो गणित को आत्मसात कर लिया तो फिर वह उसे कभी भूल नहीं सकता। आत्मीयकरण के इस बिन्दु तक तो पहुँचना ही होगा — और वहाँ तक पहुँचने के लिए ब्रिज एक अच्छा सेतु बन सकता है।

घटती एकाग्रता

स्कूल के बाद उनका अधिकांश समय फेसबुक, ट्विटर, एसएमएस, वीडियो गेम्स, इण्टरनेट और टीवी पर पर बीतने के चलते, आजकल के बच्चे कुछ ज्यादा ही उत्तेजित रहते हैं। इस सबके नतीजतन, कक्षा में बच्चे अधीर और उचाट रहते हैं, सो उनकी एकाग्रता भी लगातार घटने लगी है। अब चूँकि पढ़ाई कभी इस अथक उत्तेजना का मुकाबला नहीं कर सकती, विद्यार्थी जल्द ही उकताने लगते हैं। निस्संदेह, ठेठ इसी उत्तेजना के चलते आज के बच्चे हर प्रकार से तेजतर्र हो चले हैं, लेकिन पिछली पीढ़ी की समान रूप से महत्वपूर्ण बहुत सी क्षमताएँ लुप्त भी हो चली हैं। इनमें शामिल हैं शान्त और धीर हो कोई पुस्तक पढ़ना या फिर मोटेतौर पर ऐसी किसी गतिविधि में लीन होना जो पूरा होने में समय लेती है और जिसमें मैगी नूडल्स जैसा फटाफट सन्तोष नहीं मिलता हो।

ब्रिज पर बंगलौर इण्टरनेशनल स्कूल में हुई एक कार्यशाला से मिले अनुभव के आधार पर मुझे लगता है कि आधुनिक कक्षा में अतिउद्वेलित और अधीर बच्चों की इस विश्वव्यापी समस्या का ब्रिज एक उम्दा जवाब हो सकता है। इस सन्दर्भ में मुझे कक्षा पाँच के दो बच्चे — ए और जे — विशेष रूप से याद आते हैं।

ये दोनों यूँ तो खुराफाती बच्चे हैं, लेकिन कुछ अलग अन्दाज से। ए अपनी ही दुनिया में खोया (बेसुध) शान्त बच्चा है, जबकि जे जो है, ऊधमी है, अराजक है। शुरू-शुरू में ए को अपने विचार ठीक से गूँथने में परेशानी होती। दरअसल वह उतावला हो जाता और हड़बड़ी में बेतुके अटकलपच्चू—से जवाब देता। पर चूँकि उसे यह खेल अच्छा लगता था सो वह लगा रहा और क्रमशः सोचे-समझे और सटीक जवाब देना सीख गया। ज्यों-ज्यों कार्यशाला आगे बढ़ी ए महाशय लगातार जटिल होती जाती परिस्थितियों से पार पाने में सफल होते चले, गाहे बगाहे मन ही मन में, जिसमें वाकई मेज पर ताश के पत्तों की चाल के मुकाबले कहीं बहुत ज्यादा एकाग्रता लगती है।

जहाँ तक जे की बात है तो कक्षा में सबसे तेज होने के चलते समस्या से पार पाने में उसे बमुश्किल ही कुछ वक्त लगता (जिसमें से ज्यादातर तो वह मन ही मन निपटा लेता था)। कार्यशाला के दौरान जे ने कभी भी अपना जाना-पहचाना विध्वंसक रूप नहीं दिखाया केवल एक मौके को छोड़ जब अपने एक सहपाठी से वह बहुत नाराज हो गया — अपने इस सहपाठी को परे धकेलकर अपने पत्ते जमीन पर फेंक वह वहाँ से चलता बना था। मेरे ख्याल से गलती उसके सहपाठी की ही थी क्योंकि वही जे को भड़का रहा था। बल्कि जे को तो मैंने हरदम उत्साही ही पाया, तब भी जब मैं उसे अपने उन साथियों की मदद करने को कहता जो कि अपनी चाल की उधेड़बुन में फँसे दीखते। लेकिन उसकी मदद हरदम काम न आती क्योंकि अपनी समझाइश में वह बड़ा ताबड़तोड़ था और जल्दी न समझे जाने पर झल्ला या ऊब जाता। ऐसे में मेरा दायित्व यह हो गया था कि जे को किसी तरह मुश्किल सवालों में उलझाए रखा जाए। अब चूँकि कार्यशाला की बुनावट ही ऐसी थी जो भिन्न-भिन्न क्षमताओं को अपनी गति से चलने की गुंजाइश देती, सो जे को चालाकी से ढंग से लम्बे समय तक काम में लगाए रखना सम्भव हुआ।

