

Esperanto-Fluxx v0.5

Tiu ĉi dosiero prezentas version de la kartludo “Fluxx” de Andrew Looney, kiun adaptis al Esperanto Thomas Preece kaj Neil Roberts. La plimulton de la originala arto inklusive la desegnon de la kartŝablono faris Neil; la plimulton de la teksto Thomas. Plian arton ni prenis de la reĵeto “Open Clip Art” (<http://openclipart.org>).

La ludo ne estas rekta traduko de la originala; kvankam pluraj konataj kartoj de al originala ludo ja ĉeestas, ni aldonis ankaŭ novajn kiuj rilatas specife al la Esperanto-movado – ekzemple la **tenaĵoj** (keepers) *Esperanto* kaj *Krokodilo*, kaj diversaj **celoj** (goals) inkluzive la *I S* kaj la *Akvobataloooo!* Krome ni rimarkis ke la ĝenerala “hipieco” de la ludo bone kongruas kun la kutimoj de la Esperanto-movado.

Por konstrui vian propran kartaron, vi ja povas printi sur karton kaj eltondu – sed ankaŭ rimarku, ke la bildoj estas ĝuste grandaj por printi sur kutima papero kaj glui al tradiciaj ludokartoj. Se oni poste metas la gluitajn kartojn en kartokovrilojn, oni tiel havigas sufiĉe bonaspektan kartaron.

Se vi ŝatas tiun ĉi ludon, ni bonvenigas viajn opiniojn, proponojn, ktp (retpoŝtu al thomas@tpreece.net) – sed eĉ pli grave estas ke vi **subtenu la kreintoj de la originala ludo**, Looney Labs. Fluxx-kartaroj en pluraj lingvoj haveblas de ilia retpaĝo (<http://looneylabs.com>) aŭ de via loka ludvendejo.

Ĝuu!

Esperanto-Fluxx v0.5

This is a version of the card game “Fluxx” by Andrew Looney, adapted to Esperanto by Thomas Preece and Neil Roberts. The majority of the original art, including the card templating, was made by Neil, and the majority of the text by Thomas. Further art was taken from openclipart.org

The game isn't a direct translation of the original; although many recognisable cards are included, we've also added some new ones that relate specifically to Esperanto culture. We also noted that the general “hippieness” of the game goes well with the norms of the Esperanto movement.

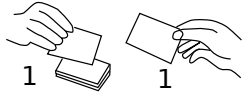
You can build your own deck of these cards by printing on card stock and cutting – but you can get much better results by printing on normal paper and gluing them onto traditional playing cards. If you then put these cards into card sleeves, you can get a reasonably good-looking deck.

If you like this game, we'd welcome your opinions, suggestions, and so on (email thomas@tpreece.net) – but even more important is that you **support the creators of the original game**, Looney Labs. Copies of Fluxx are available in several languages from their website (<http://looneylabs.com>) or from your friendly local game store.

Enjoy!

PRENU 1, LUDU 1

BAZAJ REGULOJ



Por komenci, miksi la kartaron kaj disdoni po 3 kartojn al ĉiu ludanto. Metu ĉi tiun karton en la mezo de la tablo.

Prenu 1, Ludu 1

Je via vico:
Prenu 1 karton.
Ludu 1 karton.

Ĉi tiu karto restu sur la tablo eĉ se novaj reguloj anstataŭigas la bazajn regulojn.

EKFIŜU

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Ekfiŝu

Nomu karton. Se iu ludanto havas tiun karton enmane, li/ŝi devas doni ĝin al vi. Se neniuj havas, prenu karton de la talono. Iel ajn, se vi ricevas la celitan karton, vi rajtas tuj ludi ĝin.

FORĴETU KAJ PRENU

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Forĵetu Kaj Prenu

Forĵetu ĉiujn kartojn de via mano, kaj prenu la saman kvanton da karto, kiun vi forĵetis.

FORĴETU REGULON

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Forĵetu Regulon

Elektu unu el la Regulkartoj, kiuj estas sur la tablo, kaj metu ĝin sur la forĵetstaplon.

FORĴETU TENAĴON

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Forĵetu Tenaĵon

Prenu surtablan Tenaĵon de ajna ludanto, kaj metu ĝin sur la forĵetstaplon. Se neniuj havas surtablan Tenaĵon kiam vi ludas ĉi tiun karton, nenio okazas.

IMPOSTOJ!

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Impostoj!

Ĉiuj ludantoj devas elekti 1 karton de sia mano kaj doni ĝin al vi.

