

REGULARO

POR

LEXICON

Reg. No. 525991

JOHN WADDINGTON LTD.  
LEEDS KAJ LONDON.

POR LA ESPERANTA ELDORO  
BRITA ESPERANTISTA ASOCIO,  
LONDON.

REGA SOCIETO



BRUĜA GRUPO



ESPERANTISTA

# LEXICON

Reg. No. 529991  
(LEKSIKONO)

*La Nova Kartludo  
Lerto, Rido, Intereso*

## REGULARO

DISDONANTO.—Por decidi, kiu komence disdonu la kartojn, ĉiu ludonto prenu karton, kaj la tenanto de la plej altvalora karto estu la komenca disdonanto. Tiucele oni taksu "A" plej altvalore kaj "Z" plej malaltvalore. Poste, oni disdonu laŭvice.

DISDONADO.—De k kartoj disdoniĝas al ĉiu

ludanto. La restantajn kartojn oni metas amase sur la tablon, vizaĝo-*sube*; la plejsupran karton de la amaso oni tiam prenas kaj metas flanke, vizaĝo-*supre*. Se estas pli ol kvar ludantoj, necesas uzi du kartarojn, por ke ĉiu havu dek kaj tamen restu sufiĉa kvanto.

LUDMANIERO.—La persono maldekstre de la disdoninto komencas la ludon. Poste ludas lia maldekstra najbaro, kaj tiel plu ĉirkaŭ la tablo. Ĉiu ludanto, rigardinte siajn kartojn, devas elekti unu el la jenaj kvar alternativoj:

(a) Formi unu kompletan vorton, kaj metu ĝin sur la tablon.

(b) Forĵeti unu el siaj kartoj, kaj preni, anstataŭe, *aŭ* la flankekuŝantan "videblan" karton, *aŭ* la "blindan" karton kiu kuŝas supre de la amaso. Li devas forĵeti sian karton ANTAŬ OL preni la novan. La forĵetitan karton li metas sur la flankekuŝantan karton (aŭ en ties lokon, se li ĝin forprenis) kaj tiumaniere la forĵetita karto fariĝas la "videbla" karto sur la tablo.

(c) Se ia vorto estas jam formita sur la tablo, enmeti karton, aŭ kartojn, en iun ajn tian

vorton, por formi novan vorton. Tion farante, la ludanto ne rajtas aliigi aŭ inversigi la ordon de la literoj jam en la vorto, sed nur aldoni la nova(j)n litero(j)n je la komenco, fino, aŭ interno de la vorto. Nur unu vorton li rajtas "ŝanĝi" ĉiuvice.

Ekzemploj :

Lan povas fariĝi *plan*, aŭ *planed* : Pal, pajl : Ost, *post* aŭ *vost* : rid, *brid* : alt, *palt* : k.t.p.

(d) Se ia vorto estas jam formita sur la tablo, preni karton, aŭ kartojn, el sia propra provizo, kaj interŝanĝi

ĝin (aŭ ilin) je litero (aŭ literoj) en iu ajn vorto, tiel formante novan vorton. Ekzemple, li povas preni la literon E el la vorto SPERT kaj anstataŭigi ĝin per la litero O el sia propra provizo, farante la vorton SPORT. Nur unu vorton li rajtas "ŝanĝi" ĉiuvice.

Ludanto ne rajtas PRE-TERLASI SIAN VICON : li DEVAS elekti unu el la kvar alternativoj, kaj NUR unu.

CELO DE LA LUDO.— La celo estas, ke oni seniĝu de siaj kartoj plejble rapide. Kiam unu ludanto tion faras, la ludrondo

finiĝas. La aliaj ludantoj tiam kalkulas poentojn per sumigo de la ciferoj sur la kartoj en siaj manoj, kaj oni registras la poentojn de ĉiu ludantó. Post tio oni disdonas por plua ludrondo, kaj rekomencas.

Kiam la poentoj de iu ludanto entute sumiĝas 100, li ĉesas ludi, kaj la ludado daŭras inter la aliaj. Tiumaniere unu post alia la ludantoj malaperas kaj fine restas nur unu; kiu, ricevinte la MALPLEJ grandan nombron de poentoj, estas la GAJNINTO.

*Noto.* Antaŭ ol komenci la ludadon, estas necese decidi pri la signifo de la

termino *vorto*. Ekzemple, oni povas permesi (a) nur radikojn, aŭ (b) ankaŭ derivaĵojn, aŭ (c) nur plenajn vortojn: permesi, aŭ malpermesi, afiksojn: permesi, aŭ malpermesi, personajn aŭ geografiajn nomojn: permesi, aŭ malpermesi, kunmetaĵojn de radikoj: aŭ limigi ilin je du, aŭ tri, radikoj: k.t.p. La plej simpla sistemo estas, permesi nur ordinarajn radikojn kaj eĉ ne afiksojn, ĉu aŭ ĉu ne oni ankaŭ limigas ilin al difinitaj kategorioj kun celo instrui aŭ amuzi la ludantojn.

Se iu ludanto opinias, ke vorto sur la tablo ne estas vera Esperanta vorto, aŭ

ne estas en ia antaŭe konsentita kategorio, aŭ ne estas ĝuste literita, li rajtas pridemandi ĝin. Se li pruviĝas malprava, li pune ricevas 10 poentojn. Se tamen li estas prava, li rekompence perdas 10 poentojn, kaj la ludanto, kiu formis la misvorton, devas repreni siajn kartojn kaj perdi sian vicon.