ब्रिज आखिर क्यों नहीं दुनिया भर के स्कूलों में अपनी पैठ बैठा पाया है?

सन् 2005 में बिल गेट्स व वॉरेन बफेट ने अमेरिकी स्कूलों में ब्रिज पढ़ाए-सिखाए जाने के लिए दस लाख डॉलर दान दिए थे। लेकिन इसका परिणाम कुछ खास न निकला। इस उदार व साझा पहल के अलावा, दुनिया भर के स्कूलों में ब्रिज शुरू करने के और भी कई विनम्र प्रयास हुए हैं। लेकिन इण्टरनेट पर उपलब्ध जानकारी से तो नहीं लगता कि एक भी टिकाऊ और शैक्षिक रूप से दृढ़ अध्यापन कार्यक्रम कहीं चला हो।

अतीत में, ब्रिज सिखाने की शुरुआत मोटेतौर पर बोली लगाने (बिडिंग) से हुई थी। जहाँ तक समझने की बात है तो बच्चों की बात तो खैर क्या करें, ज्यादातर बड़ों के लिए भी यह विषय कुछ ज्यादा ही कठिन होता है।



लेकिन समय के साथ ठेठ ब्रिज पर हाथ आजमाने से पहले अन्तरिम खेल के बतौर मिनी ब्रिज नामक खेल लाया गया। अब मिनीब्रिज जो है बिडिंग को बाइपास करते हुए इसकी बजाय ब्रिज के ट्रिक—टेकिंग (पत्ते चलना) पक्ष पर ज्यादा ध्यान देता है। पर मुश्किल यह है कि मिनीब्रिज सिखाने के लिए अगर कोई खडूस ब्रिज खिलाड़ी या शिक्षक पल्ले पड़ गया तो ऐसे टीचर के चलते तो यह खेल भी कुछ ज्यादा ही बौद्धिक या किताबी लगने लगेगा।

दरअसल, समस्या की जड़ भी यहीं और यही है। अब चूँकि स्कूल अध्यापक आमतौर पर ब्रिज खेलना जानते ही नहीं; इसलिए स्कूली विद्यार्थियों को ब्रिज / मिनी ब्रिज सिखाने के लिए अक्सर किसी ब्रिज खिलाड़ी या ब्रिज टीचर को ढूँढा जाता है, लेकिन उन्हें तो बच्चों के साथ काम करने का अनुभव होता ही नहीं।

और भारतीय सन्दर्भ में मामला और भी पेचीदा हो जाता है, क्योंकि अपने यहाँ तो ताश के बावन पत्ते मतलब जुआ।

ब्रिज—शिक्षण हेतु विकसित हुई पद्धतियाँ

यहाँ मैं उन ओपन—कार्ड प्रॉब्लम्स (खुली पत्ती चाल) को लेकर अपनी बात शुरू करता हूँ जिन्हें ब्रिज की दुनिया में *डबल डमी* समस्याओं के नाम से जाना जाता है। ये शतरंज के एण्डप्लेस (endplays) के समान ही होती हैं — शतरंज की बिसात पर बिछे हुए मोहरों की तरह ही इनमें भी सारे पत्ते हर समय मेज पर मौजूद हर खिलाड़ी को दिखते रहते हैं।

