

El la bone miksitaj oni disdonas al ĉiu ludanto po ok kartojn, kaj la ceteraj kartoj restas ĉe la angulo en stako. Unu folio el la supro de tiu ĉi stako estu transmetata en la mezon.

Laŭvice, la ludantoj almetas iu(j)n karto(j)n el sia stako, lige kun la kuŝanta(j); en sola direkto — horizontale aŭ vertikale; kaj tiel faras vorto(j)n.

Ĉiufoje, la ludanto ricevas tiom da kartoj el la stako kiom li/ŝi ĵus uzis, por ke ĉiam restu ĉe li/ŝi ok kartoj.

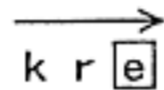
La ludanto elpoentas laŭ la nombro de silaboj en la nove faritaj vorto(j).

**EKZEMPLE...** ludas A, B, C kaj Ĉ.

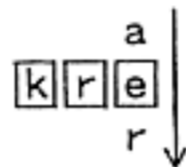
1) Kuŝas la karto "e".

e

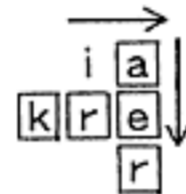
2) A eltiras el sia stako la kartojn "k" kaj "r", kaj tiel faras la vorton kre(i). A gajnas unu poenton.



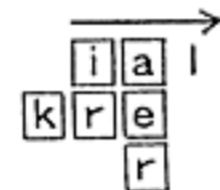
3) B faras la vorton aer(o) per siaj kartoj "a" kaj "r", lige kun "e"; li/ŝi gajnas du poentojn.



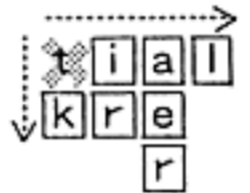
4) C metas la karton "i", do faras la vorton ir(i) kaj samtempe ankaŭ la nedifinan adjektivon ia. Sume tri poentojn!



5) Ĉ gajnas du poentojn, ĉar li/ŝi metas la karton "l" ĉe la vosto de ia kaj faras la vorton ial.



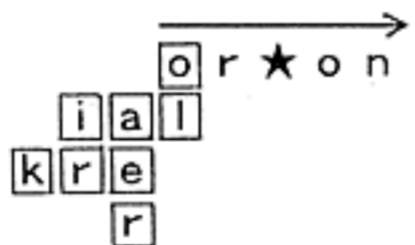
6) A volas meti la karton "t" ĉekape de ial, por konstrui la vorton tial. Tio tamen estas ne ebla, ĉar ne ekzistas vorto tk (vertikala).



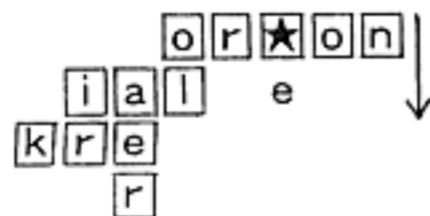
7) A metas la karton "o" por fari konjunkcion ol.



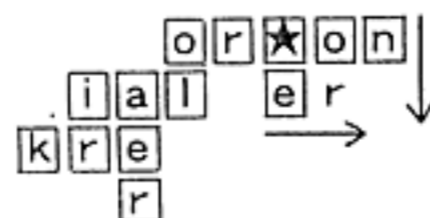
8) B volas fari la vorton ordon(o), sed ne havas la karton "d". Do, li/ŝi uzas la karton "★(ESPERO)" anstataŭe.



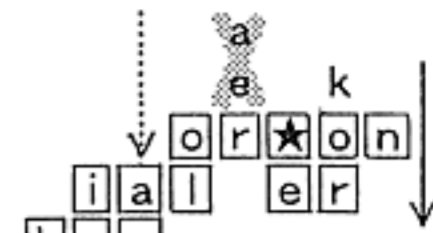
9) C faras la prepozicion de.



10) Ĉ: la vorton or(o) kaj samtempe la sufikson er.



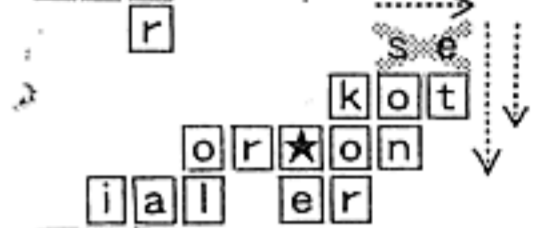
11) A: volas fari la vorton aer(o), sed ĝi ekzistas jam. Do, faras la vorton kor(o).



12) B: kot(o) kaj samtempe on.



