

# KONTAKTO

## **Ekskluzive:**

6-foja mondĉampiono  
pri ŝako estas  
esperantistino!



NUMERO 202 (2004:4)

ISSN 0023-3692

**Rolludoj:**  
paperaj kaj vivaj!



**Tarokoj:**  
mistikaj prauloj  
de ludkartoj



## **Krome:**

interkulturaj ludoj,  
intelektaj ludoj,  
Olimpikoj, ludoj en  
Esperanto, intervjuoj,  
historio... ĉio ĉi en  
la numero pri  
LUDOJ!





En Moskvo, ĉe Kremlo

Preparante ĉi tiun numeron mi ekkomprenis: la temo "Ludoj" estas vere senlima, kaj ni prezentas nur etan parton de grandega glacimonto. La ludoj ja formas la homaron kaj influas ĉiujn partojn de nia vivo, kaj tio ne estas troigo – ja de la ludoj, kiujn ludas infanoj nun, foje dependas la "plenkreskulaj ludoj", kiujn ili ludos poste... Tamen, ni ne tro politikumas kaj filozofiumas en ĉi tiu numero!

Malfermas la kajeron komuna projekto de *KONTAKTO* kaj Interkulturo – lud-rilataj intervjuoj kun kvar diverslandanoj. Daŭrigas la interkulturan parton rakonto pri interkulturaj ludoj – la ludoj, kiuj instruas toleremon, akceptemon, kaj malfermecon al aliaj kulturoj.

La intelekta ludo *Kio? Kie? Kiam?* estas ŝatata (kaj ofte ludata!) de multegaj rusaj esperantistoj. Vi ankoraŭ ne konas ĝin? Tial legu la artikolon de Valentin MELNIKOV (p.5).

La apero de tiu ĉi numero ne estus ebla sen la helpo de Chuck SMITH (multajn dankojn al vi, Chuck!). Li tre ŝatas strategiajn tabulludojn kaj eĉ mem partoprenis mond-ĉampionec-turniron de Mens-Sporta Olimpiado. Legu intervjuon kun Chuck sur p.6.

Kaj jen la plej grava novaĵo de ĉi tiu numero: la sesfoja Olimpika ŝak-ĉampiono estas esperantistino! La ekskluzivaĵo troviĝas sur p.7.

La ludo goo estas unu el la plej antikvaj strategiaj tabulludoj (p.7). Sed ankaŭ nun strategiaj tabulludoj (p. 8, 9), kiuj naskis ankaŭ "vivajn" rolludojn (p.16), estas ege popularaj. Ĵet-kuboj, fantaziego kaj kreemo estas necesaj por la tabulaj rolludoj. Kaj por la "vivaj" (ĉi-foje tolkienistaj) rolludoj ĵet-kuboj ne necesas: bezonatas "mezepokaj" protekt-vestaĵoj (kiraso, kaskoj ktp.) kaj "scio pri la historio de la universo".

Kiel kutime, mistikumas nia vic-redaktoro Joel. Ĉi-foje li rakontas pri tarokoj – la mistikaj prauloj de kutimaj lud-kartoj.

Jam finiĝis eble la plej majesta, granda kaj mongajna (aŭ monperdiga?) luda evento en la monda historio: – la Olimpikoj – je la fiero de iuj kaj honto de aliaj. Ankaŭ tiun eventon ni ne povis preteratenti – personan opinionon de iam profesia piedpilkisto legu sur p. 13.

Ĉu ekzistas ludoj nur en Esperanto? Jes! Informojn ankaŭ pri tio vi trovos sur la paĝoj de *KONTAKTO*!

Ni kore dankas ĉiujn, kiuj kontribuis al ĉi tiu numero, kaj pardonpetas al tiuj, kies artikolo(j) ne povis eniri ĝin pro unusola kialo: mankis spaco. Ili nepre publikiĝos en la postaj numeroj!

Agrablan luda... pardonu, legadon!

*Ĵenja*

### Ludo

Enkonduke

*Ho ludo, dolĉa ludo, vi saĝo de sensenco,  
oaz' de freŝaj fontoj, malgranda paradizo,  
loganta el dezerto de nia vivogrizo,  
por ĉiuj vivozorgoj plej rara rekompenco!*

(KALOCSAY)

## <ENHAVO>

Kiel ni ludas? .....	3
Interkulturaj ekzercoj: pli ol ludoj!	
(Katja IGNAJEVA, Rusio/Svedio) .....	4
<i>Kio? Kie? Kiam?</i> (Valentin MELNIKOV, Rusio) .....	5
Intelektu maraton (Tatjana AUDERSKAJA, Ukrainio) .....	5
"Vizitado al ludaj kluboj estas bonega maniero praktiki lingvojn!" (intervjuo kun Chuck SMITH, Usono/Kanado) .....	6
Sesfoja olimpika ĉampiono estas ESPERANTISTINO!	
(intervjuo kun Susan POLGAR, Hungario/Usono) .....	7
Goo, la granda ludo de la Oriento	
(Francisko LORRAIN, Kanado) .....	7
Historio de goo .....	7
Kunportu fantaziegon, ĵet-kubojn kaj... bonan humoron!	
(intervjuo kun Floris KRAAK, Nederlando) .....	8
Kiel aperis rolludoj .....	8
Sokoj: ne konkurantoj, sed kunlaborantoj! (Chuck SMITH, Usono/Kanado) .....	9
Lingva Prismo: lingvoj ekzistas tie, kie homoj parolas ilin!	9
La Mistikaj Tarokoj – prapatroj de ludkartoj	
(Joel AMIS, Usono/Nederlando) .....	10-11
"Per Pasporta Servo al la 61a IJK en Zakopane", aŭ: "Nokte vizitis vin Zamenhof..." (Joanna JAKIELSKA, Pollando) .....	12
Pasporta Servo: pli ol ludo! (Derk EDERVEEN, Nederlando) .....	12
Stoner Fluxx – mariĥuanemula flukso	
(Chuck SMITH, Usono/Kanado) .....	12
Virtuala mondo en Esperanto!	
(Nathan KOVAC, Usono; trad. Chuck SMITH) .....	12
Sporto ne estas milito! (Michael SEDGLEY, Koreio) .....	13
Komence estis vorto... (Sergej TIMĈENKO, Ukrainio) .....	13
<i>Strika Tango</i> jam surdiske! (Ĵenja ZVEREVA, Ukrainio) .....	14
Facila, sed ne primitiva! (Ĵenja ZVEREVA, Ukrainio) .....	14
Bumerange .....	14-15
Informe .....	15
Plena genocido (el tolkienista "ludeto") .....	16

### Temoj de la venontaj numeroj de *KONTAKTO*:

– 203 (2004:5): **RIFUĜINTOJ/HOMAJ RAJTOJ/TOTALISMO/DIKTATORECOJ.**

– 204 (2004:6): **TERORO/TERORISMO** (inkluzive de hejma teroro/perforto). Limdato: la 1a de oktobro.

Kaj jen provizoraj temoj por 2005: ORGANIZAĴOJ; NATURO / BESTOJ; POLITIKO / MILITOJ / TUTMONDIĜO; FOTADO; LINGVOJ; MANGAĴOJ; FAMILIO (internaciaj geedziĝoj, denaskismo ktp.). Skribu – tiu decido povas esti ja la VIA. Ekde la jaro 2004 *Kontakto* kunlaboras pri la projekto *Interkulturo* <www.interkulturo.net>. Kune kun la IK-teamo, *Kontakto* preparos artikolojn rilatajn al kultura diverseco, interkultura lernado, interkulturaj konfliktoj ktp. Viaj artikoloj / ideoj ĉi-temaj kaj ajnatemaj estas pli ol bonvenaj!

\* Noto: se vi interesiĝas pri temo, kies limdato jam pasis, sendu vian artikolon ĉiuokaze – ĝi simple estos publikigita en posta numero.

