

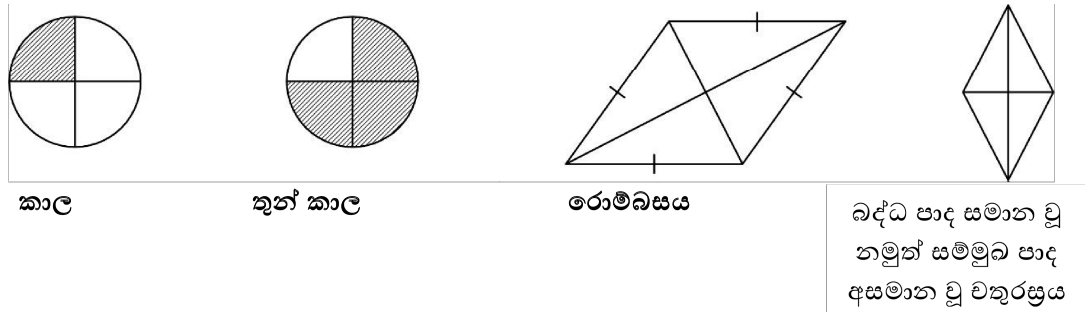
2.12 ඔම් කාඩ් කුට්ටම



හැඳින්වීම :-

8.9cm x 5.8cm x 0.3mm විශාලත්වය ඇති ආස්තරනය කරන ලද කාඩ් පත් 52කින් සමන්විතය. භාග, කුලය භාග, දශම, ප්‍රතිශත, අනුපාත යන දෑ වලින් එක් වර්ගයක් කාඩ් පතේ මැද මුද්‍රණය වී ඇති අතර වංශ ලෙස කාඩ් පතේහි වම්පස ඉහළ කෙළවරෙහි වෘත්ත, රොම්බස, චතුරස්‍ර, බද්ධ පාද සමාන වූ නමුත් සම්මුඛ පාද අසමාන වූ චතුරස්‍ර මුද්‍රණය වී ඇත.

රූපය:-



භාවිත කළ හැකි අවස්ථා :-

- එකම වටිනාකමින් යුත් සංඛ්‍යා විවිධ ස්වරූපයෙන් ඉදිරිපත් කිරීම
- එක් භාගයක් අනුපාත, දශම, ප්‍රතිශත හෝ කුලය භාග ලෙස දැක්විය හැකි ආකාර පිළිබඳ අවබෝධය.

ගුරුළුපදෙස් :-

භාග සංඛ්‍යාවක දශමය නිරූපණය, ප්‍රතිශත නිරූපණය සහ අනුපාතයක් ලෙස ලිවීම පිළිබඳ ශිෂ්‍යයාගේ දැනුම.

සිසු උපදෙස් :-

- ශිෂ්‍යයින් 4ක් හෝ 6ක් එකවර කණ්ඩායම් 2ක් ලෙස ක්‍රීඩා කළ හැකිය.
- කාල, තුන්කාල යන භාග දෙකක් රොම්බසය හා බද්ධ පාද සමාන වූ නමුත් සම්මුඛ පාද අසමාන වූ චතුරස්‍ර වංශ 4ලෙස කාඩ්පත ඉහළින් සලකුණුකර ඇති ආකාරය හඳුනා ගන්න. එක් වංශයකින් කාඩ්පත් 13ක් බැගින් ඇත.
- කාඩ් කුට්ටම අනා වම්පස ක්‍රීඩකයාගෙන් කපා දකුණුපස ක්‍රීඩකයාට කාඩ්පත් 4ක් බෙදිය යුතුය. එම ක්‍රීඩකයා විසින් කාඩ් පත් 4න් තුරුම්පු වංශය (බලවත් වංශය) නම් කිරීමෙන් අනතුරුව ඉතිරි කාඩ්පත් බෙදිය යුතුය.
- වට 2ක් බෙදීමෙන් අනතුරුව ඉතිරි කාඩ්පත් ඉවත් කළ යුතුය.
- පළමුව පිටියට කාඩ්පතක් හෙලිය යුත්තේ තුරුම්පු ප්‍රකාශ කළ ක්‍රීඩකයාය. ඔහු හෙළ කාඩ්පතේ වංශයට අනුව එම වංශයෙන් ඊට වඩා වැඩි වටිනාකමක් දමා එය යටපත් කිරීම එතැන් සිට ක්‍රීඩකයින්ට අවස්ථාව හිමිවේ.
- තුරුම්පු වංශයෙන් පිටියට මුල්ම කාඩ්පත හෙලා ඇතිවිට වෙනත් වටිනාකම නොසලකා හරි. වටිනාකම සසඳන කාඩ්පත් වලින් වැඩිම වටිනාකම සහිත කාඩ්පත දැමූ ක්‍රීඩකයාගේ පිලට එම කාඩ් අත හිමි වේ. එම ක්‍රීඩකයාට දෙවනුව පිටියට හෙලන කාඩ් පත දැමීමේ අවස්ථාවද හිමිවේ.
- ඉහත දී හෙලූ කාඩ් පත තුරුම්පු නොවන විට ක්‍රීඩා කොට එන වශය නොමැති ක්‍රීඩකයකුට තුරුම්පු වංශයෙන් කාඩ්පතක් හෙළීමෙන් අනෙක් සියළු කාඩ්පත් යටකළ හැකිය. එවැනි කාඩ්පත් කිහිපයක් ඇතිනම් ඉන් වැඩි වටිනාකමට අවස්ථාව ලැබේ.
- කාඩ් අත් 5ක් දිනා ගන්නා කණ්ඩායමට ජයගනී. දෙපිලම 4 බැගින් නම් දිනා ඇත්තේ ජය පරාජයෙන් තොරව එනම් රෙපෝරු වීමෙන් ක්‍රීඩාව අවසන් වේ.
- පිටියේ ඇති වටිනාකම භාගවලින්ම පරිවර්තනය කර ගෙන සැසඳීමට ඔබට හැකි නම් එය පහසු වේ.