13) C volas meti la kartojn "s" kaj "e", por ke formiĝu samtempe se, son(o) kaj et — kun la espero povi gajni tri poentojn entute! Tiu ĉi vorto-farado tamen ne estas permesata, ĉar la nova vorto se ne enhavas karton jam kuŝantan.



14) C: son(o).

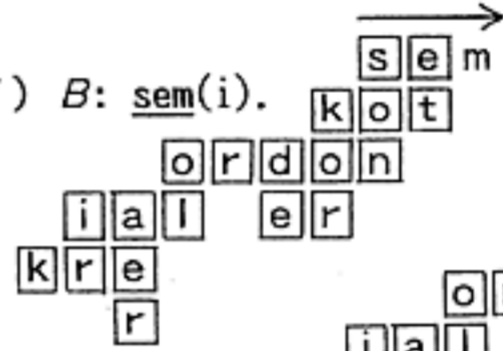


15) Ĉ forprenas la karton "★" kaj metas la karton "d" el sia stako por ke li/ŝi povu poste uzi ĝin. Kaj faras la vortojn se kaj et.

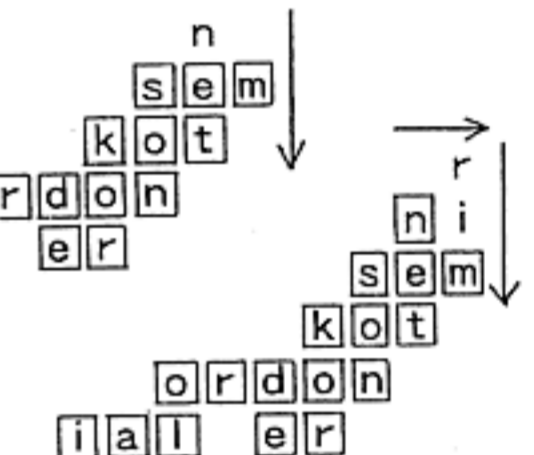


16) A ne havas ĝustan trovon, do transpasas la vicon.

17) B: sem(i).



18) C: net(a).



19) Ĉ: rim(o) kaj ni.

Finiĝas la ludado je la elĉerpiĝo de la kartoj en la stako, aŭ tiam, kiam neniu povas plu meti kartojn. Venkas tiu, kiu elpoentis plej multe.

	1	2	3	4	5 . . . . .
A	1	1/2	1/3	0/3	. . . . .
B	2	2/4	2/6	1/7	. . . . .
C	3	1/4	1/5	1/6	. . . . .
Ĉ	2	2/4	2/6	2/8	. . . . .

**POR PLI INTERESE KAJ LERNIGE LUDI:**

- limigi tempon, ekzemple 3 minutojn por unu ludanto, aŭ/kaj areon, ekzemple 30 literoj x 30 literoj
- miksi la karto(j)n "KLARIGU SIGNIFON" aŭ/kaj "FARU FRAZON"

La kartoj estu bone miksitaj. Unu folio en la mezo, kaj la ceteraj estu disdonataj egale al ĉiu ludanto. Laŭvice la ludantoj faras vortojn almetante iu(j)n

karto(j)n el sia stako, lige kun la jam metitaj; en sola direkto — horizontale aŭ vertikale.

La poentado ne okazas. Venkas tiu, kiu plej frue elĉerpas siajn kartojn.

(ludebla sur tableto aŭ eĉ sur genuoj)

El la bone miksitaj oni disdonas al ĉiu ludanto po ok kartojn, kaj la ceteraj kartoj restas ĉe la angulo en stako. Uzante la kartojn en la supro de la stako oni faras du vortojn kruce en la mezo.

Ludanto forprenas iu(j)n karto(j)n el unu linio — horizontala aŭ vertikala — lasante minimume unu karton, kaj metante en la saman linion nova(j)n karto(j)n el sia stako lige kun ekzistantaj kartoj, faras nova(j)n vorto(j)n. Ĉiufoje la ludanto ricevas tiom da kartoj el la stako, kiom li/ŝi jus uzis, por ke ĉiam restu ĉe li/ŝi ok kartoj.

La forprenita(j)n karto(j)n oni konservas ĉe si, por kalkuli poentojn per la nombro de gajnitaj kartoj ĉe la fino de la ludo.