**KONTAKTO:** Dumonata socikultura revuo de **Tutmonda Esperantista Junulara Organizo** (TEJO), eldonata de **Universala Esperanto-Asocio** (UEA). **Fondita** en 1963. **N-ro 202** (2004:4), 41a jarkolekto. **ISSN** 0023-3692. **Legata** en ĉ. 90 landoj. **TTT-paĝo:** <http://www.tejo.org/eldonoj.jsp>. **Eldonanto** (administrado, abonoj, anoncoj): **UEA:** ☐ Nieuwe Binnenweg 176, NL-3015 BJ Rotterdam, Nederlando; tel.: +31 10 436 10 44, fakso: +31 10 436 17 51; ret-adreso: <uea@inter.nl.net>. **Redakcio:** *KONTAKTO*, p/k 89, UA-01030, Kievo-30 Ukrainio; ret-adreso: <kontakto@tejo.org>. **Redaktoro:** Eugenia ZVEREVA (Ukrainio). **Vic-redaktoro:** Joel AMIS (Usono/Nederlando). **Cef-korektisto:** Pavel MOJAJEV (Ukrainio). **Kovrilo:** Aleksej KOBZENKO. **Presado:** SKONPRES, Bydgoszcz (Pollando), ret-adreso: <skonpres@poczta.onet.pl>. **Konstantaj kunlaborantoj:** Joel AMIS (Usono/Nederlando), Giancarlo BARALDI (Italia), Morteza MIRBAGHIAN (Irano), OSHÓ DAVIES Olúwàbùnmí (Niĝerio), SALIKO, (Finnlando), Behrouz SOROUSHIAN (Irano/Francio), ZHANG Xuesong (Ĉinio). **Facilingvaj artikoloj** estas verkita en la niveloj *tre facila* kaj *facila*, laŭ la vortolisto de *KONTAKTO*. Tiu listo aperas kun la unua numero ĉiujara. **Anonctarifo:** Tutpaĝa 350 EUR, 1/2-paĝa 190 EUR, 1/4-paĝa 100 EUR, 1/8-paĝa 55 EUR, 1/16-paĝa 30 EUR. Anoncoj sur kovrilpaĝoj kostas double. Por E-organizaĵoj 50% da rabato. Varbantoj de ekstermovadaj anoncoj ricevas maklerajn de 30 %. Por anoncoj bv. kontakti UEA. **Anonctoj:** por *Anonctabulo* kostas tri internaciajn respondkuponojn por dek vortoj. Bv. sendi rekte al la redakcio aŭ al UEA. **Abontarifo:** varias laŭlande. Petu informojn de UEA. **Malfortvidantoj:** povas ricevi voĉlegitan eldonon senpage. Sendu du 60-minutajn kasedojn al Elise LAUWEN, Fort Alexanderstraat 16, NL-5241 XG Rosmalen, Nederlando. **KONTAKTO en radioj:** Regiono / tempo (UTC) / metroj / frekvencoj (kHz): *Radio Havano (Kubo)* Okcidenta kaj Norda Ameriko kaj Pacifika Azio / 7:00/31/9 820; Tuta Ameriko kaj Karibio / 15:00, 23:30/25/11 760; Eŭropo Mediteranea / 19:30, 22:00/21/13 715; <http://216.138.240.229/rc4> (je la 15a horo UTC), <http://roi.orf.at/esperanto/es\_demand.html> (laŭ mendo tra la servilo de Austria Radio Internacia). *Pola Radio:* elsendoj:13:30/41,23/7 275; ripetoj: 18:00/42.07/7 130; 20:00 kaj 9:30 sekvan tagon (nur per satelito). La satelita ricevo eblas per: Eutelsat II F – 6 – Hot Bird – 13 gradoj de la orienta latitudo; frekenco 11,474 GHz, polarizado horizontala (H); subportanto 7,38 MHz. <http://www.wrn.org/ondemand/poland.html>, <http://www.radio.com.pl/polina/esperanto\_eo.asp>, <http://start.at/retradio> **La redakcio kaj la eldonanto ne respondecas pri la opinio de unuopaj aŭtoroj.**

# Kiel ni ludas?



Ludoj estas sendube parto de la homa kulturo, kaj la rilatoj al ludoj en diversaj landoj estas malsamaj. **KONTAKTO** komune kun la projekto Interkulturo preparis etan demandaron pri ludoj en diversaj landoj. Kaj jen la rezultoj!



**Mi preferas vidi la vizaĝojn de miaj kontraŭludantoj!**

Chuck, Usono

- **Kiuj pensoj aperas en vi, kiam vi aŭdas la vortojn "ludi, ludoj"?**

- Tabul-ludoj kaj lokaj kluboj.

- **Kial homoj interesiĝas pri tabul-ludoj?**

- Mi persone ŝatas ilin, ĉar tio estas maniero ekzerci mian cerbon kaj inter-agi kun veraj homoj (malsame kiel en video-ludoj). Por ludantoj, la "popularaj ludoj", kiel *Monopoly* [monopoli] kaj *Risk*, ne estas interesaj, ĉar ili ne havas sufiĉe da **strategio**. Tamen, inter neludantoj ili jes ja estas la plej popularaj. Krome, en tabul-ludoj (same kiel en ajnaj ludoj) certe estas **defio!**

- **Kiel popularaj estas tabul-ludoj nuntempe en la mondo?**

- Ne tre popularaj, sed multe pli popularaj ol antaŭ dek jaroj, pro du kialoj: unue, post la apero de *Siedler von Catan* (**Koloniantoj** de Katan) homoj pli interesiĝis pri *veraj* strategiaj ludoj; kaj due, same kiel pri Esperanto, oni nuntempe povas trovi pli bonajn informojn pri tabul-ludoj en la **interreto**.

- **Ĉu ekzistas landoj, en kiuj tabul-ludoj estas pli popularaj ol en aliaj?**

- Certe! Sed mi ne vere scias kial...

- **Kion vi opinias pri komputilaj ludoj?**

- Mi preferas vidi la vizaĝojn de miaj kontraŭludantoj, do mi ludas ĉefe tabul-ludojn. Eĉ se tamen kelk-foje mi ludas *Flash-ludojn* en la interreto por amuziĝi.

- **Kaj sport-ludoj? En Usono kelkaj specoj de ili estas aparte popularaj, ĉu ne? Almenaŭ tiun imagon oni ricevas pro ofta montrado de korbo-pilko-turniroj...**

- Mi terure malŝatas korbo-pilkon, sed mi ne estas kutima usonano... Mi plej ŝatas tablo-**tenison**, sed sendube korbo-pilko estas la plej populara sporto en Usono\*.



**Litovoj elektas korbo-pilkon!**

Neringa, Litovio

- **Kiuj pensoj aperas en vi, kiam vi aŭdas la vortojn "ludi, ludoj"?**

- Amuziĝo.

- **Kiaj ludoj estas popularaj en via lando?**

- Se paroli pri sportaj ludoj – korbo-pilko. Niaj ludistoj iĝis sufiĉe famaj kaj nuntempe ili estas eĉ preskaŭ la plej lertegaj en la tuta mondo.

- **Kial ĝuste korbo-pilko? Kial ne pied-pilko, ekzemple?**

- Mi supozas, ke eble pro tio, ke Litovio estas malgranda, kaj ne estas multaj grandaj ejoj por ludi pied-pilkon (*ridetas*). Kaj krome, Litovio estas lando de pluvo: ne ĉiam estas kondiĉoj por ludi pied-pilkon ekstere. Aĥ jes, ankoraŭ unu kialo: litovoj estas altaj homoj!

**Por multaj, komputil-ludoj estas drogo...**

Haris, Bosnio kaj Hercegovino

- **Kiuj pensoj aperas en vi, kiam vi aŭdas la vortojn "ludi, ludoj"?**

- Ludoj per vortoj kun knabinoj kaj poste amuzaj komunaj ludoj ekstere.