La "Ĉefkarto" povas reprezenti iun ajn literon, laŭ hontrovo de la tenanto.

Se la amaso de "blindaj" karto foruziĝas, oni prenas la alian amason kun la "videbla" karto supre, miksas ĝin, kaj aranĝas novan "blindan" amason, kiel antaŭe.

## KIEL ORGANIZI KONKURSOJN DE



Reg. No. 529991

1. Oni aranĝas aron da tabloj, ĉiu por kvar ludantoj. Ĉiu persono ludas nur por si mem, do iuj ajn kvar personoj povas kune komenci. Oni difinas Kontroliston por ĉiu grupo de 10 tabloj. Ĉiu ludanto ricevas registrokarton.

2. Por decidi pri komenca disdonado, ĉiu el la kvar ludantoj prenas karton "blinde" kaj la preninto de la plej altvalora

(A . . . . Z) estas la disdonanto. Okaze de egaleco, la egaluloj prenas pluajn kartojn por decidi.

3. La disdonanto miksas kaj disdonas la kartojn po 10 al ĉiu ludanto, kaj metas la restantajn kartojn sur la tablo ĝuste kiel en la ordinara ludado—unu videble, la aliajn en “blinda” amaso.

4. La ludanto maldekstre de la disdoninto komencas la ludon, kiel ordinare kaj ĝi iradas laŭ la reguloj ĝis unu ludanto seniĝis de siaj kartoj—aŭ alternative, ĝis sonorilo anoncas la finon de la ludrondo. Oni fiksas maksimuman tempon por

la rondo (ekz., sep minutojn). Ĉe tiu punkto, ĉiu ludanto sumigas la ciferojn sur siaj restantaj kartoj kaj enskribas la sumon sur sian registrokarton. Ĉiu ludanto konfirmas la tiel kalkulitan poentaron de sia *dekstra* najbaro kaj ĝin atestas per siaj ĉefliteroj aŭ parafo.

5. La ludanto, kiu aŭ seniĝis de kartoj aŭ havas la malplej altan poentaron ĉe sia tablo, estas la gajninto de la ludrondo, kaj foriras al la proksima tablo (de tablo 1 al tablo 2, k.t.p.). Alveninte al sia nova tablo, li miksas la kartojn kaj disdonas por la sekvanta ludrondo.

6. Je la fino de la konkurso, t.e., kiam oni ludis antaŭe-deciditan nombron da ludrondoj (10, 12, k.c., laŭ bontrovo de la organizantoj), la GAJNINTOJ estas tiuj, havantaj la MALPLEJ GRANDAJN POENTAROJN.

### *Notoj.*

Se dum konkurso iu ludanto opinias, ke vorto sur la tablo ne estas vera Esperanta vorto laŭ la vortspecoj permesitaj en la konkurso, aŭ estas neĝuste literita, li rajtas pridemandi ĝin. (En okazo de bezono, la Kontrolistoj

arbitracias la aferon). Jenaj rezultoj sekvas :

- (a) Se temas pri misvorto iaspeca tamen *ne* pri neĝusta literado, la ludanto kiu formis la misvorton pune ricevas 50 poentojn, kiujn la Kontrolisto enskribas sur lian registron ; ankaŭ, li devas repreni siajn kartojn kaj perdi la vicon. Nenio okazas rilate al la pridemandinto.
- (b) Se temas pri neĝusta literado, la ludanto kiu formis la vorton ne puniĝas per poentoj, sed devas repreni siajn kartojn kaj perdi sian vicon.



Se misvorto aŭ neĝusta literado farita de iu ludanto rimarkiĝas nur kiam jam ludis, laŭvice, alia persono, la eraro restas nekorektita, kaj ne estas punebla.

MEMORU KE  
la MALPLEJ granda  
poentaro gajnas la  
konkurson.

---

La solvendrajtojn de la  
LEXICON  
Esperanta eldono posedas  
Brita Esperantista Asocio,  
142, High Holborn, London,  
W.C.1, Anglujo.

Agentoj :

Universala Esperanto-Asocio,  
1, Tour de l'Île, Genève,  
Svislando.

Belga Esperanto-Instituto,  
Kleine Hondstraat 11, Ant-  
werpeno, Belgujo.

Friedrich Ellersiek, G.m.b.H.,  
Wilmsstrasse 5, Berlin, S.W.61,  
Germanujo.

Heroldo de Esperanto,  
Brüsselerstrasse 94, Köln,  
Germanujo.

Centrale Esperanto-Boekhandel,  
Bankastraat 10, 's-Graven-  
hage, Nederlando.

Internacia Cseh Instituto de  
Esperanto,  
Riouwstraat 172, 's-Graven-  
hage, Nederlando.

Eldona Societo Esperanto,  
Poŝta Fako 698, Stockholm 1,  
Svedujo.

Esperanto-Centro Itala,  
Galleria Vittorio Emanuele 92,  
Milano, Italujo.

POR ĈIU KARTLUDO

uzu la

Ludkartojn  
Waddington

\*

LA PLEJ BONAJ  
EN LA MONDO

IN CASE OF ANY  
COMPLAINT  
PLEASE RETURN  
THIS SLIP, WITH THE  
CARDS (UNUSED) TO  
THE SUPPLIER.

— 0 —

No. 200

J. W. LTD.