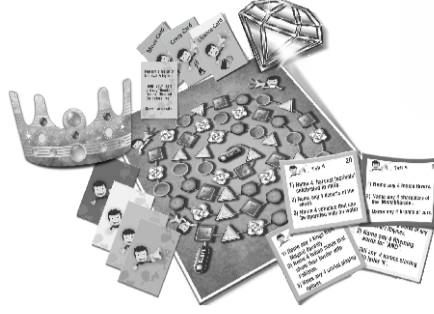




आयु वर्ग  
(  
और अधिक



चेतावनी



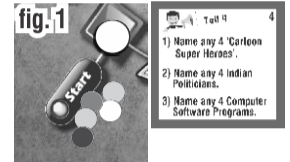
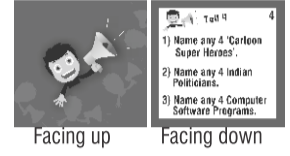
सामग्री :-  
गोम बोर्ड १६ गोम कार्ड (२०० प्रश्न)  
क्रेजी कार्ड, मुव कार्ड, चांस कार्ड,  
स्पीनर बोर्ड, खिलाणे के हिरे और ताज

गोम बोर्ड को समतल सतह जैसे की टेबल या फर्श पर रखकर खेलें। कोई भी एक खिलाड़ी या व्यक्ती खेल संचालक (क्विज मास्टर) बनेगा। आयु में सबसे छोटा खिलाड़ी सबसे पहले खेलेंगा। सभी खिलाड़ी अपने अपने प्यादे 'स्टार्ट', इस स्थान पर रखेंगे। इस खेल में 96 प्रश्न कार्ड हैं।

24 रानी (डार्क पीक) 24 पीले 24 हरे और 24 फिरोजी नीले रंग के हैं। इन चारों रंग के कार्ड की चार अलग अलग गड्डीयाँ बनाइये। कार्ड क्रमानुसार रखें। प्रश्न वाली बाजु ढँकी हुई रहेगी। गोम बोर्ड में सबसे पहला स्थान रानी रंग के स्थान का है। यहा पर आकर खिलाड़ी रानी रंग की प्रश्न कार्ड की गड्डी में से एक कार्ड उठाकर उसे खेल संचालक को देगा। वह उसे सबके बीच पढकर सुनाएगा।

समय का महत्व - इस खेल में समय का बहुत अधिक महत्व है। एक प्रश्न कार्ड में 3 प्रश्न हैं, प्रत्येक प्रश्न के 4 उत्तर हैं। कुल मिला के 12 उत्तर हैं। इन सभी को खिलाड़ी ने 3 मिनट के समय के भीतर बता देना है। खेल संचालक की जिम्मेदारी है की घडी या मोबाईल स्टोप वॉच का उपयोग कर के समय की सीमा के अनुसार ही खेल का संचालक करना होगा।

एक खिलाड़ी का प्रश्न दुसरे को "पास" नहीं किया जायेगा। एक बार में एक खिलाड़ी एक ही प्रश्न कार्ड खेलेगा। उसका दुसरा दाँव बाकी खिलाड़ीयों की बारी समाप्त होने पश्चात आयेगा।



यदि खिलाड़ी ने 12 में 5 या उससे कम उत्तर दिये तो वही उसी स्थान पर रहेगा। यदि उसने 5 से 11 की संख्या के बीच में सही उत्तर दिये तो वह अगले स्थान पर जा सकेगा और अपनी अगली बारी की प्रतिक्षा करेगा। यदि खिलाड़ी ने सभी 12 प्रश्नों के उत्तर सही दे दिये तो उसे एक हिरा (खिलाने वाला) प्राप्त होगा। वह अगले स्थान पर जाकर अपनी अगली बारी प्रतिक्षा करेगा।

उदाहरण:-



१. यदि आपने उत्तर दिये  
१) साऊथ अफ्रिका, केन्या  
२) भाकश नांगल डेम  
३) क्लेवर  
कुल ४ सही जवाब इसलिये  
आप उसी स्थान पर ही रहेंगे।

२. यदि आपने उत्तर दिये  
१) साऊथ अफ्रिका, केन्या, इजिप्त  
२) भाकश नांगल डेम सरदार सरोवर डेम  
३) क्लेवर स्मार्ट  
कुछ सही उत्तरों की संख्या ७ इसलिये  
आप अगले स्थान पर बढ़ेंगे।

३. यदि आपने उत्तर दिये मान लिये -  
१) साऊथ अफ्रिका, केन्या, इजिप्त जिम्बाब्वे  
२) सरदार सरोवर, भाकश नांगल, कोयना और उकाई डेम  
३) स्मार्ट क्लेवर इंटेलीजेंट, सेपीयंट  
सभी १२ सही उत्तर। इसलिये आपको एक हिरा मिलेगा