- **Kiaj ludoj estas popu-**

**laraj en via lando?**

- Sufiĉe multaj homoj el mia lando (eble eĉ la plejparto) ŝatas kart-ludojn.

- **Kial?**

- Mi kredas, ke oni ĉiam serĉis ludojn, kiujn oni povas ludi hejme, apud fajro, sed kial ĝuste kartoj, mi ne scias... Certe iam oni havis kelkajn tradiciajn ludojn kaj ne ludis kartojn. Ekzemple, ekzistis ludo nomata "ĉapelo", en kiu iu kaŝas ies **ringon** sub unu el multaj ĉapeloj kaj divenas, kie ĝi estas.

- **Kaj el sportludoj, kiu plej populara en via lando?**

- Plejparte la pilkoludoj, kio signifas unuavice pied-pilko. Kaj ankaŭ kelkaj tradiciaj – ekzemple, ŝtonĵetado aŭ ŝnureg-tirado.

- **Kion vi mem ludas?**

- Interretajn ludojn ĉefe. Sed ĝenerale mi ne ludas multe kaj ofte. Do, tio okazas en la momentoj, kiam mi ne povas plu labori, kaj restas nur mi kaj mia komputilo. Se mi estas kun miaj amikoj, mi ne volas "perdi" la tempon ludante kun ili – mi preferas promeni aŭ kafumi. Do, mi ludas sole kaj per komputilo. Estas iusence ripozo: ludante, mi devas **koncen-**



**triĝi**, kaj ne povas pensi pri ĉiu-tag-aĵoj...

- **Ĉu vi opinias, ke multaj homoj ludas komputil-ludojn pro la samaj kialoj?**

- Hm... mi certas, ke multaj ludas ilin, sed mi kredas, ke tio estas **drogo** por la plejparto, ĉar oni ne plu scias, kiam ĉesi...

- **Kial, laŭ vi, komputil-ludoj tiel populariĝis tra la tuta mondo? Ĉu vi supozas, ke ili trafas ion en la homa menso, kio**

**estas universala? Kaj se jes – kio estas tio?**

- La vivo hodiaŭ fariĝas sufiĉe "malhomeca" – oni perdas rilatojn kun aliaj homoj. Ekzemple, por sportumi jam necesas eliri el la domo, pretigi sin kaj kontakti aliajn homojn... Sed ekzistas pli nestreĉa maniero – sufiĉas nur perdi iom da tempo apud la komputilo...

- **Kio por vi pli gravas: la celo aŭ la ludo mem?**

- La ludo mem estas ĉiam pli grava. Mi ŝatas, se homoj ĉirkaŭ mi amuziĝas kaj speciale se ili ridas. Sed mi devas konfesi, ke mi ne ŝatas malgajni, aparte se estas "peza" malgajno...



**99% da viroj ne kapablas paroli pri io alia krom pied-pilko...**

Daniela, Italio

- **Ĉu estas, laŭ vi, iu ludo, kiu estas aparte populara en via regiono? Kaj se jes – kiu?**

- Rilate sporton, certe estas, kaj ĉiuj scias: pied-pilko! Tio estas **koŝmaro** por mi, ĉar 99% da viroj ne kapablas paroli pri io alia. Kvankam kun granda surprizo pasint-jare mi rimarkis, ke ankaŭ en Germanio pied-pilko estas same populara kaj ĉiea en la ĉiu-taga vivo...

Se paroli pri aliaj ludoj, estas sufiĉe amuzaj tiuj, kiujn oni organizas dum popularaj festoj en la kamparo. Ekzemple, kiam oni devas diveni la pezon de **porko** aŭ ŝafo (viva, kompreneble...).

Aŭ alia: oni ligas dehakitan **trunkon** de arbo al la branĉoj de du aliaj arboj per ŝnuroj tiel ke ĝi pendu iom super la tero (horizontale) kaj ke ĝi povu svingiĝi, kiam oni paŝas sur ĝi. Poste oni malsekigas ĝin

per akvo kaj sapo... Venkas tiu, kiu kapablas atingi la alian finon de la trunko.

- **Kion vi opinias pri tabul-ludoj kaj kart-ludoj? Ĉu vi foje ludas ilin mem?**

- Mi povus rakonti dum horoj... Ni ludas ĉefe tiajn ludojn ĉe la maro aŭ en la kamparo. Ĉe mi oni ĉiam organizas somerajn turnirojn de diversaj kart-ludoj.

- **Kial, laŭ vi, tabul-ludoj kaj kart-ludoj estas tiel popularaj?**

- Pro diversaj kialoj. Por mi, kart-ludoj unue estas mal-streĉ-igaj tempo-pasig-iloj: kvankam oni devas koncentriĝi (se la ludo postulas iom da strategio), oni uzas sian energion por la ludo kaj forgesas pri aliaj aferoj. Dume vi povas paroli, ŝerci, simple pasigi agrablan tempon kun aliaj homoj, sen celo...

- **Kio por vi pli gravas: la celo aŭ la ludo mem?**

- Certe, pli gravas por mi la ludo mem. Sed ne ĉiam: foje bonas ankaŭ ludi nur por venki.

Intervjuis Katja IGNATJEVA, Rusio/Svedio

\* Korbo-pilko sendube estas treege populara, aparte en la nord-oriento, en urbaj lokoj kaj inter nigrujoj, sed se konsideri la tutan landon, la plej populara estas aŭ usona pied-pilko aŭ bazo-pilko. En la sud-oriento, usona pied-pilko estas la plej popularega sporto – Joel AMIS, vic-red. (Usono/ Nederlando)

**defii** – diri, ŝajnigi ktp., ke li/si povas superi aliajn

**drogo** – dependiga aĵo, kiu el efikas mensan funkciadon

**interreto** – areo da inter-ligitaj komputiloj

**kolonianto** – tiu, kiu okupas teritoriojn ekster sia hejmlando

**koncentriĝi** – pensi nur pri unu afero

**korbo-pilko** – pilko-sporto; korbo – ujo kun truetoj

**koŝmaro** – malbona sonĝo; ĉi tie: terurajo

**porko** – kampara besto ofte uzata por viando

**ringo** – iuj portas ilin sur la fingroj

**strategio** – la arto paŝon post paŝo akiri venkon

**teniso** – speco de sporto ludata per eta pilko

**trunko** – la plej dika parto de arbo

**turniro** – sporta "batalo"

# Interkulturaj ekzercoj: pli ol ludoj!

Ni ne malŝparu tempon listigante ĉiujn eblajn specojn de ludoj, kiuj ekzistas en la mondo. Nun ni parolu iom pri interkulturaj ludoj. Eble oni ne povas nomi ilin simple "ludoj" – ĉar ilia celo estas multe pli profunda kaj serioza ol ludi por agrable pasigi la tempon. La vera celo de interkulturaj ludoj estas instigi diskutadon kaj pripensadon pri multaj "tiklaj" temoj (ekzemple, diferencoj inter homoj kaj iliaj kulturaj medioj, stereotipoj, rasismo kaj ksenofobio), sed en iom pli leĝera, stimula kaj amuza maniero.

Kion oni bezonas por ludi interkulture? Unu el la evidentaj respondoj estas "ludantojn". Por

povas trovi pli da informoj kaj pliajn ludojn ĉe la retejo de la projekto "Interkulturo" <<http://www.interkulturo.net/metodiko>> aŭ veni al iu el la trejnseminarioj organizitaj kadre de tiu sama projekto por kune kun aliaj partoprenantoj praktike sperti diversajn ludojn kaj ricevi trejnadon pri ilia organizado. Pliajn informojn trovu ĉe <[www.interkulturo.net/seminarioj](http://www.interkulturo.net/seminarioj)> aŭ skribu al <[interkulturo@interkulturo.net](mailto:interkulturo@interkulturo.net)>.