मेरी खुली—पत्ती चालों की खासियत यह है कि कोई भी पत्ता विशेष पत्तों के पीछे बैठे व्यक्ति का नहीं होता और नॉर्थ (एन) और साउथ (एस) सीटों पर बैठे खिलाड़ी ईस्ट (ई) और वेस्ट (डब्ल्यू) सीटों पर बैठे खिलाड़ियों के विरुद्ध नहीं खेल रहे होते हैं। बल्कि इनमें नॉर्थ—साउथ पत्ते, ईस्ट—वेस्ट पत्तों के खिलाफ खेल रहे होते हैं।

ओपन—कार्ड (खुली पत्ती) खेलते—खेलते विद्यार्थी शान्त रहने और हड़बड़ी न करने का मूल्य समझने लगते हैं; सामने खड़ी चुनौती या काम पर एकाग्र करने लगते हैं और मेज पर अपनी स्थिति से निरपेक्ष समस्त चारों दिशाओं (उ, द, पू, और प) से सम्भावित विभिन्न प्रकार के घटनाक्रमों के मद्देनजर स्वतंत्र रूप से सोचना शुरू कर देते हैं; और फिर अधिकतम चार विद्यार्थियों वाले अपने छोटे समूह में आपस में सलाह—मशविरा करते हुए एक साथ सर्वोत्तम समाधान पर पहुँचते हैं; और अन्त में बाकी सारी कक्षा के सामने अपने समूह द्वारा सोचा गया समाधान (सही या गलत, चाहे जो हो) प्रस्तुत करते हैं। समस्या हल करने के इस सहयोगात्मक तरीके के चलते होड़ का तत्व सिरे से खारिज हो जाता है क्योंकि वहाँ तो व्यक्तिगत स्तर पर किसी खिलाड़ी के जीतने या हारने का मसला ही नहीं होता; बल्कि वहाँ तो जीत या हार एन—एस (उ—द) या ई—डब्ल्यू (पू—प) पत्तों की होती है।

प्रतिद्वन्द्विता के चलते मुँह तोड़ जवाब देने की प्रवृत्ति पनपती है और इसमें समूह के बहुसंख्यक सदस्यों पर चन्द 'तेज' / फुर्तिले / बड़बोले लोगों के मनोवैज्ञानिक प्रभुत्व (दादागिरी) जमने का खतरा रहता है। जबकि मेरे ख्याल से सहयोगपूर्ण और गैर—प्रतिस्पर्धी तरीका समस्या—समाधान का एक बेहतर तरीका है। इसमें (एक छोटे समूह में) हरेक को अपनी बात और तर्क रखने का मौका मिलता है ताकि उसके समूह के अन्य सदस्य अपने तर्कों के बरक्स उसके द्वारा प्रस्तुत तर्कों की संगतता परख सकें — कुल मिलाकर इसके पीछे सोच यह है कि हरेक को अपनी बात कहने और दूसरों की बात सुनने का मौका मिले, फिर चाहे कोई बात सही हो या गलत। सारा जोर अन्तर्निहित प्रक्रिया और उसके अनुपालन पर होता है न कि 'सही' परिणाम

पर। इस प्रकार, डॉट-डपट रहित माहौल में लगभग सभी सम्भावनाओं / जवाबों पर सविस्तार चर्चा होती है।

ओपन-कार्ड सवालों से मैं अपने विद्यार्थियों को पहले तो चुनिन्दा ब्रिज सॉफ्टवेयर पर ले जाता हूँ। ये सॉफ्टवेयर खेल के ट्रिक-टैकिंग (पत्ता चलने के) पक्ष पर केन्द्रित रहते हैं (जिसके दौरान वे पैटर्न पहचानकर ओपन-कार्ड समस्या-समाधान से अर्जित उपयुक्त तकनीकों को बावन पत्तों से उपजे समस्त घटनाक्रम पर लागू करते हैं)। इसके बाद मैं अपने बच्चों को मिनीब्रिज खेल खिलाता हूँ जहाँ वे अपने समूह की खींचतान से दो-चार होते हैं। और आखिर में उन्हें मैं ब्रिज का पूरा खेल खिलवाता हूँ।

