



रूपरेखा

लोग हर वसंत, भारत के सबसे जीवंत त्यौहारों में से एक के दौरान रंग और हर्ष फैलाने के लिए इकट्ठा होते हैं। अपने दोस्तों के साथ, त्यौहार स्थल पर एक दूसरे पर और भीड़ पर रंगीन "गैलाल" पाउडर फेंकते हुए चलें। ऊँचा लक्ष्य रखें और जितने ज्यादा लोगों पर ऊपर से अपने रंग गिरा सकते हैं गिराएं। होली चंचल शराब के लिए उपयुक्त समय है और यही एक छोटी सी अनुकूल प्रतिद्वंद्विता का आह्वान है...

उद्देश्य

होली में खिलाड़ी खेल के तख्ते पर (उच्च स्तरों पर अधिक अंक मिलते हैं), दूसरों पर, और मिठाइयाँ बटोर कर (अंकों के रूप में) आनंद पाते हैं। प्रत्येक खिलाड़ी जब रंग नहीं फेंक सकता तब सबसे अधिक अंक वाले खिलाड़ी की जीत हो जाएगी।

खेल सीखें

हम आपको खेलना सिखाएंगे:

पुर्जे



आंगन मीनार

(4 खंभे, 1 शीर्ष स्तरीय बोर्ड,
2 मध्य / नीचले स्तर के बोर्ड)"



21 प्रतिद्वंद्विता पत्ते

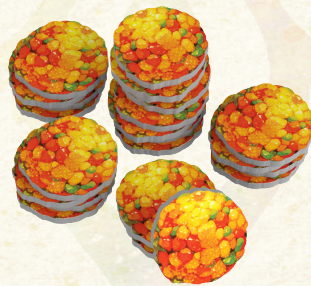


52 रंग पत्ते

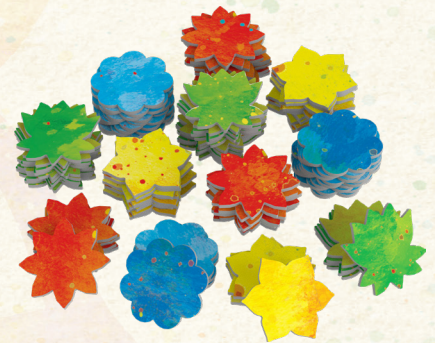
(13 पत्ते x 4 रंग)



4 सहायक पत्ते



24 मिठाई टोकन



100 रंग टोकन

(25 टोकन x 4 रंग)



4 खिलाड़ी निशानियाँ



स्कोर पथ और
4 स्कोर निशानियाँ



पहले खिलाड़ी की निशानी

तरख्ता (पहली बार) तैयार करें: प्रत्येक बोर्ड में 4 किनारे के टुकड़े (2 संख्या लेबल के साथ, 2 अक्षरों के साथ) हैं जो कि ठीक किनारों पर फिट होते हैं। जो भी पक्ष पसंद है - ग्रिड लेबल (संख्या वाले किनारे विपरीत दिशा में रखते हुए) या कोई लेबल नहीं। किनारों में भीड़ की बनावट वाले 4 टुकड़े किसी तरख्ते के ऊपरी कोनों पर फिट करें। अन्य तरख्तें समान हैं, प्रत्येक में छत की बनावट वाले 4 टुकड़े फिट करें।

1. मध्य स्तर पर कोने के स्थानों के साथ सीमा साझा रखने वाले 8 स्थानों में से प्रत्येक में 1 मिठाई टोकन रखें।
2. ज़मीनी स्तर पर कोने के स्थानों के साथ सीमा साझा रखने वाले 8 स्थानों में से प्रत्येक में 2 मिठाई टोकन रखें।
3. 3 तक प्रतिद्वंद्विता पत्ते खोलें जिससे सभी खिलाड़ी उन्हें देख सकें। हम 2 प्रतिद्वंद्विता पत्तों की सलाह देते हैं, लेकिन यह चरण वैकल्पिक है और एक सरल खेल अनुभव के लिए छोड़ा जा सकता है। पत्ते यादृच्छिक रूप से या देख कर चुने जा सकते हैं।
4. जो कोई भी सबसे रंगीन कपड़े पहने हुए है वह पहला खिलाड़ी है। पहले खिलाड़ी की निशानी उसे दें।