Kaj nun jen kelkaj ludoj, kiujn

tutan koncepton de tempo kaj rilato al ĝi de ĉiu aparta individuo. Post la ekzerco oni povas diskuti, ĉu vere ekzistas diferencoj en la percepto de tempo en diversaj kulturoj. (Fonto: Swatch, Timex ktp.)

## La ovkaptado

Eĉ en kaptado de ovo povas esti ero de interkultureco! La ludo montras kapablojn kaj stilojn de kunlaboro en teamo.

Por tiu ludo oni bezonas: po unu nekuiritan ovon por ĉiuj 4-5 partoprenantoj, ŝnuron por fiksi ĝin al la plafono, multe da papero, tondilojn, malnovajn ĵurnalojn, kartonon kaj gluon kaj minimuman spacon de 4x4 metroj por grupo ĉiu grupo de 4-5 partoprenantoj.

Pretigu ĉambrojn, kie laboros etaj grupoj. Por ĉiu grupo nodu la ŝnuron ĉirkaŭ la nekuirita ovo kaj pendigu la ovon de la plafono, tiel ke ĝi pendu 1,75 – 2 metrojn super la planko. Ne tro volvu la ovon, – se ĝi falas surteren, ĝi havu la eblecon rompiĝi.

Dividu la partoprenantojn en grupojn de 4-5 homoj. Prezentu la ekzercon: precize 30 minutojn post la komenco de la ekzerco la gvidanto trairas ĉiujn ĉambrojn kaj distranĉas la ŝnuron, per kiu pendas la ovo. La tasko de la teamo estas fari strukturon, kiu malebligas rompiĝon de la ovo pro la falo. Oni sekvu la jenajn regulojn:

a) Partoprenantoj nek per la manoj, nek per la uzataj materialoj rajtas tuŝi la ovon nek la ŝnuron.

b) Oni rajtas uzi nur la materialojn, kiujn anticipe pretigis la gvidanto (do, nek tablojn, nek seĝojn!).

Dum la ludo, la gvidanto obser-

**Ĉu vi travivis iun aparte amuzan, pensigan, malgajan aŭ frenezan interkulturan situacion, pri kiu vi volas rakonti al aliaj?**

Bonvolu fari tion kadre de la konkurso "Interkulturaj spertoj", kiun la projekto Interkulturo organizas kunlaboro kun *KONTAKTO*! Por partopreni la konkurson, bv. sendi al <[konto@tejo.org](mailto:konto@tejo.org)> aŭ rekte enmetu vian historion en la vikipaĝon <[http://www.interkulturo.net/vikio/index/Interkulturaj\\_Spertoj](http://www.interkulturo.net/vikio/index/Interkulturaj_Spertoj)>. Kontribuojn al la konkurso ni kolektas ĝis la unuan de 31an de decembro 2004 inkluzive. La gajntoj estos anoncitaj en la dua numero de *KONTAKTO* 2005. La plej bonaj historioj estos publikigitaj en *KONTAKTO* kaj en la retejo de Interkulturo <[www.interkulturo.net](http://www.interkulturo.net)>. Premioj por la gajntoj de la konkurso estas libroj / videofilmoj / DVD-oj, kiujn la gajntoj rajtos elekti el la katalogo de UEA.

vas grupojn por vidi, ke ili sekvas la regulojn. Post precize 30 minutoj la gvidanto trairas la ĉambrojn, distranĉas la ŝnurojn kaj observas, ĉu la teamoj sukcesis plenumi la taskon.

Post la ludo oni nepre havu komunan diskuton por preparoli la jenajn demandojn: kion oni observis? Ĉu estis iuj malfacilaĵoj pri komunikado ene de grupo? Kiel individuaj stiloj de problemsolvado influas la teaman laboron? Estas grave, ke la analizado ne iĝu akuzado de iuj apartaj membroj de la grupo pro certaj konduto aŭ agoj dum la ludo. Prefere provu turni tiun situacion – malsamaj laborstiloj, kondutoj, preferoj en la teamo – al la reala vivsituaĵo, aparte al la situacio en internaciaj teamoj. Plejparte, kunlaborante oni alfrontas diferencojn. Kiel eblas trovi konstruivan aliron al tiuj diferencoj? Ĉu eblas trovi kompromisojn?



KOMPLEZE DE K.I.

"Manpremo en Derdio estas konsiderata la plej grava ofendo imagebla!" (dum interkultura seminario en Sarajevo, marto 2004; la ludo Derdianoj)

organizi la ludon ne nepre necesas internacia grupo. Diferencoj inter ni concernas ne nur la landon de nia deveno aŭ la lingvon, kiun ni parolas. Ne ekzistas du samaj homoj. Ni ĉiuj tre malsamas inter ni laŭ nia pensmaniero, nia fono, niaj principoj kaj viv-filozofioj. Pro tiu kialo ajna grupo de homoj taŭgas por ludi interkulture.

Dua grava kondiĉo estas ludgvidanto. Por ke la ludo estu vere efika, ege gravas bone organizi ĝin, zorgi pri la sekureco de la ludmedio (estas esence grave, ke ĉiuj ludantoj respektu unu la alian kaj ne insultu la opiniojn de aliaj homoj, kiel ajn absurda kaj nekutima ĝi ŝajnas al iu) kaj organizi postludan diskuton. En la diskuto, ĉiuj povas kune preparoli siajn impresojn pri la ludo kaj pli profunde paroli pri plej diversaj temoj, kiujn oni ekstraktis dum la ludo. La rolo de la ludgvidanto estas ege grava. Homo, kiu prenas sur sin tiun taskon, estu nepre sperta pri organizado de similaj aktivajtoj!

Tiuj, kiuj interesiĝas ekscii pli pri diversaj interkulturaj ludoj,

vi povas organizi kun viaj amikoj, dum Esperanto-aranĝoj aŭ ajnaj aliaj okazoj, kiam vi havas grupon de interkultur ludemuloj.

## Ĉu 60 sekundoj estas unu minuto, aŭ ĉu eble ne?

Ni ĉiuj scias, ke tempo estas relativa – sed kion konkrete tio signifas? Partoprenantoj travivus unu minuton de sia propra tempo kaj poste komparos la rezultojn.

Por tiu ĉi ludo oni bezonas horloĝon kaj unu seĝon por ĉiu partoprenanto. Se en la ĉambro jam estas granda horloĝo, kovru ĝin per papero. Se ĝi sonas, tute forigu ĝin.

La gvidanto petas la partoprenantojn kaŝi la horloĝojn, kiujn ili eventuale havas. Ĉiuj ekstaras kaj fermas la okulojn. Je la ordono "EK!", ĉiu devas kalkuli ĝis 60 sekundoj kaj tuj post la fino de kalkulado sidiĝi. Necesas substreki, ke la ludo estas efika nur se oni estas tre silentaj dum la tuta ĝia daŭro. Nur post kiam partoprenanto sidiĝis, li/ŝi rajtas malfermi la okulojn.

Tiu aktiviga ludo klare montras la



KOMPLEZE DE K.I.

"Inĝenieroj" instruas al "derdianoj" kiel konstrui la ponton (dum interkultura seminario en Sarajevo, marto 2004; la ludo Derdianoj)

**Verŝajne, unu el tipaj trajtoj de la rusa karaktero estas emo al intelekta ekzerco, ne ligitaj kun ia praktika bezono – por nura plezuro. Ofte alilandanoj ne komprenas, kial nin allogas tia okupo – tamen pensu, ke regula “intelekta gimnastiko” bone evoluigas penskapablojn kaj do helpas atingi sukcesojn en scienco, kariero ktp.**

En eks-Sovetio (kaj inter ruslingvaj elmigrintoj tra la mondo) ekzistas originala kaj interesa movado de intelektaj ludoj. Ĉio komenciĝis de la televida ludo *Kio? Kie? Kiam?*, aperinta en 1975 kaj pluekzistanta: sesopo da “sciuloj” (la vorto, kvankam neĝusta, iĝis tradicia) aŭskultas komplikan demandon, pridiskutas ĝin dum unu minuto kaj donas respondon. Se ĝi estas ĝusta, la teamo ricevas poenton. En la televida varianto demandojn verkas kaj alsendas spektantoj, kaj la ludo daŭras ĝis oni ricevas ses poentojn – se la sciuloj donas ses ĝustajn respondojn antaŭ ol ses malĝustajn, do la teamo gajnis, kaj male.

