

**REGULARO  
POR**

# **"KAN-U-GO"**

**(NOMO LEĜE PROTEKTIYA)**

**La nova  
Krucvorta  
Ludo**

REGULARO POR  
**"KAN-U-GO"**

(NOMO LEĜE PROTEKTITA)

LA NOVA  
KRUCVORTA LUDO

Solvendrajtoj por la Esperanta eldono :  
**BRITA ESPERANTISTA ASOCIO,**  
142, High Holborn,  
LONDON, W.C.1.

# "KAN-U-GO"

(NOMO LEĜE PROTEKTITA)

## LUDANTOJ.

Iu ajn nombro da personoj, ĝis sep, povas ludi per unu kartaro.

Dividu por decidi pri disdononto. La ludanto ricevinta karton kun litero "A," aŭ plej proksima, disdonos la unuan fojon.

## DISDONADO.

Ĉe du ludantoj, disdonu **PO DEK DU** kartoj.

Tri ludantoj, **PO DEK UNU**

Kvar ludantoj, **PO DEK**

Kvin ludantoj, **PO NAŬ**

Ses ludantoj, **PO OK**

Sep ludantoj, **PO SEP**

La ceterajn kartojn oni metas amase sur la tablon, vizaĝo-sube, krom la supra karto, kiu kuŝas apude, vizaĝo-supre.

## LUDMANIERO.

La disdoninto metas vorton el 2, 3 aŭ 4 literoj \*(ne pli ol 4) sur la centron de la tablo.

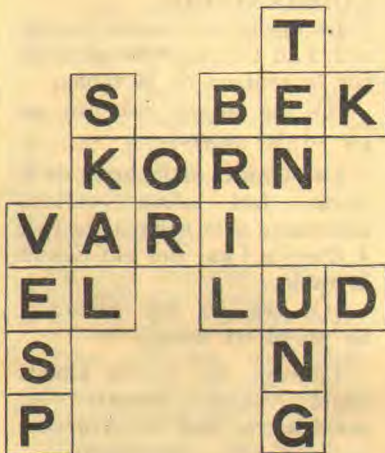
\*Ĉe ses aŭ sep ludantoj, ne pli ol tri literoj.

La ludanto maldekstre de li devas fari alian vorton, almetante al la vorto 1, 2, 3 aŭ 4 literojn, † kaj tiel plu ĉirkaŭ la tablo.

†Ĉe ses aŭ sep ludantoj, ne pli ol tri literoj.

Literojn oni povas almeti supre, sube, dekstre aŭ maldekstre, kiel ĉe krucvorttenigmo (vidu ilustraĵon).

EKZEMPLO DE LA  
KONSTRUMANIERO DE LA  
KRUCVORTAĴO.



Memoru, ke kiam du aŭ pluraj literoj aperas horizontale aŭ vertikale, ili devas formi vorton ambaŭdirekte (vidu ilustraĵon sur la antaŭa paĝo).

Ludantoj devas ataki nur unu punkton de la krucvortaĵo ĉe ĉiu vico : ekzemple, ludanto ne rajtas ĉe unu vico kompletigi la vortojn BEK kaj LUD, kiuj aperas en la ilustraĵo.

**Liberaj kartoj.** La du kartoj "Kan-u-go" estas liberaj kartoj, kies tenantoj rajtas forĵeti ilin, elmetante sian lastan literan karton laŭ la regula ordo de la ludo.

**Ekzemplo.** Se ludanto tenas tri literajn kartojn kaj

unu aŭ du kartojn "Kan-u-go," kaj povas korekte utiligi la tri literajn kartojn en la krucvortajo, li forĵetas la du liberajn kartojn kaj gajnas la rondon.

Iu ajn ludanto rajtas intersanĝi karton el sia mano kontraŭ la malkaŝita karto, aŭ la kaŝita karto supre de la amaso, sed la intersanĝo anstataŭas aldonon al la krucvortajo.

Li devas deklari la intersanĝotan karton ANTAŬ ol preni la kaŝitan aŭ malkaŝitan karton.

La deklarita karto tiam kuŝas vizaĝo-supre sur la malkaŝita karto aŭ en ĝia loko.

Karto unu fojon elmetita ne povas esti reprenata aŭ intersanĝata.

La ludanto, kiu unua seniĝas de siaj karto, finas la rondon.

La ceteraj ludantoj kalkulas siajn poentojn laŭ la nombroj sur la karto restantaj en la manoj. Ĉiun poentnombron oni enskribas apud la nomo de la koncerna ludanto.

Post tio la persono maldekstre de la antaŭa disdoninto disdonas la kartojn por plua rondo.

Kiam iu ludanto atingas 100 poentojn, la ludo finiĝas, kaj **LA LUDANTO RICEVINTA PLEJ MALMULTAJN POENTOJN ESTAS LA GAJNINTO.**

Por la celo de la ludo, "vorto" estas iu radiko aŭ simpla vorto trovebla en komune akceptita vortaro. **Kombino** de du aŭ pluraj radikoj ne estas permesata.

Ĉiu ludantaro devas antaŭe interkonsenti, ĉu permesi aŭ ne permesi la uzon de afiksoj kaj gramatikaj finaĵoj, solaj aŭ en kombino kun radikoj.

## "KAN-U-GO SOLA"

aŭ "Krucvorta Pacienco."

Ĉi tiu tute nova kaj ensorĉa ludo por unu persono prezentas multajn novajn kaj allogajn punktojn, pro kiuj ĝi estas la plej interesa kaj absorba unu-persona ludo jam inventita.

