















	girafo		birdo
	hundo		citrono
	hameleono		chevalo
	insulo		domo
	jogurto		elefanto
	jetkubo		fiŝo
	kokino		glaso

	libro		mano
	ŝuoj		nazo
	tablo		okulo
	urso		pomo
	aŭto		rozo
	vazo		seĝo
	zebro		akvo

La 27 sevantajn paĝojn : Dorsoj de la kartoj

birdo



ĝirafo



citrono



hundo



ĉevalo



ĥameleono



domo



insulo



elefanto



jogurto



fiŝo



ĵetkubo



glaso



kokino



mano



libro



nazo



ŝuoj



okulo



tablo



pomo



urso



rozo



aŭto



seĝo



vazo



akvo



zebro



Ludreguloj

Domenoj

La ludocelo :

Celas surtabligi ĉiujn siajn domenojn.

Antaŭ la ludo :

Disdonu domenojn laŭ la ĉi-sube tabelo. Metu averse unu domenon meze sur la tablon, la ceteraj domenoj iĝas la kromamaso.

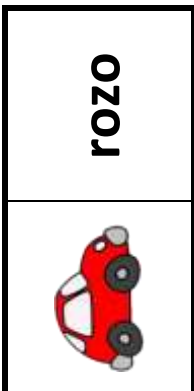
	ĉiu ludanto ricevas :	kromamaso
por 2 ludantoj	po 8 domenoj	9
por 3 ludantoj	po 7 domenoj	6
por 4 ludantoj	po 6 domenoj	3

Por ludi :

La ludanto devas meti taŭgan domenon apud la unua domeno laŭ la ekzemplo ĉi-sube. Se li ne havas taŭgan domenon, li devas elpreni domenon el la kromamaso kaj lasas vicon al la sekva ludanto.

Ekzemplo :

Se la unua domeno estus rozbildo kaj la vorto "vazo", la taŭga domeno enhavus aŭ la vorton "rozo" aŭ la bildon de la vazoj.



Laŭvice, la ludantoj almetas domenon por formi ĉenon. Kiam ludanto ne havas taŭgan domenon por meti, li elprenas domenon el la kromamaso (ĝis la elĉerpiĝo de la kromamaso) kaj lasas vicon.

Fino de la partio :

La unua ludanto kiu ne plu havas domenojn gajnas.