Estiĝis amasego da dezirantoj ludi. Krome, oni volis konkuri, kompari la fortojn de diversaj teamoj – en la originala TV-ludo tio ne eblis. Post kelkaj jaroj aperis la ludo *Brain-ring (Cerb-areno)*: du sesopoj ludas unu kontraŭ la alia, poenton gajnas tiu, kiu ne nur respondis korekte, sed faris tion pli frue ol la kontraŭulo. Kiu opinias, ke li/ŝi pretas respondi (oni rajtas pripensi ne pli ol minuto), premas specialan signalbutonon; se la respondo ĝustas – do jen unu poento, kaj la alia teamo “ripozas”, eĉ se ĝi same sciis la respondon, sed malfruiĝis sekundon. Se la unua teamo respondas malĝuste, la dua havas 20 sekundojn por trovi la korektan respondon kaj gajni poenton. Samtempe populariĝis t.n. “sporta” *Kio? Kie? Kiam?* – por pluraj teamoj

samtempe. Ĉiuj (ĉiu teamo ĉirkaŭ sia tablo) sidas en granda halo, aŭskultas laŭte sonantan demandon kaj post unuminuta pridiskuto skribas respondojn sur paperetoj kaj fordonas al la deĵorantoj, kurantaj tra la halo. Ĵurio indikas ĝustajn respondojn en tabelo, kaj ĉio daŭras; fine oni komparas la kvanton da ĝustaj respondoj el kelkdeko da luditaj demandoj.

La movado iĝis tre amasa: en grandaj urboj estas dekoj da teamoj, tutmondajn samtempajn turnirojn partoprenas samtempe



# Kio?



# Kie? Kiam?

pli ol 5000 personoj. Regule okazas festivaloj, ĉampionturniroj de urboj kaj landoj; ekde 2002 ĉiujare okazas oficialaj mondaj ĉampion-turniroj. Ekzistas telefonaj kaj interretaj versioj de la ludoj – bedaŭrinde ĉio nur en la rusa lingvo. Tamen estis pluraj sukcesaj provoj ludi ankaŭ en la angla; en kelkaj eks-sovetiaj respublikoj okazis turniroj en ties naciaj lingvoj. Ankaŭ Esperanto ne restis ekster atento: ekde 1986 dum diversaj E-aranĝoj oni ludas diversajn specojn de intelektaj ludoj.

El la ludtitolo oni povas (erare) konkludi, ke por bone respondi, necesas scii multajn konkretajn faktojn. Tute ne! Demandoj por prifak-

ta scio estas neinteresaj do oni ĉiel strebas eviti tiajn. Bona demando mem enhavas ĉion necesan por la respondo, krom tio eble necesas komunaj ĝeneralaj scioj el mezlernejaj studoj, atentemo, observemo ktp. Ofte ŝajne balasta vorto aŭ gramatika genro donas fortan aludon; iam rolas vortludoj k.s., do ofte demandoj estas netradukeblaj alilingven. Certe, demandoj estas diversspecaj kaj diversstilaj, do ĝenerale avantaĝon havas tiu, kiu pli multe scias, multe legas. En forta teamo devas harmonie kunla-

bori homoj kun diversaj pensmanieroj, fakuloj pri laŭeble plej diversaj aferoj. Multo dependas de regula trejnado, kreanta tujan interkomprenon inter la teamanoj.

Tiaj ludoj postulas grandan klerecon, kapablon rapide kaj originale pensi. Estas ĉiam interese kontakti homojn kun tiuj kvalitoj, kaj la etoso vere ĝuindas! Do se vi povas kaj emas – nepre provu. Ampleksa ruslingva retejo kun ĉiuj novaĵoj de la intelektluda movado troviĝas ĉe <<http://news.chgk.info>>, arkivo de demandoj (jam pli ol cent mil!) – ĉe <<http://db.chgk.info>>.

Fine mi proponas kiel ekzemplon kelkajn simplajn demandojn el efektivaj turniroj – mi elektis tiujn, kiuj ne postulas specifajn

lokajn sciojn kaj ne uzas specifajn lingvojn.

1. Jen skribaĵo el antikva Egiptio: temas pri iu sklavo: “Li perfekte aŭdas per ambaŭ oreloj, vidas per ambaŭ okuloj. Mi garantias lian moderecon je manĝado, honestecon kaj obeemon”. Tiu teksto estas konsiderata unu el la plej fruaj ekzempleroj... De kio? (*Respondo: reklamo*).

2. La estraro de la kompanio *McDonald's* opinias: la onidirojn, ke la viandaĵoj de *McDonald's* estas produktataj el tervermoj, facilas refuti per simpla komparo inter vermoj kaj viando. Laŭ kiu kriterio? (*Respondo: laŭ la prezo. Vermoj kostas pli multe*).

3. Laŭ humura kalendario de BELAJEV kaj ŠTAÜBER, “Se tiu aserto estus vera, ĝi ne havus tian agrablan guston”. Konjektinte, pri kiu aserto temas, nomu ĝin. (*Respondo: vino* [“*In vino veritas*”]).

4. Foje amiko de Mark TWAIN, Harry DUMAN, prunteprenis de li 500 dolarojn, promesinte nepre redoni post monato – certe, se li restos viva. Kion faris Mark TWAIN, kiam post monato li ne ricevis la ŝuldon? (*Respondo: li publikigis nekrologon de Harry Duman*).

5. En fabelo de Ambroz Birs, iu deputito promesis al siaj elektintoj, ke li en sia posteno ne ŝtelos. Kiam evidentiĝis, ke li tamen ŝtelis grandan sumon, la elektintoj postulis lian respondon. La deputito respondis, ke donante la promeson ne ŝteli, li ja ne donis alian promeson. Kian? (*Respondo: la promeson ne mensogi*).

6. Jerom K. Jerom komparis ĝin kun registaro, ĉar ĝin oni ŝatas nur se ĝi estas bona. Nomu ĝin. (*Respondo: vetero*).

7. Rusa humoristo Miĥail ZADORNOV diris, ke li ne koleras kontraŭ komunistoj, ĉar ili neniam trompis lin. Sed kial ili lin ne trompis, laŭ liaj vortoj? (*Respondo: li neniam kredis al ili*).

## Intelekta maratono

**Odeso estas konata ne nur kiel la plej ridetema urbo de tuta iama Sovetunio. Famas ĝi ankaŭ pro la bonegaj teamoj en diversaj intelektludoj... Transprenis tiujn famajn odesajn tradiciojn ankaŭ la E-klubo Verdaĵo (Odeso), kiu konstante okazigas diversajn intelektajn konkursojn. La gvidantino de la klubo – Tatjana AUDERSKAJA, Ukrainio – afable disponigis al la redakcio tutan faskon da materialoj, ellaboritaj de ŝi mem. Pro manko de spaco en tiu ĉi numero ni aperigas nur etan parton de la demandoj/enigmoj. En la postaj numeroj atendos vin pliajn!**

1. Dum la jaroj de la “Malvarma Milito”, usonaj kinoreĝisoroj ofte vizitadis Helsinkon – la ĉefurbon de Finnlando. Kion ili filmis tie?

2. Dum Kristnasko 1998 Sankta Nikolao ricevis 702 mil leterojn de infanoj, sed respondis nur al 300 mil. La kialo estis ne troa okupiteco, sed...

