

In the Kingdom of Fools

इस अध्याय के सभी महत्वपूर्ण प्रश्न – उत्तर सहित। पहले खुद हल करने की कोशिश करो, फिर उत्तर मिलाओ।

अभ्यास प्रश्न-उत्तर (हर टॉपिक से)

» Foolish rule-making: laws without sense

प्रश्न 1 (आसान). कहानी में राजा-मंत्री किस बात का फैसला करते हैं?

उत्तर – वे रात को दिन और दिन को रात करने का फैसला करते हैं।

प्रश्न 2 (आसान). नियम न मानने पर क्या सज़ा है?

उत्तर – मृत्यु (death) की सज़ा।

प्रश्न 3 (मध्यम). लोग नियम क्यों मानते हैं—क्योंकि नियम सही हैं या डर के कारण?

उत्तर – डर के कारण—death के डर से।

प्रश्न 4 (कठिन). समझाइए: बिना sense वाले नियम fear क्यों बढ़ाते हैं?

उत्तर – जब नियम प्राकृतिक/व्यावहारिक कारणों से जुड़े नहीं होते, तो लोग उसे तर्क से नहीं समझ पाते। फिर ऐसे नियमों को कठोर punishment से लागू किया जाए तो लोग सोचने की बजाय केवल डर से पालन करते हैं, जिससे fear बढ़ता है और असली order नहीं बनता।

» Absurd economy: everything costs the same

प्रश्न 5 (आसान). Absurd economy में rice और bananas का दाम कैसे है?

उत्तर – दोनों का दाम एक ही duddu है।

प्रश्न 6 (आसान). क्यों disciple गुरु की बात मानकर नहीं जाता?

उत्तर – उसे सब कुछ cheap लगता है और उसे good, cheap food चाहिए।

प्रश्न 7 (मध्यम). अगर सब goods का दाम same हो जाए, तो fairness और decision-making पर क्या असर पड़ता है?

उत्तर – असली value/quality के अनुसार दाम नहीं तय होता, इसलिए लोग cheap temptation में गलत फैसले ले सकते हैं।

प्रश्न 8 (कठिन). कहानी में 'The guru and his disciple were delighted' किस कारण से है, और 'This is no place for us' देने का असली मतलब क्या है?

उत्तर – दिखाई देता है कि बहुत सारा खाना कम पैसे में मिल रहा है, इसलिए delight होती है। 'This is no place for us' का मतलब है कि ऐसा absurd system असल में fool-kingdom है—यह temptation देकर लोगों को फँसाएगा।

» Wisdom vs temptation: the guru's warning

प्रश्न 9 (आसान). गुरु ने disciple से क्या करने को कहा?

उत्तर – "Let's go" यानी वहाँ से निकल जाने के लिए।

प्रश्न 10 (आसान). Disciple को सबसे ज़्यादा किस बात ने रोका?

उत्तर – सस्ता, अच्छा खाना (cheap food)।

प्रश्न 11 (मध्यम). गुरु की warning का main meaning क्या है: “you can’t tell what they’ll do to you next”?

उत्तर – कि आगे मूर्खों का व्यवहार unpredictable है, इसलिए खतरा हो सकता है और अंदाज़ा नहीं लगाया जा सकता।

प्रश्न 12 (कठिन). अगर disciple गुरु की बात मान लेता, तो story के अनुसार सबसे संभावित outcome क्या होता, और क्यों?

उत्तर – वह मुसीबत वाले trap से बच जाता, क्योंकि गुरु ने पहले ही समझ लिया था कि fools वाला system unpredictable है।

» Chain of blame in “justice” court

प्रश्न 13 (आसान). King ‘justice’ के लिए पहले क्या करता है—proof या suspect चुनना?

उत्तर – Suspect/दोष पहले मानकर चलना; फिर सवाल/गवाही लेना।

प्रश्न 14 (आसान). Bricklayer ने blame किस पर ढाला?

उत्तर – उस dancing girl पर जिसने उसे distract किया।

प्रश्न 15 (मध्यम). Goldsmith ने court को कौन-सा नाम बताया?

उत्तर – Original house का merchant (जिसकी दीवार गिरी थी)।

प्रश्न 16 (कठिन). जब असली ‘true murderer’ (father) dead हो चुका था, तब king ने सजा किस logic से तय की?