- प्रत्येक खिलाड़ी को अपने चुने हुए रंग के सभी पुर्जे दें:
5. उनकी खिलाड़ी निशानी, ज़मीनी स्तर के किसी भी खुले कोने वाले स्थान में रखें।
6. उनके 25 रंग टोकन। ये उनके रंग का भंडार बनाते हैं।
7. उनके 13 रंग पत्ते, एक साथ फेंटकर उनके पत्तों का ढेर बनाने के लिए। प्रत्येक खिलाड़ी 1 रंग पत्ता उठा कर हाथ में रखें।
8. 1 सहायक पत्ता

खिलाड़ी बारी-बारी से क्रियाएं करें - रंग फेंकना, चाल, और ऊपर चढ़ना। क्रियाएं करने के बाद, खिलाड़ी अपने ढेर से पत्ते निकालें जब तक उनके हाथ में 3 रंग पत्ते न हो जाएं। खेल तब समाप्त हो जाता है जब प्रत्येक खिलाड़ी रंग नहीं फेंक सकता (उनके रंग टोकन या रंग पत्ते खत्म हो चुके हैं)। खिलाड़ी (क्रमशः प्रत्येक स्तर ऊपर जाते हुए 1, 2, और 3 अंक) प्रत्येक स्तर पर उनके रंग टोकनों के लिए अंक गिनते हैं। वे दूसरे खिलाड़ियों पर उनके प्रत्येक रंग टोकन के लिए 2 अंक, दूसरों की तुलना में अधिक मिठाई टोकन इकट्ठा करने के लिए, और किसी भी प्रतिद्वंद्विता पत्ते के अनुसार भी अंक पाते हैं।

पहले खिलाड़ी से चालू करें और दक्षिणावर्त (सीधे हाथ की दिशा में) आगे बढ़ें, प्रत्येक खिलाड़ी एक या अधिक क्रियाएं करें, फिर 3 पत्तों तक हाथ भरें। क्रियाएँ किसी भी क्रम में करी जा सकती हैं, लेकिन एक बार के दौरान दोहरायी नहीं जा सकती।

क्रियाएं

रंग फेंके (अनिवार्य)

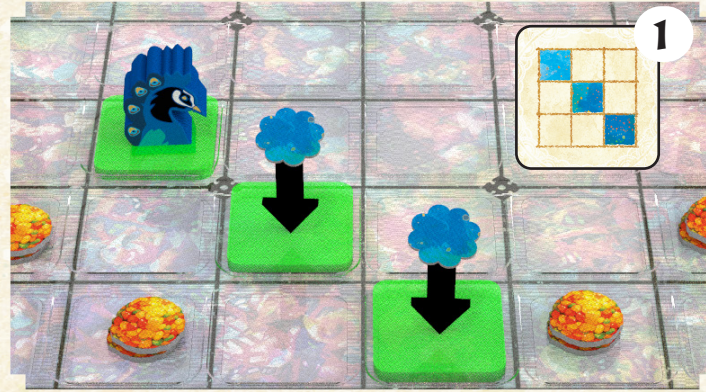
अपना गुलाल, पानी के गुब्बारे और रंगीन पानी भरी बाल्टियाँ हवा में उछालें, और भीड़ (जो खेल के तख्त पर मौजूद है) एवं अन्य खिलाड़ियों पर रंग डालने का आनंद पाएँ।

रंग के पत्ते, तख्ते और अन्य खिलाड़ियों पर रंग के टोकन रखने के लिए इस्तेमाल किये जाते हैं, लेकिन केवल पैटर्न मिलता हो तभी। यह एक अनिवार्य कदम है; अगर कोई खिलाड़ी अपनी बारी पर रंग नहीं फेंक सकता तो वह खेल के अंत की ओर आगे बढ़ता है।