3. Paragvajo estas la sola lando en la mondo, kiu havas TIAN flagon. Do, kian flagon ĝi havas?

4. Post brilega ludo de itala golisto TOLDO dum la eŭropa futbalkampionecc-matĉo en 2000, la estraro de lia naskiĝurbo promesis baki por li torton. Kiun grandecon ĝi devis havi?

5. Dum la XXII-a Moskva Kinofestivalo estis aljuĝita premio por la plej sukcesa debuto. Ĝi estis sufiĉe valora kaj konsistis el 10 mil... (10 mil kio?).

6. Kiam en Berlino oni konstruis novan bestĝardenon, helpis la organizoj de la tuta tiama GDR. La donacoj por la bestĝardeno konformis al la specialecoj de donacantoj: ekzemple,

uzinoj aĉetis elefantojn, milita ministerio – histrikojn\*, friduja fabriko – blankajn ursojn... Longe pensis la laborantaro de mebla fabriko, kion ili donacu. Por esti spritaj kaj plenumi la kondiĉojn de la afero, finfine ili decidis, ke ekzistas nekontestebla interdependeco inter litoj kaj... Kaj kio?

7. Post la Oktobra Revolucio, unu el la lastaj landoj, kiuj agnoskis Sovetunion, estis Britio. Do, la ekonomiaj ligoj inter ambaŭ landoj estis porlonge ĉesigitaj. Sed ekzistis unu speciala rusa varo, nepre bezonata por la reĝinaj gardianoj de Britio, pri kiu oni pretis eĉ fari apartan kontrakton. Kio do ĝi estis?

8. Kiam en irlanda familio okazas tiu evento, multnombraj gastoj dancas nudpiede ardan nacian dancan – noncon ĝigon. Dum la tuta nokto ili dancas, kantas, muziklu-

das. La sola domaĝo estas ke mem la “kialulo de la evento” ne povas gajumi kun ili. Sed kion li/ŝi faras dumtempe?

9. La kutima ekipaĵo de profesiaj pertelefonaj sekskunulinoj konsistas el: magnetofono por krei konstantan sonon fonon, malseka banstupo por fari specifajn sonojn... kaj kuseno. Kuseno uzas plejparte novicoj. Kiel konkrete ili uzas ĝin?

\* histriko – simila al erinaco, sed pli granda

**Respondoj:** 1. Sankt-Peterburgo. 2. Kiam ĉiuj estis nudaj. 3. Ĝi estis 10 mil nudaj. 4. Kiam ĉiuj estis nudaj. 5. 10 mil nudaj. 6. Cirkonoj. 7. Rusaj tejoj por ĉapejoj. 8. Kuseno en la ĉefurbo. 9. Stopante la buson ĉirkaŭ surtable.

# “Vizitado al ludaj kluboj eksterlande estas bonega maniero praktiki fremdajn lingvojn!”



Chuck (dekstre) ludanta *Otelon* en la mond-ĉampion-turniro en Londono (2002). Malgraŭ la malgajno, li ne ŝajnas malĝoja!



FOTO: JOHN KNODERER

Chuck: “Dum paŭzoj ni “atakis” unu la alian per jonglaj pilkoj” (dum Mens-Sporta Olimpiado, Londono, 2000)



Ludante goon dum Nord-Amerika Somera Kursaro

FOTO: NORMAND LEGAULT

**Demandojn de *KONTAKTO* respondas ludemulo (kaj eĉ profesia ludisto!), ĝis januaro 2004** volontulo en la CO de TEJO, kaj oficisto de la Kalgaria Esperanto-Centro en Kanado (en julio 2004) – Chuck SMITH [ĉak smith].

- *Saluton, Chuck! Ŝajne vi apartenas al tiuj malmultaj esperantistoj, kiuj okupiĝas pri ludoj tute “mallude”. Diru, ĉu ekzistas multaj ludoj nur en Esperanto?*

- Bedaŭrinde ne... Oni povas ludi, ekzemple, krucvortludojn, kiel vorto-mozaiko aŭ *Skrablo*, en kiu oni ricevas literojn kaj devas formi vortojn sur la tabulo, simile kiel en krucvortenigmo. Ankaŭ ekzistas *Sokoj* (kunlabora ludo, vd. artikolon sur paĝo 9). Antaŭnelonge “naskiĝis” tute nova kaj plene Esperanta, sed ankoraŭ ne eldonita ludo – *Pasporta Servo* (vd. paĝon 12). Mi aŭdis pri ankoraŭ unu ludo, en kiu oni respondas diversajn demandojn pri la mondo, sed mi neniam vidis ĝin... Rete oni povas ludi *Skrablon* ĉe <http://skrablo.ikso.net>, kaj baldaŭ aperos nova interesa kaj tre ampleksa reta rolludo – Esperanto-MUD (Mult-Uzanta Dimensio), vd. paĝon 12.

- *Kaj kio pri luda literaturo en Esperanto?*

- Ekzistas du libroj pri goo (japana strategia ludo) kaj *ŝogio* (japana ŝako).

- *Vere, ne tiel multe... Spionoj raportis, ke, eĉ antaŭ ol ekstudi en la universitato, vi kreis komputilajn ludojn. Ĉu tio veras?*

- Viaj spionoj bone laboras (*ridetas*). En la lernejo mi programis komputilan ludon tre similan al *Pente* (ludo, en kiu oni provas havi kvin ŝtonojn en unu vico, sed ankaŭ povas kapti la ŝtonojn de la kontraŭulo). La komputila versio diferencas de la tabula, ĉar ambaŭ homoj ludas samtempe, kaj tiel ne plu ekzistas avantaĝo por la unua ludanto. En la universitato mi kun mia kunloĝanto kreis sufiĉe ampleksan komputil-ludon (ni uzis ĉi tiun projekton por la kursoj de artefarita intelekto kaj komputila grafiko). La ludo nomiĝas *Agorafobio*: la timo de bazaroj (*Agoraphobia: The Fear of Markets*). Ĝi estis simila al la ludo *Sim City* (Simulita Urbo). Tie oni konkuras por havi la plej efikan ĉenon de vendejoj en la urbo (*agora* = bazaro en la greka).

- *Ĉu eblas paroli ankaŭ pri via profesia “ludkariero”?*

- Jes, efektive. Ĝi komenciĝis, kiam mi fondis tabulludan klubon en mia universitato. Tie ni renkontiĝis dufoje monate kaj, cetere, eĉ organi-

zadis pli grandajn tabulludajn kunvenojn dufoje jare por la ekstera publiko. Tiam (en 1999) mi laboris en la tabulluda fako de la portalo [about.com](http://boardgames.about.com) (<http://boardgames.about.com>), zorgante pri ligilaro kaj regule verkante artikolojn pri tabulludoj.

Poste mi laboris por la Mens-Sporta Olimpiado (MSO) (<http://www.msoworld.com>) – mi okupiĝis pri retpaĝaroj kaj raportis pri gravaj tabulludaj eventoj. La pinto de tiu laboro estis, kiam MSO pagis mian vojaĝon al Londono. Tie ili eĉ pagis US\$15 hore por ke mi rete raportu novaĵojn pri la turniroj. Verŝajne, mi neniam havis pli interesan laborsemajnon!

- *Nemalbone. Kaj kiam vi eklernis Esperanton?*

- En februaro 2001. Poste mi fondis la Esperantan Vikipedion kaj zorgis pri ludaj artikoloj (<http://eo.wikipedia.org/wiki/Ludo>). En julio 2002 mi komencis sesmonatan Esperantan vojaĝon tra Brazilo kaj Eŭropo (en oktobro mi haltis por la plej granda tabulluda kongreso en la mondo – en Essen, Germanio). Dum la vojaĝo mi akceptis la postenon de TEJO-volontulo en Roterdamo (Nederlando) por unu jaro. Nun mi laboras kiel oficisto de la Kalgaria Esperanto-Centro en Kanado.

