

Esperanto estas la neŭtrala
PONTLINGVO
inter ĉiuj.

Skribu la vorton
ESPERANTO

Por akiri la literon de la atingita ĉelo,
diru vorton,
kiu komenciĝas per tiu litero.



Startejo sur la ponto

E	S	P	E	R	A	N	T	O
E	S	P	E	R	A	N	T	O
E	S	P	E	R	A	N	T	O
E	S	P	E	R	A	N	T	O

Necesaĵoj :

La ludo-tabulo, peonoj, ĵetkubo, literoj por skribi la vorton "ESPERANTO".
Okaze de ne disponeblaj literoj, ĉiu ludanto mem skribos la literojn.

La ludotabulo konsistas el 10 ĉeloj :

- 9 ĉeloj kiuj entenas literojn,
- la ponto, kiu estas la startĉelo.

La direkto de la movo sur la ludvojo estas libera, ĉiu elektas la plej avantaĝan direkton.

La ludocelo :

La celo estas kompletigi la vorton "ESPERANTO" per la 9 taŭgaj literoj.

La unua ludanto, kiu sukcesas skribi la vorton "ESPERANTO" gajnas.

Por ludi :

Ĉiu ludanto metas peonon sur la ponton. La ludantoj ludas laŭvice.

La ludanto ĵetas la kubon, laŭ la ĵeto, li translokas sian peonon sur la ludvojo elektante la plej avantaĝan direkton.

Por akiri la literon de la atingita ĉelo, li devas diri vorton kiu komenciĝas per tiu litero.

La vortoj jam diritaj ne validas.

Nenio okazas kiam la atingita ĉelo estas la ponto aŭ kiam la litero estas jam akirita.

Varianto :

Eblas mallongigi la daŭron de la ludo per teamoj de 2 ludantoj. Ĉiu ludanto havas peonon kaj kunagas sur la komuna vorto de la teamo.

La unua teamo kiu kompletigas la vorton "ESPERANTO" gajnas.

ESPERANTO



LA PONTLINGVO