ग्रामीण व शहरी स्कूलों के लिए ब्रिज प्रोग्राम बनाना

अनुभवी पाठ्यक्रम समन्वयकों के साथ मिलकर एक विस्तृत सिलेबस बनाकर एक साल तक कुछेक इच्छुक स्कूलों में खिलाकर उसे परखा जा सकता है। कुल मिलाकर, कक्षा एक से लेकर कक्षा नौ की गणित की पाठ्य-पुस्तकों में ब्रिज को चरणबद्ध तरीके से शामिल किया जा सकता है।

इसके बाद शिक्षक-प्रशिक्षण कॉलेजों व संस्थानों में (वैकल्पिक) पढ़ाए जाने के लिए एक प्रशिक्षण कार्यक्रम बनाया जा सकता है, ताकि युवा अध्यापकों को इस खेल का कामकाजी ज्ञान हो।

अब चूँकि भारतीय भाषाओं में ब्रिज की किताबें नहीं हैं सो



कुछ महत्वपूर्ण पुस्तकों का भारतीय भाषाओं में अनुवाद किया जाना होगा ताकि सन्दर्भ सामग्री विकसित हो सके।

ओपन-कार्ड समस्या का एक उदाहरण

(शतरंज खेलता एक अकेला व्यक्ति अमूमन, सफेद व काले, दोनों ही मोहरों के साथ ईमानदारी से और बेहतर तरीके से खेलने की कोशिश करेगा जिसके चलते उसे दोनों पक्षों का परिप्रेक्ष्य हासिल होगा। ठीक उसी तरह, इस ओपन-कार्ड प्रॉब्लम में भी खेलने वाले व्यक्ति/यों को उत्तर, पूर्व, दक्षिण और पश्चिम तरफ से निष्पक्ष ढंग से एक बेहतर खेल दिखाना चाहिए।)

नियम: नॉर्थ व साउथ कार्ड्स एक टीम हैं जो ईस्ट व वेस्ट कार्ड्स वाली टीम के विरुद्ध खेल रही है। सभी चार रंग के पत्तों / कार्ड सेटों (हुकुम, पान, ईट और चिड़िया के पत्ते) की हैसियत एक-सी है — और एक प्रकार के कार्ड सेट में ऊपर से नीचे की हैसियत (मूल्य) इस प्रकार है : इक्का, बादशाह, रानी, गुलाम, दहला, नहला, अट्ठा, सत्ता, छक्की, पँजी, चौकी, तिक्की, दुक्की। अब इस खेल का लक्ष्य है कि नॉर्थ, ईस्ट, साउथ और वेस्ट पर बैठे खिलाड़ियों में से प्रत्येक खिलाड़ी को अपनी टीम के लिए चाल चलना है। एक चाल में चार पत्ते खेले जाते हैं और सबसे ऊँचा पत्ता वह चाल जीत जाता है। खेल में उसी रंग का पत्ता चलना जरूरी होता है यानी हुकुम का पत्ता चलने पर (घड़ी की दिशा में चलते हुए) अगले खिलाड़ी को भी हुकुम का ही पत्ता फेंकना पड़ेगा; अगर चाल चलने वाले खिलाड़ी के पास उसी रंग का पत्ता नहीं है तो वह डिस्कार्ड (रद्द) करता है यानी कि वह दूसरे रंग का ऐसा पत्ता फेंकता है जिसकी उसे कोई जरूरत नहीं होती या कम जरूरत होती है। डिस्कार्ड करने वाला व्यक्ति कभी वह चाल नहीं जीत सकता, फिर चाहे उसके द्वारा डिस्कार्ड के बतौर फेंका गया पत्ता (कार्ड) कितना भी बड़ा क्यों न हो। जो भी वह पहली चाल जीतता है वही व्यक्ति अपनी चाल चलकर दूसरी चाल भी शुरू करता है, और फिर दूसरी चाल जीतने वाला व्यक्ति तीसरी चाल शुरू करता है आदि आदि। हरेक खिलाड़ी द्वारा श्रेष्ठतम पत्ता चलते हुए ही नियत (प्रदत्त) स्कोर पर पहुँचा जाना चाहिए — जो