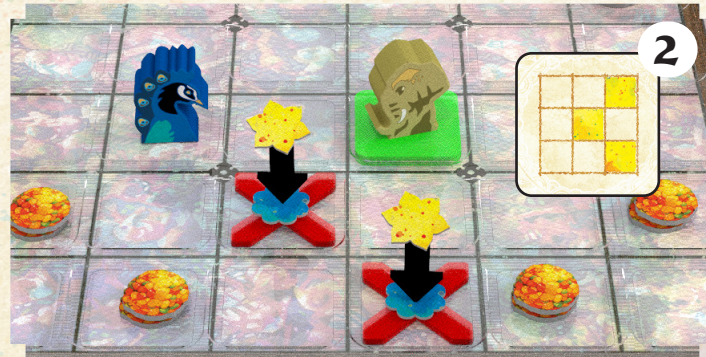
पत्ते को सीधा / आगे की ओर से खेलना

रंग के पत्ते रंग टोकन के जाने के स्थान का पैटर्न दर्शाते हैं।

- जब पत्ते को सीधा खेल रहे हों, पैटर्न में भरी हुई जगहों में से एक को खिलाड़ी अपनी निशानी से बदलेगा। पैटर्न में बाकि की भरी हुई जगहों में खिलाड़ी अपने भंडार से खेल के तख्ते पर खाली स्थानों पर रंग के टोकन रखेगा (या मिठाई टोकन वाले स्थान चलेंगे)।



- बाकि की भरी हुई जगहों में पहले से रंग का टोकन नहीं होना चाहिए (खिलाड़ी की निशानी या मिठाई टोकन वाले स्थान चलेंगे)।



- खिलाड़ी पैटर्न चुनने के लिए पत्ते को चारों में से किसी भी दिशा में घुमा सकते हैं।



- रंग टोकन रखने के बाद, पत्ते को अपने पत्तों के ढेर के पास सीधा रखते हुए छोड़े हुए पत्तों का ढेर बनायें।

कुछ रंग कार्ड पैटर्न में एक है। जब इन पत्तों को खेलें, खिलाड़ी की निशानी पैटर्न में भरे हुए स्थानों में से एक के बजाय वाले स्थान पर जाएगी। ध्यान दें: ये पत्ते अधिक रंग टोकन गिराते हैं, लेकिन कम सुविधाजनक होते हैं।

ध्यान दें

- प्रत्येक स्थान पर कभी भी एक ही रंग टोकन होगा।
- रंग टोकन को मिठाई टोकन पर रखा जा सकता है
- रंग टोकन उसके ऊपर रखने से खिलाड़ी मिठाई टोकन नहीं इकट्ठे कर सकते।
- अगर खिलाड़ी के पास पर्याप्त टोकन ना हों तो जितने हो सके उतने टोकन रखें।
- रंग के पत्ते की गिड की भरी हुई जगहें तख्ते के गिड की सिधार्ड से मिलनी चाहिए, मगर खाली जगहों की सिधार्ड मिलाना जरूरी नहीं है।
- रंग टोकन खत्म हो जाने पर खिलाड़ी बाकि के खेल में कोई क्रिया नहीं कर सकते।

सटीक वार

अगर रंग टोकन किसी ऐसे स्थान पर रखना हो जहाँ दूसरे खिलाड़ी की निशानी (5) मौजूद है, तो उसकी जगह वॉ टोकन निशानी वाले खिलाड़ी के भंडार में रखें। वार करने वाले खिलाड़ी को 1 अतिरिक्त अंक दिया जायेगा, जो की स्कोर पथ पर उनकी स्कोर निशानी को 1 कदम आगे बढ़ा कर दर्शाया जायेगा।

ध्यान दें

- खिलाड़ी को अतिरिक्त अंक केवल तभी दिया जायेगा जब एक खिलाड़ी अपने ही स्तर पर किसी अन्य खिलाड़ी पर वार करें।
- दूसरे खिलाड़ी के रंग भंडार में पाया जाने वाला हर टोकन अपने वास्तविक मालिक को खेल के अंत में 2 अंक देगा।

सटीक वार उदाहरण



पत्ते को उल्टा / पीछे की ओर से खेलना

खिलाड़ी अपने हाथ से रंग का पत्ता उल्टा भी खेल सकते हैं जिससे सिर्फ एक ही रंग टोकन खेलना होगा।