- *Kiuj estas viaj preferataj ludoj?*

- Mi persone plej ŝatas la ludon Koloniantoj de Katan, en kiu oni provas plej bone “kolonii” fremdan insulon. Ĝenerale mi ŝatas ludi germanajn tabulludojn – laŭ mi kaj aliaj strategiaj ludantoj, ili estas la plej bonaj en la mondo! Se oni iras al franca, kanada, nederlanda aŭ usona strategia tabulluda klubo, oni plejparte vidos tie germanajn tabulludojn...

- *Kaj kio pri Esperantaj ludoj?*

- Mi ne ofte ludas Esperante, sed mi tre ŝatas ludi germanajn tabulludojn en nia lingvo. La plej longa Esperanta tabulluda aranĝo estas KoKoLoReS (Kafoklaĉo kaj Ludoj dum Renkontiĝo Semajnfina) (<http://krokodilo.net/kokolores/kokolores.html>). Ĝi okazas en Germanio ĉiujare, organizata de Petra DÜCKERSHOFF. Mi ĉeestis pasintjare kaj tre ĝuis

ĝin! Cetere, tabulluda vespero en Esperanto okazas ĉiun trian monaton en Hago, Nederlando.

- *Chuck, vi vizitis plurajn landojn. Diru, ĉu oni ludas malsame en diversaj partoj de la mondo? Ekzemple, ĉu estas iuj diferencoj inter ŝako en Rusio kaj ŝako, mi diru, en Japanio?*

- Nu, ŝako certe plej popularas en Rusio, kaj mi arde rekomendas al ĉiuj viziti ŝak-muzeon en Moskvo. Tie oni povas eĉ vidi la tablon, ĉe kiu ludis KASPAROV kaj KARPOV en la fama ĉampion-matĉo. Krom tio, estis interese konstati, ke la reguloj por damoj malsamas en multaj landoj: en Afriko oni ludas Mankalon (ludo per peonoj en lignaj truoj). Interese, ke en Japanio oni eĉ povas spekti matĉojn de goo kaj ŝogio televide!

- *Ĉu kulturaj diferencoj foje malhelpas kunludi, aŭ male?*

- La plej malfacila afero estas la lingva bariro. Mi tamen trovis, ke vizitado al ludaj kluboj eksterlande estas bonega maniero praktiki fremdajn lingvojn. Tamen, oni tute ne havas problemojn, se oni volas ludi ŝakon eksterlande, ĉar oni ege malofte parolas (*ridetas*). Iam mi ludis en internacia turniro de Koloniantoj de Katan en Londono kun du italoj, kaj kelkfoje mi ne povis kompreni ilian anglan, kvankam ili perfekte komprenis unu la alian.

- *Eble, vi ne sufiĉe lernis la “internacian anglan” (ridetas). Kiuj ludoj, laŭ vi, estas plej malkutimaj? Ĉu ekzistas iuj plene frenezaj (ĉu en bona, ĉu en malbona senco), laŭ vi, ludoj?*

- Laŭ mi, la plej “frenezaj” ludoj estas la vivaj rolludoj, en kiuj oni portas kostumon kaj rolas kiel persono en fantazia mondo, ekzemple, en granda kastelo aŭ arbaro (vd. p.16 – Red.). Tiaj ludoj povas daŭri inter kelkaj horoj kaj kelkaj tagoj. Same, iuj ŝatas ludi militludojn, kiuj same povas daŭri multajn tagojn. En tiaj ludoj oni plejofte simulas historiajn batalojn aŭ militojn.

- *Kiel trovi aliajn ludemulojn, se oni ekinteresiĝis pri la afero?*

- Trovu (per la interreto aŭ biblioteko) iun ludklubon apud vi. Tiam ne timu – iru kaj diru, ke vi interesiĝas pri interesaj ludoj kaj pretas lerni. Preskaŭ certe ili tre bonvenigos vin!

Intervjuis Senja ZVEREVA



KOMPLEZE DE S.P.

Susan POLGAR

Susan POLGAR komencis sian ŝakan karieron, kiam ŝi estis nur kvarjara (!). Tiam ŝi ludis en budapeŝta (Hungario) turniro por knabinoj sub la aĝo de 11, kaj... ŝi venkis en *ĉiuj* dek matĉoj! Susan fariĝis la unua ŝakistino, kiu akiris la titolon de grandmajstro (tio estas pli alt-nivela titolo, ol grandmajstrino) kaj estis kvarfoje virina mondĉampiono pri ŝako; Susan gajnis ses olimpikajn medalojn (tri orajn, du arĝentajn kaj unu bronzan) en la Ŝakaj Olimpikoj. Sed krom siaj propraj atingoj, ŝi ankaŭ faris multege por la ŝaka mondo. Ekzemple, ŝi lanĉis la

## Sesfoja olimpika ĉampiono estas ESPERANTISTINO!

fondaĵon de Susan POLGAR, kiu helpas disvastigi ŝakon inter inoj kaj gejunuloj en Usono – inoj ja ofte timas ludi kontraŭ lertaj viraj ŝakludantoj. Sed krom ĉio ĉi, ŝi havas ankaŭ alian talenton – lingvojn: Susan flue parolas sep lingvojn (la hungaran, anglan, rusan, hispanan, germanan, hebrean kaj Esperanton).

- *Unue, gratulojn pro viaj grandaj sukcesoj en la ŝaka mondo! Ĉu vi povus diri, kiel vi malkovris kaj lernis Esperanton?*

- Mi havis 10 aŭ 11 jarojn, kiam mi eklernis Esperanton. Mi lernis ĝin per libro. Fakte, ĉiuj miaj familianoj lernis Esperanton. Ni sentis, ke la mondo devas esti kapabla komunikiĝi en la sama lingvo, kaj ke Esperanto povus esti la ĝusta elekto.

- *Kiel vi uzis ĝin dum via vivo?*

- La unua turniro, kiun mi ludis ekster Hungario, okazis en Ĉeĥoslovakio. Tio fakte estis Esperanto-festivalo, kaj ĝi fariĝis la unua inter tiuj multaj Esperanto-festivaloj, kiujn mi ĉeestis. Mi uzis ĝin de tempo al tempo dum multaj jaroj kaj eĉ faris ŝtatan ekzamenon en Esperanto! Bedaŭrinde, mi ne havas sufiĉe da eblecoj por praktiki la lingvon, tamen, mi estas longtempa membro kaj subtenanto de la Novjorka Esperanto-Societo.

- *Ĉu Esperanto iel helpis vin antaŭenigi vian profesionan ŝakan karieron?*

- Lernado kaj scipovo de multaj lingvoj nerekte helpis mian ŝak-kapablon – tio multe helpis plibonigi la memor-kapablon. Krome, lingvoj iom similas al ŝako: en ambaŭ kampoj temas pri rekono de tendencoj kaj pri logiko.

P.S. La Ŝakaj Olimpikoj 2004 okazos en Calvia, Mallorca [kalvia, majorka] (insulo de Hispanio) kaj en 2006 – en Torino (Italio). La oficiala trejnado de la virina olimpika ŝakteamo 2004 okazos en la ŝaka centro de POLGAR en Novjorko.

La intervjuo kaj enkonduko de Chuck SMITH, Usono



Tekstas: "Superstelulinoj de ŝako"

## Goo, la granda ludo de la Oriento



KOMPLEZE DE F.L.

Francisko LORRAIN (dekstre) ludante goon kun ĉina esperantisto

Francisko LORRAIN, Kanado

**Ĉu vi konas goon? Ĝi estas antikvega orienta strategiludo, kiu naskiĝis, versajne, ie en la teritorio de la nuna Ĉinio antaŭ pli ol tri mil jaroj, t.e., jarcentojn antaŭ la tempo, kiam tiu granda lando fariĝis unu regno.**

La regularo de goo estas tre simpla; oni povas ellerni ĝin ene de dek minutoj. Sed, ludante, oni renkontas senfinan vicon da situacioj, ĉiam malsamaj. Tial, ĝis nun neniu programisto estas sukcesinta krei komputilan programon, kiu ludas pli lerte ol meza homa ludanto.