INTERŜANĜU MANOJN

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Interŝanĝu Manojn

Interŝanĝu la kartojn en via mano kun tiuj de alia ludanto laŭ via elekto - eĉ se via/lia/ŝia Mano malplenas.

INTERŜANĜU TENAĴOJN

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Interŝanĝu Tenaĵojn

Elektu Tenaĵon, kiu apartenas al alia ludanto, kaj interŝanĝu ĝin kun unu el la viaj. Se al vi mankas Tenaĵoj, aŭ estas neniuj Tenaĵoj sur la tablo, nenio okazas.

MANOJ ROTACIAS

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Manoj Rotacias

Ĉiu ludanto donu la kartojn en sia mano al la ludanto je sia dekstra aŭ maldekstra flanko, laŭ via elekto (sama direkto por ĉiuj ludantoj).

MIKSI TENAĴOJN ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Miksi Tenaĵojn

Meti ĉiujn Tenaĵojn en stakon, miksu, kaj disdonu al ĉiuj ludantoj, komencante per vi.

NI FARU TION DENOVE! ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Ni Faru Tion Denove!

Serĉu la forĵetstaplon kaj prenu aŭ unu Ago-karton aŭ unu Regulo-karton laŭ via elekto, kaj tuj ludu ĝin.

NI SIMPLIGU ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Ni Simpligu

Forĵetu maksimume duonon (ĉirkaŭumanta alten) da la Regulo-kartojn (laŭ via elekto), kiuj estas sur la tablo.

PRENU 2 KAJ UZU ILIN ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Prenu 2 Kaj Uzu Ilin

Flankenmetu la kartojn de via mano. Prenu 2 kartojn kaj ludu ilin. Vi elektas la ordon, en kiu vi ludas la kartojn. Poste reprenu vian kartojn kaj daŭrigu vian vicon.

PRENU 3 KAJ UZU 2 ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Prenu 3 Kaj Uzu 2

Flankenmetu la kartojn de via mano. Prenu 3 kartojn kaj ludu 2, laŭ via elekto. Forĵetu la alian. Poste reprenu vian kartojn kaj daŭrigu vian vicon.

RECIKLIGO ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Recikligo

Miksi la forĵetstaplon en la talonon.

REGULO-REŜARGO ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Regulo-reŝargo

Forĵetu ĉiujn Regulo-kartojn, por ke nur la Bazaj Reguloj restu sur la tablo. Ne forĵetu la nunan Celon.

SEN LIMOJ ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Sen Limoj

Se estas Manlimo aŭ Tenajlimo sur la tablo, forĵetu tiu(j)n kartojn.

ŜTELU KAJ UZU ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Ŝtelu Kaj Uzu

Prenu karton laŭ hazardo el la mano de alia ludanto (laŭ via elekto), kaj tuj ludu ĝin.

ŜTELU TENAĴON ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Ŝtelu Tenaĵon

Prenu 1 surtablan Tenaĵon de alia ludanto (laŭ via elekto), kaj metu ĝin surtablen antaŭ vi.

VICUMU REFOJE ↕

AGO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, faru tion, kio estas skribita, kaj poste metu la karton sur la forĵetstaplon.

Vicummu Refoje

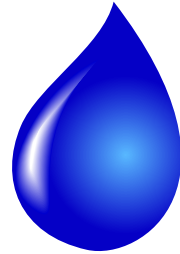
Faru vicon denove, tuj post la fino de via nuna vico.