- जब रंग का पत्ता उल्टा खेला जाये, खिलाड़ी एक रंग टोकन अपने स्तर पर तख्ते पर कहीं भी रख सकते हैं जहाँ उनकी निशानी हो (कितनी भी दूरी पर)।
- ये टोकन किसी भी ऐसी खाली जगह या मिठाई टोकन वाली जगह पर खेला जा सकता है जहाँ अन्य रंग टोकन या खिलाड़ी निशानी न हो।
- खिलाड़ी रंग का पत्ता तभी उल्टा खेल सकते हैं जब उन्होंने अपनी पिछली पारी में भी पत्ता उल्टा न खेला हो (छोड़े हुए पत्तों के ढेर का ऊपरी पत्ता उल्टा नहीं होना चाहिए)।
- रंग टोकन रखने के बाद अपने पत्ते को छोड़े हुए पत्तों के ढेर पर उल्टा रखें।

बीच के और ऊपर के स्तर

बीच के या ऊपर के स्तरों पर रंग डालने से कुछ टोकन नीचे के स्तरों पर गिर सकते हैं, इनके बारे में नीचे 'गिरते रंग' के भाग में बताया जायेगा।

चाल (वैकल्पिक)

त्योहार स्थल के बीच झूमते हुए चलें, और गंतव्य स्थान की भीड़ से मिठाई और रंग एकत्र करें।

- खिलाड़ी अपने स्तर पर खिलाड़ी निशानी को किसी भी स्थान पर स्थानांतरित कर सकते हैं, अन्य खिलाड़ियों की निशानी वाले स्थानों को छोड़कर (किसी भी खिलाड़ी के रंग टोकन या मिठाई टोकन वाले स्थान चलेंगे)।



- यदि खिलाड़ी मिठाई टोकन (6) वाले स्थान पर जाता है, तो वह उन मिठाई टोकन को एकत्र करता है और अपने रंग के भंडार (7) में रखता है।
- यदि खिलाड़ी रंग टोकन वाले स्थान पर जाता है, तो वह उन रंग टोकन को एकत्र करता है और अपने रंग के भंडार में रखता है।

ध्यान दें

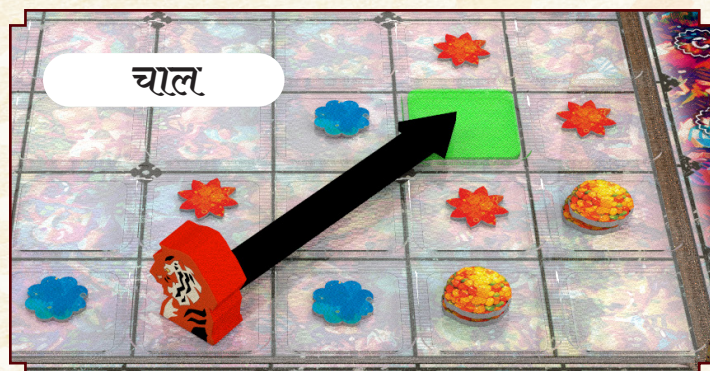
- खिलाड़ी अपने स्वयं के रंग टोकन भी एकत्र कर सकते हैं। ये सामान्य रूप में फिर से खेले जा सकते हैं।
- रंग के भंडार में किसी अन्य खिलाड़ी के रंग टोकन को खेला नहीं जा सकता और खेल के अंत में ऐसा प्रत्येक टोकन अपने मूल खिलाड़ी को 2 अंक देगा।
- खिलाड़ियों को अपने से कम मिठाई टोकन वाले प्रत्येक खिलाड़ी के लिए खेल के अंत में 5 अंक प्राप्त होते हैं।

ऊपर चढ़ना (वैकल्पिक)

आंगन में चढ़ाई करते हुए, आकाश में ऊँचा लक्ष्य रखते हुए, और भीड़ पर अपने रंगों की परत जमाते हुए उत्सव में खुमारी लाएं।

जब खिलाड़ी रंग टोकन से घिरा हुआ हो, वह एक स्तर ऊपर चढ़ कर आकाश में और ऊँचा लक्ष्य रख सकते हैं।