4) C forprenas la kartojn "a" kaj "s". Li/ŝi volas fari la vorton ben(i), sed ne ekzistas vorto mer (vertikala). Do, li/si faras la vortojn bind(i) kaj mir(o).

b  
m i r  
n  
d

5) A forprenas la kartojn "m" kaj "r", kaj metas "ŝ"-n; li/ŝi faras la vorton ŝi.

b  
ŝ i  
n  
d

6) B ne havas ĝustan karton por anstataŭigi, do, transpasas la viĉon.

7) C forprenas la kartojn "i", "n" kaj "d", kaj per "u" kaj "s" faras la vorton bus(o) kaj ŝu(o), sed la vorto bus(o) estis antaŭe jam uzita. Tial C anstataŭe metas la kartojn "o" kaj "v" por fari vortojn ŝov(i) kaj bo. Li/ŝi gajnas unu vokalan kaj du konsonantajn kartojn!

b  
ŝ u  
s  
  
b  
ŝ o v

Finiĝas la ludado je la elĉerpiĝo de la kartoj en la stako, aŭ tiam, kiam neniu povas plu meti kartojn.

Oni kalkulas poentojn per gajnitaj kartoj: du poentoj por vokalo kaj unu por konsonanto. Venkas tiu, kiu plej multe elpoentis.

**EKZEMPLE...** ludas A, B, kaj C.

1) Komence kuŝas la vortoj mur(o) kaj kur(i).

k  
m u r  
r

2) A forprenas la kartojn "k" kaj "r" el la vorto kur(i) kaj anstataŭe metas la kartojn "b" kaj "s" el sia stako. Tiel li/ŝi faras la vorton bus(o). A gajnas du kartojn konsonantajn. Li/ŝi ricevas du kartojn el la stako.

b  
m u r  
s

3) B forprenas la karton "u" kaj metas "a"; per tio li/ŝi faras la vorton mar(o) kaj samtempe bas(o). Li/ŝi gajnas unu karton vokalan.

b  
m a r  
s

**PERMESATAJ VORTOJ**

La vortoj permesataj:

(1) radikoj de substantivo, adjektivo, adverbo kaj verbo  
(2) artikolo, pronomoj, numeraloj, prepozicioj, konjunkcioj, subjunkcioj, tabelvortoj, atiksoj kaj senfinaĵaj adverboj

ne-permesataj:

(1) vortoj kunmetitaj  
(2) finaĵoj  
(3) vortoj jam uzitaj

evitindaj:

(1) propraj nomoj  
(2) neologismoj  
(3) aliaj ne-kutimaj aŭ tro fakaj

**NOMBRO DE KARTOJ**

Oni pretigas 100 kaj unu kartojn. III estas:

a : 9	b : 2	c : 2	ĉ : 1	d : 3
e : 10	f : 2	g : 2	ĝ : 1	h : 1
h : 1	i : 7	j : 1	ĵ : 1	k : 5
l : 4	m : 4	n : 7	o : 4	p : 4
r : 9	s : 4	ŝ : 1	t : 7	u : 3
ŭ : 1	v : 2	z : 2		

\* (ESPERO, kiu donas ĉian privilegion) : 1

● Aldone preparitaj estas ankaŭ kartoj "KLARIGU SIGNIFON de la vorto, kiu vi faris" kaj "FARU FRAZON uzante la vorton, kiu vi faris".

● Por mallonge ludi simple duonigu la kartaron bone miksitajn.

elpensis: NISIKAWA Siroši  
SERIZAWA Kiyosi

★ la elpensintoj malfermas al la publiko ĉiujn rajtojn pri ĉi tiu ludo.

eldonis:  
Tokia Esperanto-Kooperativo  
1974 majo 1-a preso  
de la unua eldono  
1991 julio 1-a preso  
de la dua eldono  
revizita

**ĜENERALA ENKONDUKO**

Tiu ĉi karto-ludo estas aplikibla ne nur por distrado en amikaj rondoj, kie ne mankas kato aŭ vino, sed ĝuste ankaŭ por klubaj vesperoj, por duopoj aŭ triopoj en kafejo, en veturado aŭ en iu ajn alia okazo. Ĉar la ludo ankaŭ estas bona helpilo al komencantoj por la lingva progresado, estas do eble, kaj en multaj rilatoj eĉ dezirinde, inviti ilin en la klubon. La ludmanieroj povas esti variaj, kaj ĉi tie prezentataj estas nur ekzemploj: la ludantoj rajtas elpensi plaĉan ludon konforme al siaj kondiĉoj.

VORTO-MOZAIKO

**TEKO**

Tokia Esperanto-Kooperativo  
Tōkyō-to,  
Sinzyuku-P. O. kesto 233,  
163-91 Japanio/Nippon

ludkartaro

VORTO -