कि समस्या के समाधान से स्पष्ट हो जाएगा।

स्थिति: दिए गए चित्र अनुसार मेज पर 12 पत्ते खोलकर बिछाएँ।

लक्ष्य : नॉर्थ से शुरू करते हुए नॉर्थ—साउथ टीम के लिए (कुल मिलाकर) तीन चाल जीतना। खेल के दौरान प्रत्येक खिलाड़ी को अपनी उत्तम चाल चलना होगा।

समाधान

गलत जवाब : 1

चाल 1: नॉर्थ पहला पत्ता चलता है — चिड़ी का इक्का, ईस्ट चिड़ी की रानी डालकर उसे फॉलो करता है, साउथ ईट की दुक्की चलकर डिस्कार्ड करता है और वेस्ट पान का गुलाम चलकर डिस्कार्ड करता है। इस तरह नॉर्थ पहली चाल जीत जाता है।

चाल 2: नॉर्थ दूसरी चाल, ईट का अट्टा फेंककर शुरू करता है, ईस्ट हुकुम का इक्का फेंक डिस्कार्ड खेलता है, साउथ ईट का इक्का चल फॉलो करता है, जबकि वेस्ट पान का इक्का डिस्कार्ड करता है। इस प्रकार साउथ यह चाल नं. 2 जीत जाता है।

चाल 3: तीसरी चाल की शुरुआत साउथ पान के बादशाह से करता है, वेस्ट पान की रानी फेंककर चाल का अनुसरण (फॉलो) करता है, नॉर्थ चिड़िया की दुक्की डिस्कार्ड करता है और ईस्ट चिड़ी का राजा डिस्कार्ड करता है। चाल नं. 3 साउथ जीतता है।

ऐसा लगता है कि नॉर्थ—साउथ ने तीन चाल जीतने का अपना तय लक्ष्य पा लिया (चाल नं. 1 नॉर्थ के हाथ लगी तो चाल नं. 2 और 3 साउथ ने जीतीं), सिर्फ इसलिए कि वेस्ट ने दूसरी चाल में अपना बढ़िया (छोटा से छोटा) पत्ता डिस्कार्ड नहीं किया। दूसरी चाल में वेस्ट द्वारा ईमानदारी से अपनी पान की रानी फेंकना (डिस्कार्ड करना) नोट करें क्योंकि वह ताड़ लेता है कि तीसरी चाल की शुरुआत

साउथ पान के बादशाह से करने वाला है। नियमानुसार तीसरी चाल वेस्ट द्वारा जीत ली जाएगी क्योंकि पान का इक्का साउथ द्वारा चले जाने वाले आखिरी पत्ते पान के बादशाह को हरा देगा।

गलत जवाब : 2

चाल नं 1: नॉर्थ ईट का अट्टा चलता है, ईस्ट चिड़ी की रानी डिस्कार्ड करता है, साउथ ईट की दुक्की चलकर फॉलो करता है और वेस्ट पान का गुलाम डिस्कार्ड करता है। नॉर्थ पहली चाल जीत जाता है।

चाल नं 2: दूसरी चाल के बतौर नॉर्थ चिड़ी का इक्का फेंकता है, ईस्ट चिड़ी का बादशाह चलकर फॉलो करता है, साउथ पान का बादशाह डिस्कार्ड करता है और वेस्ट पान की रानी डिस्कार्ड करता है। दूसरी चाल नॉर्थ जीतता है।