- * अगर किसी खिलाड़ी की निशानी 4 तरफ से (सीधी दिशा में, तिरछे नहीं) रंग टोकन (किसी भी खिलाड़ी के रंग के) वाले स्थानों से घिरा हुआ है, तो वह खिलाड़ी अगले उच्च स्तर पर ठीक इसी स्थान पर चढ़ सकता है।



- * अगर खिलाड़ी के अगले स्तर पर ठीक इसी स्थान में किसी दूसरे खिलाड़ी की निशानी मौजूद है तो वह ऊपर नहीं चढ़ सकता।
- * एक बार ऊपर चढ़ने के बाद, खिलाड़ी वापस नीचे नहीं लौट सकता।

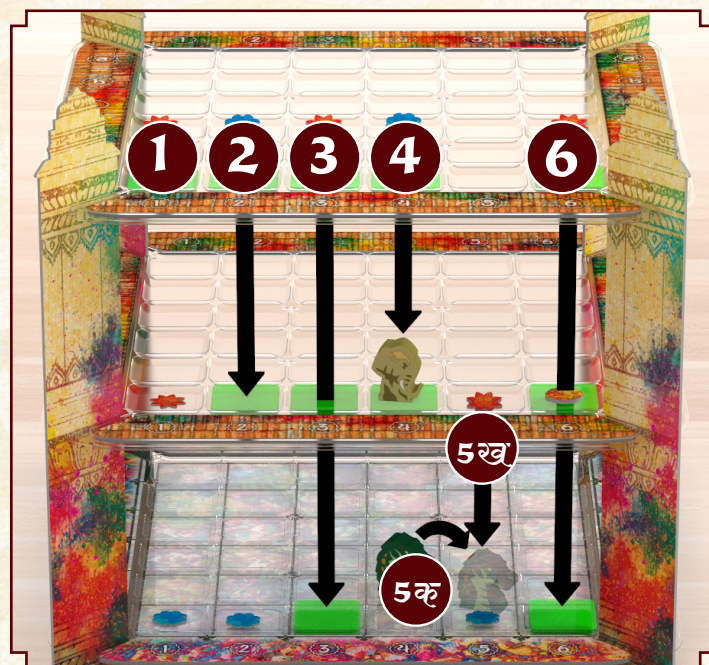
ध्यान दें

- खिलाड़ी कभी भी किनारे या कोने के स्थान से ऊपर नहीं चढ़ सकते।
- खिलाड़ी चलते हुए नीचे के स्तरों से टोकन एकत्रित नहीं करते

गिरते हुए रंग

जब मध्य और शीर्ष स्तर पर रंग फेंक रहे हों, तब इसकी संभावना है कि रंग टोकन नीचे के तख्तों पर गिर जाएगा।

- * एक बार रंग टोकन रखने के बाद, उससे नीचे के स्तर पर इसी स्थान को देखें।
- * रंग टोकन के नीचे वाले स्तर पर अगर इसी स्थान के ठीक नीचे कोई रंग टोकन नहीं है तो टोकन गिर जाता है और उस नीचे वाले स्थान पर रखा जाता है।
- * किसी भी समय अगर खिलाड़ी के ऊपर के स्तर पर ठीक उसी जगह पर रंग टोकन है तो उस टोकन को तख्ते के बजाय उनके रंग के भंडार में रखें। इससे सटीक वार के लिए दिया जाने वाला अतिरिक्त अंक नहीं दिया जायेगा।
- * रंग टोकन अगर शीर्ष से मध्य स्तर पर गिरा है तो जमीनी स्तर को देखें - अगर जमीनी स्तर पर इसी स्थान के ठीक नीचे कोई रंग टोकन नहीं है तो टोकन फिर से गिर जाता है।



1. अगर एक टोकन के सीधे नीचे अन्य टोकन है तो वो नहीं गिरेगा।
2. टोकन 1 स्तर गिर कर रुक सकते हैं।
3. टोकन 2 स्तर गिर सकते हैं।
4. गिरते टोकन फिर से गिरने के बजाय खिलाड़ियों को लगते हैं।
5. जब खिलाड़ी ऐसे स्थान पर जाता है जिसके ऊपर टोकन हो (5a) वह टोकन उन पर गिर जाता है (5b)।
6. रंग टोकन मिठाई टोकन के आर-पार गिर सकते हैं।