AKVO ✓

TENAĴO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Akvo



AMO ✓

TENAĴO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Amo



BIERO ✓

TENAĴO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Biero

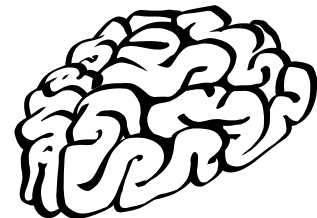


CERBO ✓

TENAĴO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Cerbo

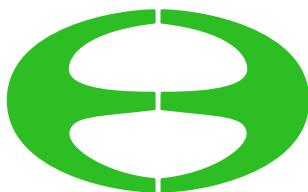


ESPERANTO ✓

TENAĴO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Esperanto

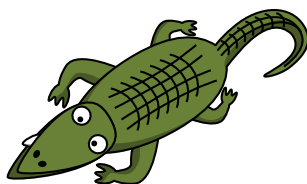


KROKODILO ✓

TENAĴO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Krokodilo

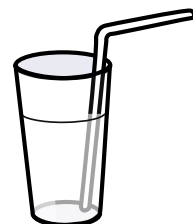


LAKTO ✓

TENAĴO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Lakto



LUNO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

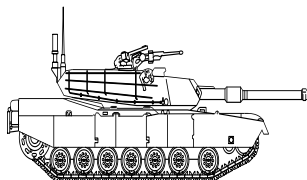
Luno



MILITO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Milito



MONO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Mono



OKULO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Okulo



PACO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

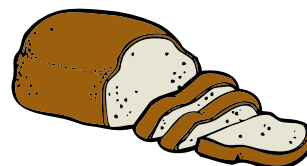
Paco



PANO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

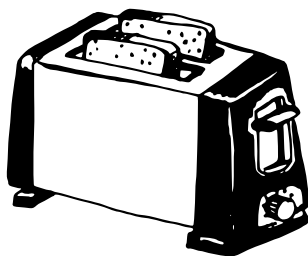
Pano



PANROSTILO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

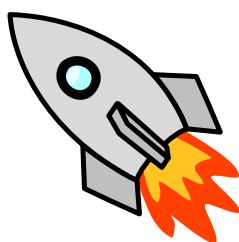
Panrostilo



RAKETO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

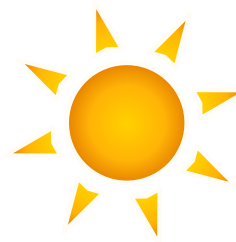
Raketo



SUNO ✓ **TENAJO**

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Suno



TELEVIDILO ✓

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

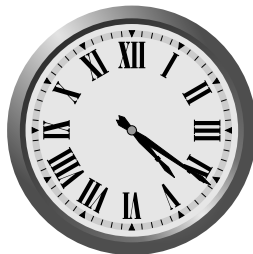
Televidilo



TEMPO ✓

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

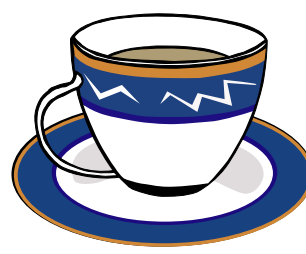
Tempo



TEO ✓

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Teo



VINO ✓

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablon antaŭ vi, montrante la facon.

Vino



CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Cerbo (sen Televido)

Ludanto venkas, kiu havas la Cerbon sur la tablo, sed nur se neniu havas la Televidilon sur la tablo.



IS

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

IS

Ludanto venkas, kiu havas Bieron sur la tablo, sed nur se neniu havas la Sunon sur la tablo.



10 KARTOJ EN MANO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

10 Kartoĵ En Mano

Ludanto venkas, kiu havas minimume 10 kartoĵn en sia mano, kaj pli da kartoĵ ol ĉiu alia ludanto.

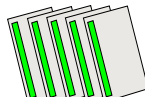


5 TENAĴOJ

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

5 Tenaĵoj

Ludanto venkas, kiu havas minimume 5 Tenaĵojn sur la tablo, kaj pli da Tenaĵoj ol ĉiu alia ludanto.

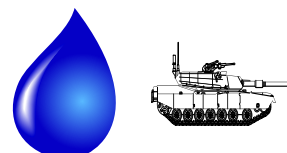


AKVOBATALOOOO!

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Akvobataloooo!

Ludanto venkas, kiu havas kaj Akvon kaj Militon sur la tablo.



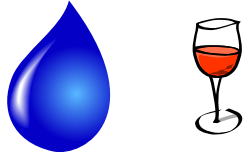
AKVO KAJ VINO

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Akvo kaj Vino

Ludanto venkas, kiu havas kaj Akvon kaj Vinon sur la tablo.



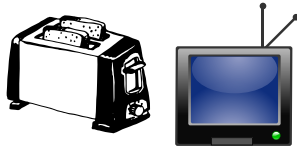
APARATOJ

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Aparatoj

Ludanto venkas, kiu havas kaj Panrostilon kaj Teledildon sur la tablo.



ASTRONOMIO

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Astronomio

Ludanto venkas, kiu havas kaj Okulon kaj Lunon sur la tablo.



BEZONAS VI NUR AMON

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Bezonas Vi Nur Amon

Ludanto venkas, kiu havas Amon sur la tablo, sed neniun alian Tenaĵon.



DIVERSAJ LINGVOJ

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Diversaj Lingvoj

Ludanto venkas, kiu havas kaj Esperanton kaj Krokodilon sur la tablo.



GUFUJO

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Gufujo

Ludanto venkas, kiu havas kaj Teon kaj Lunon sur la tablo.



HIPIOJ

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Hipioj

Ludanto venkas, kiu havas kaj Pacon kaj Amon sur la tablo.