### REGULARO.

(Noto. Ĉiuj ordinaraj reguloj de "KAN-U-GO," ekzemple pri aldono de literoj supre, malsupre, aŭ supre kaj malsupre, validas ankaŭ por ĉi tiu Krucvorta Pacienco).

Forigu la du liberajn kartojn "KAN-U-GO," ĉar ili ne estas bezonataj por la nuna ludo; kaj bone miksu la kartaron.

## UNUA METODO.

Donu al vi mem SES kartojn, kaj metu ilin sur la tablon, vizaĝo-supre. Metu la aliajn kartojn en amaso sur la tablon, vizaĝo-malsupre, kaj tiam turnu la supran karton kaj ĝin metu apude, vizaĝo-supre.

El la ses literaj kartoj antaŭ vi, kaj la karto kiu kuŝas vizaĝo-supre apud la amaso, formu vorton el du, tri, aŭ kvar literoj (ne pli ol kvar) kaj metu ĝin en la centron de la tablo.

Se, je ĉi tiu aŭ iu posta okazo, vi ne povas formi vorton, turnu la kartojn de la amaso, unuope, ĝis vi povos uzi unu el ili por formi vorton; metante la neuzablajn sur la jam turnitan literan karton, kiu kuŝas apude.

Ĉiu litera karto, uzita por formi ĉi tiun vorton, devas esti anstataŭigita per karto prenita el la supro de la amaso de kartoj, kiuj kuŝas vizaĝo-malsupre.

Tia anstataŭigo ne aplikiĝas al la amaso de kartoj kuŝantaj vizaĝo-supre, krom se la "blinda" amaso jam estas eluzita.

Tiam, formu pluan vorton per almeto de unu, du, tri aŭ kvar literoj (ne pli ol kvar) al la vorto en la centro de la tablo, laŭ la metodo de ordinara ludo de "KAN-U-GO."

Ĉiufoje, kiam vi prenas literan karton de antaŭ vi, anstataŭigu ĝin el la amaso, kiel supre dirite.

Daŭrigu la ludon sammaniere ĝis la tuta "blinda" amaso estas uzita.

Se vi havas almenaŭ moderan lertecon, vi devus kompletigi la Krucvorton eluzante la tutan kartaron. Se vi ne sukcesus, utiligu vian "paciencon" kaj provu denove.

## DUA METODO.

Miksinte la kartaron, donu al vi mem DEK DU kartojn, metante la aliajn vizaĝomalsupre sur la tablon, laŭ la antaŭa instrukcio. Prenu la dek du kartojn, kaj komencu la krucvorton per formado de vorto el du, tri aŭ kvar literoj (ne pli ol kvar) en la centro de la tablo.

Tiam el la kartoj restantaj en via mano, formu pluan vorton per almeto de unu, du, tri aŭ kvar literoj (ne pli ol kvar) al la vorto sur la tablo, laŭ la metodo de ordinara ludo de "KAN-UGO."

Daŭrigu la ludon sammaniere ĝis vi ne povos plu aldoni al la krucvorto el la kartoj en via mano.

Tiam, prenu la supran karton el la "blinda" amaso. Se ĉi tiu karto ebligas al vi la formadon de plua vorto, uzu ĝin. Se ne, prenu pluajn literojn, unuope, el la amaso, ĝis vi povos fari permeseblan aldonon al la krucvorto.

Sammaniere daŭrigu, ĝis vi estos korekte enmetinta ĉiujn



literojn en la krucvorton, aŭ, alternative, devos konfesi malsukceson.

### TRIA METODO.

Post ekzercado je la unua kaj dua metodoj, provu ĉi tiun. Ĝi estas plenumbla.

Miksinte la kartojn, metu SEP kartojn sur la tablon, vizaĝo-malsupre, kaj **flankon ĉe flanko**.

Kovru ĉiujn **krom la unua** en la vico tiel formita, per ses pluaj kartoj ; kovru ĉiujn el ĉi tiuj **krom la unua** per pluaj kartoj ; kaj tiel plu, ĝis vi estos metinta 28 kartojn.

Nun vi havos antaŭ vi sep amasetojn da kartoj, el kiuj amasetoj la unua enhavas nur **unu** karton, la dua nur **du**, kaj

tiel plu, ĝis la sepa kun sep kartoj.

Turnu la supran karton en ĉiu amaseto.

Per ĉi tiuj turnitaj kartoj, formu vorton el du, tri aŭ kvar literoj (ne pli ol kvar) kaj metu ĝin en la centron de la tablo.

Turnu la kartojn, kiuj nun estas supre de la ses restantaj amasetoj, kaj daŭrigu la ludon, laŭ la metodo de ordinara ludo de "KAN-U-GO."

Kiam vi fine ne povos formi vortojn per la kartoj en la amasetoj, prenu la restantajn ĝis nun ne uzitajn kartojn, kaj (tenante ilin vizaĝ-malsupre) turnu **ĉiun trian karton** kaj utiligu ĝin por vortformado, kune kun tiuj el la amasetoj.

Sed memoru, ke vi devus uzi, prefere, la kartojn el la amasetoj.

Kiam vi trairis la tutan eksteran provizon de kartoj elprenante ĉiun trian karton, turnu la kartojn denove, kaj denove elprenu ĉiun trian karton.

La ludo finiĝos nur kiam uziĝis por vortfarado ĉiuj kartoj, t.e. tiuj el la amasetoj kaj ankaŭ la eksteraj.

Tiam vi devus havi antaŭ vi krucvorton, kiu entenas ĉiujn literajn kartojn. Se ne, vi malsukcesis, ĉar restas nur kartoj el kiuj, prenante ilin laŭ ĉiu tria karto, vi ne povas fari permeseblajn aldonojn.