नोट: मिठाई टोकन कभी नहीं गिर सकते - वे चिपचिपे होते हैं।

बारी का अंत

वर्तमान खिलाड़ी अपनी क्रियाएं करने के बाद, अगर सक्षम हों, अपने रंग पत्तों के ढेर से तब तक पत्ते निकालें जब तक उनके हाथ में 3 रंग पत्ते ना हों (आमतौर पर यह सिर्फ 1 पत्ता होगा)।

अगर वर्तमान खिलाड़ी के रंग के भंडार में रंग टोकन खत्म हों या हाथ से रंग के पत्ते खत्म हों, तो उनके खेल का अंत हो जाता है।

दक्षिणावर्त (सीधे हाथ की दिशा में) अगला खिलाड़ी अपनी बारी शुरू करता है। अगर वे अपने खेल के अंत तक पहुँच चुके हैं, तो खेल अगले खिलाड़ी की ओर जारी रहता है, और इसी तरह चलता है।

खेल का अंत

एक खिलाड़ी के लिए खेल तब समाप्त होता है जब वे रंग नहीं फेंक सकते, या अगर अपनी बारी के अंत में उनके रंग के भंडार में रंग टोकन खत्म हों या हाथ से रंग के पत्ते खत्म हों।

सभी खिलाड़ी जब अपने खेल के अंत तक पहुँच चुके हों, तब स्कोर करने के लिए आगे बढ़ें।

स्कोर करना

प्रत्येक खिलाड़ी के लिए दर्शाये अनुसार स्कोर करें, स्कोर पथ पर स्कोर निशानी को बढ़ाते हुए।

सबसे अधिक अंक वाले खिलाड़ी की जीत होती है।

समान स्कोर वाले खिलाड़ियों में से विजेता जानने के लिए सबसे पहले उन खिलाड़ियों के दूसरे खिलाड़ियों पर रंग गिनें, फिर भी समानता हो तो खिलाड़ियों के एकत्र किये हुए मिठाई टोकन गिनें, फिर उसके भी बाद खिलाड़ियों के खेल क्रम पर निर्भर करेगा।

अनुस्मारक: खिलाड़ियों को सटीक वार से खेल के दौरान अंक प्राप्त हुए हो सकते हैं।

जश्न!

अपने #HoliGame की एक तस्वीर साझा करते हुए आनन्द का प्रसार करें - हमें @FloodgateGames पर टैग करना ना भूलें।



स्कोर करना

खिलाड़ी अपनी उपलब्धियों के लिए खुशियाँ प्राप्त करें।

प्रत्येक आंगन स्तर पर रंग टोकन के लिए:

3 अंक

2 अंक

1 अंक

2 अन्य सभी खिलाड़ियों के रंग के भंडार में प्रत्येक रंग टोकन के लिए अंक

5 स्वयं से कम मिठाई टोकन वाले प्रत्येक खिलाड़ी के लिए अंक

प्रतिद्वंद्विता पत्तों से प्राप्त अंक



प्रतिद्वंद्विता पत्ते

मैत्रीक प्रतिस्पर्धा बढ़ाने के लिए खेल में प्रतिद्वंद्विता पत्ते मिलाएँ, जो खेल के नियम परिवर्तन कर के और स्कोर बनाने के नए तरीके जोड़ के - हर बार जब आप खेलते हैं तब और अधिक विविधता और रणनीतिक विकल्प देते हैं।

व्यवस्था के दौरान, उपयोग करने के लिए 3 पत्तों तक चुनें - अधिक पत्ते और अधिक परिवर्तन जोड़ेंगे। ये या तो चुनाव द्वारा या यादृच्छिक तौर पर चुने जा सकते हैं। हमारा सुझाव कि “नियम” लेबल वाला एक ही पत्ता चुनें।