चाल नं 3: नॉर्थ चिड़ी की दुक्की का चाल चलकर तीसरी चाल शुरू करता है, ईस्ट हुकुम का इक्का फेंक डिस्कार्ड करता है, साउथ ईट का इक्का फेंक डिस्कार्ड करता है और वेस्ट जो है अपना पान का इक्का डिस्कार्ड करता है। नॉर्थ चाल नं. 3 जीत जाता है।

इस बार लगता है कि अकेले नॉर्थ ने ही तीन चाल जीतने का लक्ष्य प्राप्त कर लिया है, लेकिन वह भी केवल इसलिए कि पहली चाल में ईस्ट ने अपना श्रेष्ठ पत्ता डिस्कार्ड नहीं किया। यहाँ यह नोट करें कि पहली चाल में ईस्ट द्वारा हुकुम का इक्का फेंके जाने पर क्या होता है। तीसरी चाल ईस्ट जीत लेगा क्योंकि उसके पास चिड़ी का पत्ता बचेगा जो नॉर्थ द्वारा चली गई चिड़ी की दुक्की को हरा देगा।

सही जवाब

चाल नं 1: नॉर्थ चिड़ी के इक्के से चाल शुरू करता है, ईस्ट चिड़ी की रानी से उसका जवाब देता है, साउथ अपने पान के बादशाह को फेंक

कर रद्द करता है (चूँकि उस पत्ते को अगर बचाकर रखा गया तो अन्त में वह वेस्ट द्वारा चले गए पान के इक्के से मात खा जाएगा) और वेस्ट अपना पान का गुलाम बर्बाद (डिस्कार्ड) करता है। नॉर्थ पहली चाल जीत जाता है।

चाल नं. 2: नियमानुसार दूसरी चाल की शुरुआत नॉर्थ ईट का अट्ठा चलकर करता है, ईस्ट हुकुम का इक्का डिस्कार्ड करता है (पहले गलत जवाब से सीख लेकर अगर साउथ अपना चिड़ी का पत्ता बचाते हुए ईट की दुक्की चले तो), साउथ ईट की दुक्की चल फॉलो करता है और वेस्ट (गलत जवाब नं. 2 से सीख लेते

हुए) पान की रानी डिस्कार्ड करने की सही चाल चलता है। साउथ चाल नं. 2 जीत जाता है।

चाल नं. 3: तीसरी चाल के लिए साउथ ईट की दुक्की फेंकता है, वेस्ट अपना पान का इक्का रद्द करता है, नॉर्थ चिड़ी की दुक्की डिस्कार्ड करता है और ईस्ट चिड़ी का राजा डिस्कार्ड करता है। इस प्रकार साउथ चाल नं. 3 जीत जाता है।

इस सही जवाब में नॉर्थ, ईस्ट, साउथ और वेस्ट, चारों अपनी टीम के हित में अपनी श्रेष्ठ चाल चले — और नॉर्थ—साउथ टीम द्वारा तीन चाल जीतने का लक्ष्य भी पा लिया गया।



कई सालों तक **अमरेश कोडईकनाल** के नजदीक एक फार्म पर काम करते रहे और कोडईकनाल इंटरनेशनल स्कूल के विद्यार्थियों को सैट परीक्षा और कभीकभार कहानियाँ लिखने की तैयारी कराते थे। अब वे भारत भ्रमण करते हैं और देश भर के खुले विचार वाले स्कूलों में प्राथमिक, माध्यमिक व बड़ी कक्षाओं के बच्चों और उनके शिक्षकों के लिए ब्रिज कार्यशालाएँ करते हैं। इसके साथ ही वे म.प्र. के अनूठे ब्रिज-खेलू गाँव राइबिडपुरा से भी जुड़े हैं (<http://bridgebhasha.wordpress.com/>)। बीच-बीच में वे नौनिहाल पौधों की रक्षा के लिए उन्हें पतवार इत्यादि से ढँकते हैं और उनके आसपास फैली खरपतवार को काटते हैं। उनसे amaresh.deshpande@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद** : मनोहर नोतानी