और आप अगले स्थान पर बढ़ेंगे। एक खिलाड़ी को एक बार में एक ही दाँव मिलेगा यह क्रम चलता रहेगा।



जब आप निले गोले पर हैं। तब फिरोजी निले रंग कार्ड उठाये।

जब आप पीले रंग त्रिकोण के पर आते हैं तो पीले रंग का कार्ड उठाइये।

यदि आप रानी रंग के स्थान पर हैं तो उस रंग का कार्ड उठाइये।

यदि आप हरे रंग के स्थान पर हैं तो आप हरे रंग का कार्ड उठाइये।

स्पीनर कार्ड - जब आप 'स्पीन', इस स्थान पर पहुँचते हैं तो आपको स्पीनर घुमाना होता है। क्रेजी कार्ड में ५ अलग अलग सुचना बताई गई है। उनमें से किसी भी एक सुचना के अनुसार खिलाड़ी को पालन करना होगा। उसका चयन खेल संचालक करेगा। मुव कार्ड और चांस कार्ड में भी सुचना का पालन करना होगा। जब आप किसी तरह का कार्ड उठाते हैं। तो उसे खेलने के बाद गड्डी में सबसे नीचे सरका दिजिये। इस प्रकार यदि खेल लंबा चले तो वह कार्ड फिरसे दुसरे राउंड को खेला जा सके।

विजेता

जो खिलाड़ी सबसे पहले 5 हिरे प्राप्त कर लेगा, वह विजेता घोषित किया जायेगा और या फिर सबसे पहले समाप्त इस स्थान पर पहुँचेगा विजयी घोषित किया और उसे ताज मिलेगा।



Age group :  
8 & above



WARNING : NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS DUE TO SMALL PARTS

CAUTION: Not for children under 3 years due to small parts. Adult supervision recommended. Read the instruction sheet carefully before use and keep it for reference. Colours and contents may vary from illustrations.



**CONTENTS:**

Jazzy Game Board, 96 Game Cards with 288 questions, Answer sheet, Crazy Cards, Move Cards, Chance Cards, Toy Diamonds, Spinner Board, Toy Crown, Instruction Sheet in Hindi & English

**NO. OF PLAYERS - 2 TO 6**

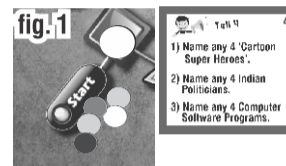
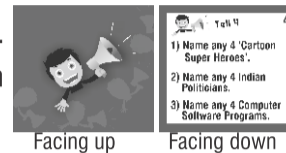
**The setup -**

Place the game board on the floor or a table or any flat surface. Players sit surrounding the game board. Make 4 piles of the four set of cards- Magenta, peacock blue, yellow, parrot green. Each colour has 24 cards. These are the question cards. They are placed in sequence from 1 (on top) to 24 (at bottom). the question side face down and remains hidden. One of the player acts as a 'Quiz Master'.

**Note - Quiz Master has to be an elder or a knowledgeable person**

**Getting started -**

Youngest player gets the pawn of his colour choice. All the players line up at 'start position' fig 1. Youngest player plays first. First place is a Magenta ( Dark pink) coloured box. so the player picks up the top Card from the pile of Magenta coloured cards. The 3 questions are announced loudly by the quiz master. After all the 3 have been read, the countdown begins.



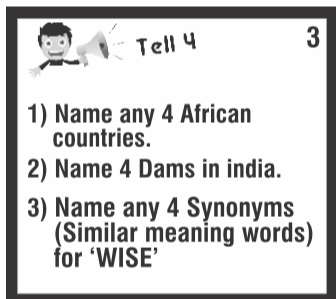
**ABOUT TIMING-**

TIMING IS A VERY IMPORTANT ASPECT OF THIS GAME. we recommend it to be kept at 3 minutes per card. The time is considered to have started once the 3 questions of a card have been read out. The quiz master is supposed to correctly follow the allotted time by properly observing the watch. Alternatively a stop watch can also be used which is generally installed in mobiles also. But depending upon children playing the time can be reduced or increased so as to suit the Intelligence levels of the group.