उत्तर – “somebody must be punished in his place” – यानी असली culprit मर गया है तो उसी जगह किसी और को punish करना।

» The “stake of justice”: a trap that decides fate

प्रश्न 17 (आसान). Stake of justice में “whoever dies on it first” का मतलब क्या है?

उत्तर – पहले जो व्यक्ति मरेगा, वह अगली ज़िंदगी में king बनेगा।

प्रश्न 18 (आसान). “Whoever goes next” कौन बनेगा?

उत्तर – जो उसके बाद जाएगा, वह future minister बनेगा।

प्रश्न 19 (मध्यम). King ने execution postpone क्यों किया?

उत्तर – क्योंकि उसे डर था कि next life में kingdom किसी और को मिल सकता है, इसलिए उसे समय और plan चाहिए था।

प्रश्न 20 (कठिन). अगर justice सच में होती, तो King और minister का behaviour कैसे होना चाहिए था? और chapter में वे गलत कैसे कर रहे हैं?

उत्तर – अगर justice सच में होती, तो वे guilt/सच के हिसाब से process चलने देते और खुद order manipulate नहीं करते। chapter में वे rebirth के लालच और power-loss के डर से secret में plan बनाकर execution के order को अपने फायदे के लिए मोड़ते हैं—इसलिए justice नहीं, power खेल रही है।

» Saving the disciple: clever reversal of orders

प्रश्न 21 (आसान). King का execution order क्या था?

उत्तर – पहले आने वाले को पहले मरो, फिर दूसरे को; वही sequence follow करना है।

प्रश्न 22 (आसान). Clever reversal में असली बदलाव किस चीज़ का होता है?

उत्तर – Sequence का order नहीं, बल्कि first/second किस व्यक्ति को माना जाएगा—उसकी पहचान/रूप बदलता है।

प्रश्न 23 (मध्यम). अगर king और minister disguise न करते, तो order follow होने पर कौन बच सकता था?

उत्तर – तब executioners जो देखेंगे वही असली guru और disciple की तरह हो सकता था, इसलिए guru-disciple को बचाने का reversal plan कमजोर पड़ जाता।

प्रश्न 24 (कठिन). क्यों कहा जा सकता है कि reversal से “system” उल्टा काम करता है?

उत्तर – क्योंकि executioners rule-based sequence follow करते हैं; जब ‘first/second’ के दृश्य बदल दिए जाते हैं, तो वही rule गलत लोगों पर लागू हो जाता है—यानि system को वही चलाया, बस direction पलट दिया।

» Restoring normal life: laws revert to sense

प्रश्न 25 (आसान). लाइन ‘night would again be night’ का अर्थ क्या है?

उत्तर – रात फिर उसी तरह रात रहती है—दिन-रात का क्रम सामान्य हो जाता है।

प्रश्न 26 (आसान). ‘you could get nothing for a duddu’ से क्या समझ आता है?

उत्तर – दुड्डु की economy/बनावटी value खत्म हो जाती है।

प्रश्न 27 (मध्यम). कहानी में normal life लौटने से क्या moral बनता है?

उत्तर – foolish kingdom टिक नहीं सकता; wise laws sense लौटाकर व्यवस्था को सामान्य बनाते हैं।

प्रश्न 28 (कठिन). अगर laws ‘sense’ में न लौटें, तो रोज़मर्रा का जीवन कैसे बिगड़ सकता है? कहानी के संकेतों के आधार पर लिखो।

उत्तर – दिन-रात का क्रम और समय/नियम उलटे रहेंगे, duddu जैसी बनावटी economy चलती रहेगी, लोगों को असली value/काम नहीं मलिया, और kingdom ‘like any other place’ नहीं बन पाएगा—पूरी व्यवस्था गड़बड़ रहेगी।

हल किए हुए उदाहरण (step-by-step)

उदाहरण 1. कहानी के आधार पर बताइए: क्या राजा-मंत्री का नया नियम “order” बनाता है या “fear”? कारण भी लिखिए।

- › नियम के असंगत हिस्से पहचानो: रात में सब जागना, दिन में सोना
- › देखो enforcement कैसे है: disobey करने पर death की सज़ा
- › परिणाम लिखो: लोग नियम इसलिए मानते हैं कि fear of death है
- › निष्कर्ष: डर से चलने वाला सिस्टम order नहीं, fear पैदा करता है

उत्तर – यह नियम order नहीं बनाता, fear बनाता है, क्योंकि नियम illogical (night/day उलट) हैं और इन्हें death जैसी सज़ा से enforce किया गया है; लोग “fear of death” के कारण मानते हैं।

उदाहरण 2. किसी शहर में नियम है: हर चीज़ का दाम एक ही duddu है। अगर एक दिन तुम 1 माप चावल और 1 bunch केले खरीदते हो, तो तुम्हें कुल कितने duddu देने होंगे? और इस नियम में असली value का क्या असर पड़ेगा?