KONGRESO

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Kongreso

Ludanto venkas, kiu havas kaj Esperanton kaj Bieron sur la tablo.



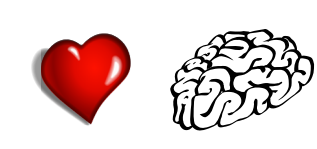
KORO KAJ MENSO

CELO

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Koro kaj Menso

Ludanto venkas, kiu havas kaj Amon kaj Cerbon sur la tablo.



LA FINA VENKO **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

La Fina Venko

Ludanto venkas, kiu havas kaj Esperanton kaj Pacon sur la tablo.

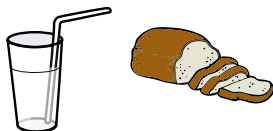


MATENMANĜO **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Matenmanĝo

Ludanto venkas, kiu havas kaj Lakton kaj Panon sur la tablo.

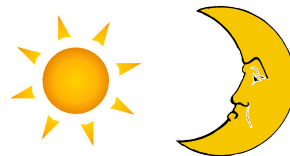


NOKTO KAJ TAGO **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Nokto Kaj Tago

Ludanto venkas, kiu havas kaj Sunon kaj Lunon sur la tablo.

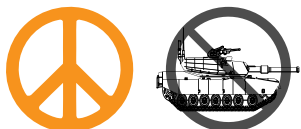


PACO (SEN MILITO) **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Paco (sen Milito)

Ludanto venkas, kiu havas Pacon sur la tablo, sed nur se neniu havas Militon sur la tablo.

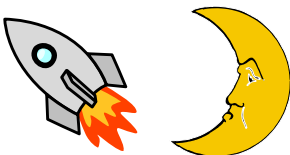


RAKETO AL LA LUNO **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Raketo al la Luno

Ludanto venkas, kiu havas kaj Raketon kaj Lunon sur la tablo.

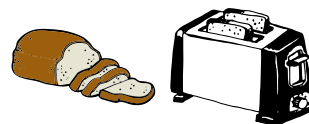


ROSTPANO **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Rostpano

Ludanto venkas, kiu havas kaj Panon kaj Panrostilon sur la tablo.

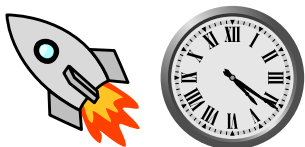


SCIENCFIKCIO **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Sciencfikcio

Ludanto venkas, kiu havas kaj Raketon kaj Tempon sur la tablo.



SPEKTI TELEVIDON **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Spekti Televidon

Ludanto venkas, kiu havas kaj Okulon kaj Televidilon sur la tablo.

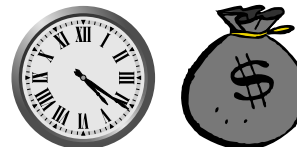


TEMPO = MONO **CELO**

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Tempo = Mono

Ludanto venkas, kiu havas kaj Tempon kaj Monon sur la tablo.

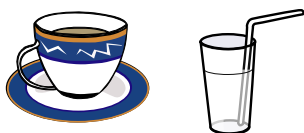


TEO KUN LAKTO ☐

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Teo kun Lakto

Ludanto venkas, kiu havas kaj Teon kaj Lakton sur la tablo.



TRINKEJO ☐

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Trinkejo

Ludanto venkas, kiu havas kaj Bieron kaj Vinon sur la tablo.

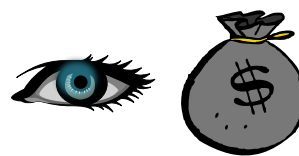


ZAMENHOF (OKULISTO) ☐

Kiam vi ludas ĉi tiun karton, metu ĝin sur la tablomezon, montrante la facon. Forĵetu iun ajn antaŭan Celon.

Zamenhof (Okulisto)

Ludanto venkas, kiu havas kaj Okulon kaj Monon sur la tablo.

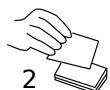


PRENU 2 ✕

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Prenu 2

Prenu 2 kartojn dum via vico. Kiam vi ludas tion ĉi, tuj prenu kartojn (se necesas), ĝis vi ĉi-vice 2 kartojn prenis.

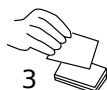


PRENU 3 ✕

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Prenu 3

Prenu 3 kartojn dum via vico. Kiam vi ludas tion ĉi, tuj prenu kartojn (se necesas), ĝis vi ĉi-vice 3 kartojn prenis.