**SCORING- EACH QUESTION HAS 4 ITEMS TO BE NAMED OR ANSWERED. THUS THERE ARE TOTAL 12 ANSWERS TO BE GIVEN IN EACH CARD. ( 3 QUESTIONS PER CARD \* 4 ANSWERS PER QUESTION).** Reference answers are given in separate sheets

**IF WITHIN THE GIVEN TIME THE KID ANSWERS 5 OR LESS THAN 5 ANSWERS/ CARD, HE STAYS AT THE SAME PLACE.  
IF WITHIN THE GIVEN TIME THE KID ANSWERS BETWEEN 11 TO 5 HE MOVES TO THE NEXT PLACE AND WAIT TILL HIS NEXT TURN. ONE PLAYER HAS ONLY ONE CARD TO BE ATTEMPTED PER TURN.  
IF WITHIN THE GIVEN TIME THE KID ANSWERS ALL THE 12 QUESTIONS, HE GETS A DIAMOND AND HE MOVES ON TO THE NEXT PLACE AND WAITS TILL HIS NEXT TURN**

**EXAMPLE**



**CASE 1)  
ANSWERS GIVEN -**  
1) SOUTH AFRICA, KENYA  
2) BHAKHRA NANGAL DAM  
3) CLEVER  
**TOATL CORRECT - 4.  
SO YOU STAY AT SAME PALCE**

**CASE 2)  
ANSWERS GIVEN -**  
1) SOUTH AFRICA, KENYA, EGYPT,  
2) BHAKHRA NANGAL DAM, SARDAR SAROVAR DAM  
3) CLEVER, SMART  
**TOTAL CORRECT - 7.  
SO YOU MOVE TO THE NEXT PLACE . BUT YOU DON'T GET THE DIAMOND CARD.**

**CASE 3)  
ANSWERS GIVEN -**  
1) SOUTH AFRICA, KENYA, EGYPT, ZIMBABVE  
2) BHAKHRA NANGAL DAM, SARDAR SAROVAR DAM, KOYNA DAM, UKAI DAM  
3) CLEVER, SMART, INTELLIGENT, SAPIENT  
**TOTAL CORRECT - 12.  
SO YOU GET A DIAMOND AND MOVE TO NEXT PLACE WHERE YOU WAIT TILL YOUR NEXT TURN**

**AFTER ALL THE PLAYERS HAVE ATTEMPTED THEIR TURN AT THE CARDS, ITS NOW AGAIN CHANCE OF THE FIRST PLAYER. HE WOULD NOW ATTEMPT THE CARD OF THE COLOUR OF THE BOX ON WHICH HE IS STANDING. SEQUENCE CONTINUES FOR EVERY PLAYER.**



- ATTEMPT PEACOCK BLUE QUESTION CARDS WHEN ON BLUE CIRCLES.
- ATTEMPT YELLOW QUESTION CARDS WHEN ON YELLOW TRIANGLES.
- ATTEMPT MAGENTA QUESTION CARDS WHEN ON MAGENTA SQUARE.
- ATTEMPT PARROT GREEN QUESTION CARDS WHEN ON GREEN HEXAGONS.

**SPINNER CARDS-**

WHEN YOU LAND ON A SPINNER ICON, YOU HAVE TO SPIN THE POINTER CARD. THE 6 CRAZY CARDS HAVE 5 INSTRUCTIONS ON EACH CARD. WHILE 4 MOVE CARDS AND 4 CHANCE CARDS HAVE AN INSTRUCTION EACH. KEEP THESE CARDS WITH THE INSTRUCTION SIDE FACING DOWN. DEPENDING UPON THE POINTERS INDICATION PICK UP THE CARD. IN CASE OF CRAZY CARD, THE QUIZ MASTER CAN ASK THE KID TO PERFORM ANY 1 OF THE 5 INSTRUCTIONS MENTIONED IN THE CARD. ONLY 1 OF THE 5 INSTRUCTIONS HAS TO BE EXECUTED. IN CASE OF MOVE CARDS OR CHANCE CARD JUST FOLLOW THE INSTRUCTION MENTIONED. AFTER EXECUTING THE INSTRUCTION, THE PLAYER WAITS FOR HIS NEXT TURN.

IN CASE OF ALL TYPES OF CARDS, BE IT QUESTION CARDS, MOVE CARDS OR CHANCE CARDS - AFTER ATTEMPTING THE CARD, IT HAS TO BE KEPT AT THE BOTTOM OF THE CORRESPONDING PILE SO THAT IT COMES INTO PLAY AGAIN IF THE GAME CONTINUES TILL NEXT CYCLE.

**WINNER-**

THE FIRST PLAYER TO COLLECT 5 DIAMONDS BECOMES THE WINNER AND GETS THE CROWN. IF NO PLAYER MANAGES TO GET 5 DIAMONDS, THE FIRST PLAYER TO GET TO THE FINISH SPOT IS DECLARED AS THE WINNER AND GETS THE CROWN