- › चावल और केले—दोनों—का दाम ‘single duddu’ है।
- › 1 माप चावल = 1 duddu
- › 1 bunch केले = 1 duddu
- › कुल = 1 + 1 = 2 duddu
- › असल value (चावल बनाम केले का फर्क) खत्म हो जाता है क्योंकि दाम बराबर कर दिए गए हैं।

उत्तर – कुल 2 duddu! और असली value का फर्क खत्म हो जाता है क्योंकि सबका दाम समान है।

उदाहरण 3. एक छात्र उस जगह जाना चाहता है जहाँ सब कुछ ‘बहुत सस्ता’ है, पर उसके सामने एक समझदार गुरु कहता है कि यहाँ मूर्खों का system है और आगे कुछ भी हो सकता है। छात्र ‘सस्ता खाना’ देखकर गुरु की बात नहीं मानता। सोचो: wisdom और temptation में क्या फर्क है, और warning ignore करने से क्या परिणाम निकल सकता है?

- › Wisdom को पहचानो: गुरु खतरे का कारण बताता है—“you can’t tell what they’ll do to you next.”
- › Temptation को पहचानो: disciple की नजर सिर्फ लाभ पर है—“Everything was cheap... All he wanted was good, cheap food.”
- › टकराव समझो: wisdom कहती है ‘अब निकलो’, temptation कहती है ‘रुको, फायदा लो’.
- › Ignore का असर बताओ: क्योंकि system unpredictable है, देर करने पर trap/मुसीबत बन सकती है.

उत्तर – Wisdom खतरे की unpredictability समझकर ‘अब निकलो’ कहती है, जबकि temptation सिर्फ सस्ते लाभ पर टिककर ‘रुको और खाओ’ कराती है। Warning ignore करने पर disciple जैसे व्यक्ति मुसीबत के trap में फँस सकते हैं,

क्योंकि यहाँ आगे क्या होगा इसका अंदाज़ा नहीं लगाया जा सकता।

उदाहरण 4. Court में एक घटना हुई: दीवार गिरकर एक चोर की मौत हो गई। Justice की chain of blame कैसे चलती है, इसे 4 steps में trace करो-और बताओ कि इसमें असली cause solve क्यों नहीं होता।

- › भाई king से शिकायत करता है और direct blame merchant पर करता है: "This merchant is to blame."
- › Merchant बचाव में कहता है कि उसने दीवार नहीं बनाई-blame bricklayer पर जाता है।
- › Bricklayer कहता है कि उसकी गलती उसकी distraction थी-dancing girl का blame जाता है।
- › Dancing girl फिर goldsmith को दोषी बताती है, goldsmith merchant को नाम देता है-और फिर king punishment के लिए loophole चुनता है (fit person).

उत्तर – Chain of blame हर गवाही के साथ नया suspect बनाती है (merchant bricklayer dancing girl goldsmith back to merchant/फिर भी punishment), इसलिए असली cause solve नहीं होता; king 'somebody must be punished' वाली जरूरत से नज़रिय लेता है और अंत में guilt से ज्यादा 'punishment-fit' (disciple fattened) देखा जाता है।

उदाहरण 5. Court में stake of justice पर rule तय है: जो पहले मरेगा वह राजा बनेगा, और जो उसके बाद मरेगा वह मंत्री बनेगा। राजा (King) को डर है कि अगली ज़िंदगी में kingdom किसी और को मिल जाएगा। वह क्या कदम सोचकर इस process को manipulate कर सकता है?

