

« Dek mil frazoj »

Reguloj

Tiu ludo celas instruon de la internacia lingvo Esperanto, per konstruado de frazoj gramatike korektaj.

La ideo pri tiu ludo venas de diversaj ludoj kiel « Mille Bornes », kaj « Mille et une phrases » (Jeux Nathan), sed kun speciala adaptigo por Esperanto: la subjekto havu finon malsimila je rekta komplemento. Male, franclingve, estas malsimilaj finaĵojn de verboj, laŭ la nombro de la subjekto.

Ĉiu frazo devas:

- havi majusklon je la komenco
- havi punkton je la fino
- havi subjekton, verbon, rektan komplementon, komplemento pri loko, komplemento pri tempo (je ajna ordo)

Komenco de ludo

Miksu la kartojn, kaj disdonu 6 al ĉiu ludanto. Ne disdonitaj kartoj iĝas la talonon, je la centro de tablo.

Iu (laŭhazarde) ludanto komencas ludi, kaj aliaj sekvos horloĝvice.

Laŭvice, ĉiu ludanto eltiras karton de la talono, kaj metas ĝin kun siaj kartoj. Li devas nun formeti iun karton:

- ĉu metante karton antaŭ si, progresigante sian frazon
- ĉu metante insid-karton antaŭ alia ludanto, por haltigi progreson de lia frazo
- ĉu deĵetante karton apud talono.

(ĉiukaze, li restu kun nur 6 kartoj en mano)

Daŭrigo de ludo

Kiam la talono estas finita, oni uzas la stakon de deĵetitaj karto kiel talono, ĝis la fino de tiu stako.

Insid-kartoj, kaj iliaj evitoj

Por halti progreson de frazo de alia ludanto, oni povas meti insidojn:

– rompita kraĵono haltigas la frazon. La evito estas kraĵon-pintigilo, metota sur la karto « rompita kraĵono »

– tondilo haltigas la frazon. La evito estas glurubando, metota sur la karto « tondilo »

– gumo viŝas la karton sur kiu oni metas ĝin, kaj tiuj du kartoj estu metataj en stako apud talono. La ludanto devas meti novan karton.

(sed la gumo ne povas viŝi la majusklo de komenco de frazo, nek la punkto de fino)

Estas du kartoj « super-evito », validaj dum la tuta ludo:

– nerompebla skribilo, kiu protektas kontraŭ rompita kraĵono

– neforviŝebla skribilo, kiu protektas kontraŭ gumo kaj rompita kraĵono.

Fino de la ludo

Ludanto kiu havas kompletan frazon antaŭ si gajnas la ludon.

(kompleta frazo havas 7 kartojn: majusklo, verbo, subjekto, rekta komplemento, komplemento pri loko, komplemento pri tempo)

« Dix mille phrases »

Ce jeu a pour but d'enseigner la langue internationale Espéranto en créant des phrases grammaticalement correctes.

L'idée de ce jeu vient de divers jeux tels que « Mille Bornes » et « Mille et une phrases » (Jeux Nathan), mais avec une adaptation spéciale pour l'espéranto : le sujet doit avoir une terminaison différente du complément d'objet direct. Par contre, en français, il existe différentes terminaisons de verbes, selon que le sujet est au singulier ou au pluriel.

Chaque phrase doit :

- commencer par une majuscule,
- avoir un point à la fin,
- avoir un sujet, un verbe, un complément direct, un complément de lieu, un complément de temps (dans n'importe quel ordre).

Début du jeu

Mélangez les cartes et distribuez-en 6 à chaque joueur. Les cartes non distribuées constituent la pioche, au centre de la table.

Un joueur (choisi au hasard) commence à jouer et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, chaque joueur tire une carte de la pioche et la met dans son jeu. Il doit alors se séparer d'une carte :

- Soit en la posant devant lui pour faire progresser sa phrase,
- Soit en posant une carte piège devant un autre joueur, pour bloquer la progression de sa phrase,
- Soit en rejetant une carte à côté de la pioche.

(dans tous les cas, il ne faut rester qu'avec avec seulement 6 cartes en main)

Suite de jeu

Lorsque la pioche est terminée, la pile de cartes rejetées est utilisée comme une nouvelle pioche.

Les cartes pièges et leur parade

Pour arrêter la progression de la phrase d'un autre joueur, vous pouvez mettre des cartes-pièges :

- Un crayon cassé arrête la phrase. La parade est le taille-crayons placé sur la carte « crayon cassé »
- Un ciseau arrête la phrase. La parade est le ruban adhésif, placé sur la carte « ciseaux »
- Une gomme efface la carte sur laquelle elle est placée et ces deux cartes doivent être placées dans la pile à côté de la pioche. Le joueur doit mettre une nouvelle carte de même type.

(La gomme ne peut pas effacer la majuscule du début d'une phrase, ni le point final)

Il y a deux « cartes de super-parade » qui sont valables tout au long du jeu :

- Un crayon incassable, qui protège contre le crayon cassé
- Un feutre indélébile qui protège contre la gomme et le crayon cassé.

Fin du jeu

Un joueur qui a une phrase complète a gagné la partie.

(Une phrase complète contient 7 cartes ; majuscule, verbe, sujet, complément direct, complément de lieu, complément de temps et point final)