PRENU 4 ✕

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Prenu 4

Prenu 4 kartojn dum via vico. Kiam vi ludas tion ĉi, tuj prenu kartojn (se necesas), ĝis vi ĉi-vice 4 kartojn prenis.



PRENU 5 ✕

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Prenu 5

Prenu 5 kartojn dum via vico. Kiam vi ludas tion ĉi, tuj prenu kartojn (se necesas), ĝis vi ĉi-vice 5 kartojn prenis.



LUDU 2 ✕

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Ludu 2

Ludu 2 kartojn dum via vico. Se vi havas malpli ol 2 kartojn en via mano, ludu ĉiujn kartojn, kiujn vi havas.



LUDU 3 ✕

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Ludu 3

Ludu 3 kartojn dum via vico. Se vi havas malpli ol 3 kartojn en via mano, ludu ĉiujn kartojn, kiujn vi havas.



REGULO

LUДУ 4

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Ludu 4

Ludu 4 kartojn dum via vico. Se vi havas malpli ol 4 kartojn en via mano, ludu ĉiujn kartojn, kiujn vi havas.



REGULO

LUДУ ĈION

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Ludu Ĉion

Dum via vico, ludu ĉiujn kartojn, kiujn vi havas en via mano.



REGULO

MANLIMO 0

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Manlimo 0

Se ne estas via vico, vi ne rajtas havi karton en la mano. Se necesas, forĵetu kartojn je la fino de via vico.



REGULO

MANLIMO 1

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Manlimo 1

Se ne estas via vico, vi rajtas havi nur 1 karton en la mano. Se necesas, forĵetu kartojn je la fino de via vico.



REGULO

MANLIMO 2

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Manlimo 2

Se ne estas via vico, vi rajtas havi nur 2 kartojn en la mano. Se necesas, forĵetu kartojn je la fino de via vico.



REGULO

MANLIMO 3

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Manlimo 3

Se ne estas via vico, vi rajtas havi nur 3 kartojn en la mano. Se necesas, forĵetu kartojn je la fino de via vico.



REGULO

TENAĴOLIMO 2

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Tenaĵolimo 2

Se ne estas via vico, vi rajtas havi nur 2 Tenaĵojn surtable. Se necesas, forĵetu Tenaĵojn je la fino de via vico.



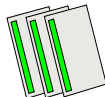
REGULO

TENAĴOLIMO 3

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Tenaĵolimo 3

Se ne estas via vico, vi rajtas havi nur 3 Tenaĵojn surtable. Se necesas, forĵetu Tenaĵojn je la fino de via vico.



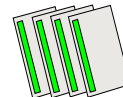
REGULO

TENAĴOLIMO 4

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Tenaĵolimo 4

Se ne estas via vico, vi rajtas havi nur 4 Tenaĵojn surtable. Se necesas, forĵetu Tenaĵojn je la fino de via vico.



INFLACIO X REGULO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Inflacio

Adiciu 1 al ĉiuj numeroj, kiuj aperas sur kartoj.

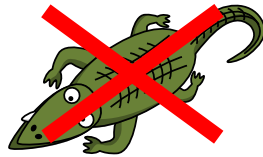
$$x = x + 1$$

"NE KROKODILU" X REGULO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

"Ne Krokodilu"

Neniu povas venki, se la Krokodilo estas sur la tablo.

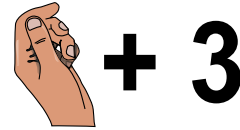


MALPLENMANA BONUSO X REGULO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Malplenmana Bonuso

Se vi havas neniujn kartojn en la mano je la komenco de via vico, prenu 3 aldonajn kartojn.

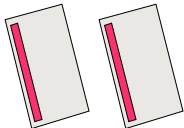


DU CELOJ X REGULO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Du Celoj

Povas esti du Celoj sur la tablo. Oni bezonas plenigi nur unu el la Celoj por venki.

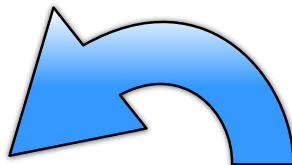


LUDU INVERSE X REGULO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Ludu Inverse

Vicumu en inversa direkto.



UNUA LUDO HAZARDA X REGULO

Kiam vi ludas tiun ĉi karton, metu ĝin sur la tablomezon. Forĵetu antaŭajn regulojn, kiujn ĉi tiu karto kontraŭdiras. La regulo tuj validas.

Unua Ludo Hazarda

La unuan karton, kiun vi ludas dum via vico, elektas blinde la antaŭa ludanto.