- › Rule समझो: first death King; next death Minister
- › King के डर की वजह पहचानो: कहीं first/next का order उसके खिलाफ न हो जाए
- › इसलिए वह execution को postpone करके next day तक plan बनाता है
- › Secret में minister से बात करता है
- › फिर वह stake पर खुद जाना चाहकर order अपने पक्ष में set कर देता है ताकि 'king' और 'minister' वाली rebirth उसे मिले

उत्तर – King process को delay करके और minister से secret planning करके stake पर खुद जाने की कोशिश करता है, ताकि first/next का order अपने पक्ष में रहे और वह दोबारा king-minister बन सके।

उदाहरण 6. एक राजा executioners को आदेश देता है: "पहला आने वाला पहले मारा जाएगा, फिर दूसरा।" गुरु और शिष्य को बचाने के लिए राजा की असल योजना है कि वे जेल से गुरु-शिष्य को निकालें, लेकिन execution की घड़ी पर उनके चेहरे बदल दिए जाएँ ताकि executioners को जो लगे, वही first और second हो। बताओ: अगर executioners को डिस्गाइज़्ड गुरु-शिष्य ही पहले और दूसरे की तरह दिखें, तो राजा और मंत्री को क्या परिणाम मिलेगा?

- › Order पहचानो: executioners केवल sequence follow करेंगे-पहला, फिर दूसरा।
- › Meaning समझो: "पहला/दूसरा" कसि कहा जा रहा है, वो दृश्य रूप से तय होगा।
- › King-minister disguise करते हैं-वे गुरु-शिष्य का रूप लेकर stake तक जाते हैं।
- › Executioners को वही दो व्यक्ति दिखते हैं: वही पहले और दूसरे की जगह बन जाते हैं।
- › इसलिए sequence राजा-मंत्री पर लागू हो जाता है, और गुरु-शिष्य बाहर सुरक्षित रह जाते हैं।

उत्तर – राजा और मंत्री खुद first/second की जगह डिस्गाइज़ होकर execution के sequence में फँस जाते हैं, जबकि गुरु और शिष्य बच जाते हैं-क्योंकि orders follow होने पर order की meaning बदल चुकी होती है।

उदाहरण 7. कहानी के अंत के आधार पर लिखो: (i) night/day सामान्य कैसे लौटते हैं? (ii) duddu की economy क्यों खत्म हो जाती है? (iii) इससे moral क्या निकलता है?

- › पहले बताओ कि 'night again be night and day again be day' से क्या अर्थ निकलता है
- › फिर बताओ कि 'you could get nothing for a duddu' का मतलब duddu का value/काम खत्म होना है
- › अब जोड़ो कि 'It became like any other place' से kingdom का सामान्य होना सिद्ध होता है
- › अंत में moral लिखो: foolish kingdom टिक नहीं सकता; wise laws सामान्य जीवन लौटाते हैं

उत्तर – (i) रात फिर रात और दिन फिर दिन-प्रकृति/जीवन का क्रम सामान्य हो जाता है। (ii) duddu से अब कुछ नहीं मिलता, यानी बनावटी/faulty economy और उसके rule काम नहीं करते। (iii) Moral: मूर्खतापूर्ण laws लंबे समय तक

नहीं चल सकते; समझदार governance सही नियमों से सामान्य जीवन वापस लाती है।

बोर्ड परीक्षा के लिए खास

- Answer में illogical routine + death punishment + fear—तीनों लखो।
- कहानी में absurd economy का कारण (single duddu) और प्रभाव (disciple stay) जरूर लिखो।
- उत्तर में 'unpredictable' और 'cheap food temptation'—दोनों key points जरूर लिखो।
- उत्तर में "blame moves to next person" और "somebody must be punished" लाइन का reference जरूर लिखो।
- Answer में rule (first/next) लखो और फरि 'fear of losing power' से manipulation justify करो।
- Answer में 'orders follow' और 'disguise changes first/second' जरूर लखो।
- Moral लखो: foolish kingdom cannot last; wise laws restore normal life.

एक नज़र में रिवीज़न

- › Illogical rules + death punishment = fear, not order
- › Rice/bananas दोनों = 1 duddu; delight = temptation
- › - Wisdom: "Let's go"; Temptation: cheap food; Warning: unpredictable danger.
- › - Cause नहीं, "Next blame" चलता है; fit-for-stake चुनते हैं।
- › First-King, Next-Minister; King fear manipulation
- › - Order same; first/second की meaning swap.
- › - Night/day normal; duddu useless; kingdom becomes normal