खिलाड़ी इन पत्तों के परिवर्तन से खुद को परिचित कर लें क्योंकि वे हर खेल की रणनीति में काफी परिवर्तन कर देते हैं। व्यवस्था करें और (जब तक अन्यथा इंगित ना हो) सामान्य रूप में खेलते रहें, इन पत्तों के प्रभाव पर ध्यान देते हुए।

होली महोत्सव के बारे में

होली या “रंग महोत्सव” एक प्राचीन हिंदू त्योहार है जो वसंत, आनन्द, शोखी, और रंगों को मनाता है। हालांकि भारत और एशिया के विभिन्न क्षेत्रों में यह अपने अपने तरीकों से मनाते हैं, पर इस त्योहार का एक खास प्रतीक रंग की भरमार है, चाहे वह फर्श पर उज्ज्वल “रंगोली” पैटर्न हों, या त्योहार के दिन आयोजित खुशीयों भरा “रंगों का संग्राम”, जहाँ सभी उम्र के लोग एक दूसरे पर इद्रधनुषी गुलाल और रंगीन पानी उड़ाते, लगाते, छिड़कते, और डालते हैं - या फिर आधुनिक समय में, पानी के गुब्बारे। चारों ओर रंगों का राज्य और अफरा तफरी का माहौल होता है।

त्योहार की उत्पत्ति की कई अलग अलग कहानियाँ हैं (भगवान विष्णु द्वारा छल और जादू के माध्यम से एक दुष्ट राजा की पराजय, नर-सिंह के रूप में; और भगवान कृष्ण द्वारा अपनी प्रेयसी राधा की त्वचा को अपने ही तरह नीले रंग के में रंगने के प्रयास सबसे लोकप्रिय में से दो हैं) और आधुनिक भारतीय होली को वसंत की वापसी की खुशी में मनाते हैं।

प्रकाशक की ओर से सन्देश

इस खेल के लिए हमारा इरादा होली उत्सव के साथ आने वाली खुशी को फैलाना, और अधिक से अधिक लोगों को एक अलग नजरिये के माध्यम से इस प्राचीन भारतीय परंपरा के साथ जोड़ना है। हमें उम्मीद है यह आपके दोस्तों और परिवार के लिए साल भर खुशीयाँ लाता है। इस खेल के लिए हमारे विकास की प्रक्रिया के बारे में अधिक जानकारी के लिए कृपया हमारी वेबसाइट पर जाएँ: FLOODGATE.GAMES/HOLI

श्रेय

खेल प्रारूप: जूलियो ई नजारिओ

खेल का विकास: बेन हार्किंस, डेरिल एंड्रयूज, शिवम भट्ट, केल बारेंड

चित्रण: विंसेंट डट्रेट

ग्राफिक डिजाइन: विंसेंट डट्रेट, जोडी हेनिंग

संपादन: एमिली ब्लेन

लेखन: शरंग बिस्वास

सांस्कृतिक परामर्श: शिवम भट्ट, शरंग बिस्वास, संकरी कन्नन, नेत्रा सक्सेना

हिंदी, अनुवाद: अक्षय भालोटिया

प्रकाशक: फ्लडगेट गेम्स

खेल परिक्षण: पीटर यांग, इवान पेडरसन, एमिली टीनावी, जोश स्लिवकेन, नैट एंडरसन, डैन मार्टा, ब्रायन श्रीयर, केन ग्रेजियर, सैम बेली, जस्टिन वुडरफ, शांति पोथाप्रगडा, टेवर किर्चनर, कैडी, एंड्रयू चेस्नी, एरिक एंड्रयूज, नील रॉबर्ट्स, जेम्स थॉमस, मार्कस रॉस, मार्टिन ग्राइडर, मारिसा टिलमैन, ब्रक्स गुडवीवर, गेट्स डोड, एमिली ब्लेन, याकब ब्लेन, और इनके सदस्य, और उत्तरी कैरोलिना के खेल डिजाइनर तथा प्रोटोस्पीएल एम.एन. के सदस्य

डिजाइनर का विशेष धन्यवाद: मेरी पत्नी और सबसे अच्छी दोस्त यासेली आर ओलिवेरा के लिए, उसके सभी समर्थन, मदद और प्यार के लिए जिसने इस खेल को सजाई बनाया