Do, se vin allogas la misteroj de la Oriento, aŭ se vi ĝuis senti vin pli vigle pensanta ol iu ajn nuntempa komputilo, nepre lernu tiun ĉi ludon!

Sed kiel ĝi aspektas? Ludas du kontraŭuloj, Nigro kaj Blanko, sur tabulo simpla: krado el vertikalaj kaj horizontalaj linioj (19 je 19 linioj aŭ malpli). Nigro havas nigrajn ŝtonojn, ĉiujn samajn, Blanko blankajn.

Komence la tabulo kuŝas tute vaka. Ĉiu ludanto metas siavice ŝtonon sur iun liberan kruciĝon de du linioj de la tabulo. Ĉiu strebas ĉirkaŭi kiel eble plej grandajn teritoriojn sur la tabulo. Tio ne estas tiel facila, ĉar ĉiu ludanto povas ĉirkaŭi kontraŭulan ŝtongrupon, kaj forigi ĝin el la tabulo. Finfine, la tuta tabul-surfaco iĝas konkerita de ambaŭ ludantoj. Tiam oni kalkulas la nombron da kruciĝoj en ambaŭ teritorioj. Venkas la flanko, kiu havas, sume, pli grandan teritorion ol la alia.

La celo, do, tute ne estas nenigi la kontraŭulon (kiel ĉe damoj), nek kapti gravan kontraŭulan pecon (kiel ĉe ŝako), sed, male, nur havigi al si almenaŭ unu plian punkton de teritorio ol la alia. Temas pri ekvilibro de fortoj, ne pri konkerado de la tuta tabulo – kvankam, survoje, povas okazi grandegaj bataloj. Kompreneble, foje la rezulto estas vana partio, en kiu ambaŭ ludantoj havas la saman nombron da poentoj.

### <RETE>

Paĝaro de la Japana Esperantista Go-Asocio (JEGA): <jega.hp.infos-eek.co.jp>

Generalaj informoj pri Goo, parte en E-o: <www.kafejo.com/ludoj/go.htm>

Interaga lernilo: <playgo.to/interactive/esperanto>

## Historio de goo

Tiu ĉi-ludo estas tre ŝatata en Ĉinio, Koreo kaj precipe en Japanio. La nomo "go", per kiu ĝi estas konata en la okcidentaj landoj, estas la japana prononcmalmaniero de la ĉina vorto "ĉi", originala nomo de tiu ĉi ludo. Laŭ ĉina legendo, la imperiestro Jao aŭ unu el liaj helpantoj (2357-2255 a.K.) estis la kreinto de ŭej-ĉi ("ŭej" = ĉirkaŭi, ĉirkaŭbari); li instruis ĝin al sia filo Ĉu-tan – jen kiel trejnadon por la regnaj aferoj, jen kiel pensigilon. Iuj historiistoj opinias, ke tiu ĉi ludo jam ekzistis dum la Ĝoŭ-dinastio (1134-247 a.K.), kvankam en pli kruda versio (oni ja preparolis ĝin en la libroj de Konfuceo, 557-497 a.K.). Ŝajne ĝia tiama ludtabulo konsistis el 17 horizontalaj kaj 17 vertikalaj linioj, kaj ĝi restis tia ĝis la epoko de "Tri Regno" (220-226 p.K.). Sed post ses jarcentoj, fine de la Tang-dinastio (la naŭa jarcento), oni jam parolis pri 19 linioj. Kaj de tiam ĝi ne ŝanĝiĝis.

"Ĉin, ĉi, ŝu, hua" – tio estas ludi muzikilon, ludi ĉi-on (t.e. goon), skribi per bona kaligrafio kaj scipovi pentri; tiuj estis la bazaj scipovoj, kiujn devis regi iu ajn intelektulo en antikva Ĉinio. Ĉi ĉiam estis ludo por intelektuloj kaj gravuloj en antikva Ĉinio – ĝi neniam estis popolecigita. Pro la simileco al milito, Goo estis la plej ŝatata ludo de militistoj. Laŭ libro verkita dum la Swei-dinastio, la imperiestro Liang U-ti (502-549 p.K.) redaktis ĉi-metodon kaj enigis ĝin en la "Grandan Strategion" – majstran verkon pri la militarto, studendaĵo por ĉiuj militistaj estroj de la armeo.

Ĉi estis importita en Japanion fare de japana budhisma pastro – Kibi Dajin

(Dajin), ĉirkaŭ la jaro 735 de nia erao. Tio oni akceptis la ludon tre bone. Komence oni ludis ĝin nur en kortegoj, sed iom post iom oni diskonigis goon inter budhanoj, samurajoj kaj ŝintoanoj. Japanio estis la unua lando, kiu starigis ludistan sistemon (tio okazis antaŭ ĉ. 400 jaroj). La fama japana go-akademio "Nihon Ki-in", vera faka aŭtoritato, estis fondita en 1924. Ties bazaj funkcioj estas instrui goon, kontroli la publikajn konkursojn kaj doni rango-titolojn por ŝatantoj kaj profesiuloj. Oni klasifikas go-rangojn laŭ naŭ superaj niveloj ("dan") kaj naŭ malsuperaj. La akademio donas ankaŭ specialajn titolojn por la go-majstroj: ekzemple, "Hon in-bo" (= nacia ĉampiono) kaj "Mei jin" (= granda majstro).

Oni supozas, ke en Sud-Orienta Azio ĉirkaŭ 50 milionoj da homoj ludas goon. Ĝenerale, oni lernas ludi ĝin infanaĝe. Goo estas ludata en lernejoj, en firmaaj manĝejoj kaj en specialaj ejoj – "goejoj". Iuj ludas ĝin por nura plezuro – por aktivigi la menson, aŭ profesie – por gajni grandajn premiojn.

Kvankam ĝi estis priskribita de la eŭropaj vojaĝantoj vizitintaj Orientan Azion en la 17a jarcento, en Eŭropo oni komencis ludi ĝin ne pli frue ol en 1880. La ludo disvastiĝas en Eŭropo tre malrapide. En 1958 oni ludis la Unuan Eŭropan Ĉampion-konkurson. Nuntempe oni ludas ĝin ĉie en multaj partoj de Eŭropo, tamen, la eŭropa lud-nivelo estas sufiĉe malpli alta ol tiu de Azio. La plej bonaj ludantoj vojaĝas al Japanio por studi la ludon. (laŭ *Wikipedia*)

La unua rollud-klubo aperis en la 60-aj jaroj en Usono. Ĝiaj membroj ricevis kromnomojn kaj *specialan* rolon en la klubo. En la frua tempo rolludoj konsistis el nur jet-kuboj kaj kartona "batal-kampo". La partoprenantoj rolis kiel magiistoj kaj kavaliroj, kaj la figuroj, per kiuj ili ludis, estis koboldoj, elfoj kaj aliaj estaĵoj. Sed tempo pasis. Iun trafaĵo la ideo translokiĝi la ludon de papero al efektivaj arbaroj kaj kampoj, kaj fari la rolantojn ne plastaj, sed tute homaj. Kiel bazo estis prenitaj diversaj fantazi-romanoj. Specialan lokon tie okupas la romanoj de TOLKIEN. De tie naskiĝis la tuta movado de tolkienistoj, kiuj havas siajn klubojn en pluraj landoj de la mondo, aparte en Eŭropo kaj Usono (vd. p.16). Kiel ludas rolludantoj? Kiel klarigis al mi mia tolkienista amiko, kutime unue renkontiĝas la gvidantoj, elektas lokon kaj tempon, kaj ellaboras skizan scenaron. Poste kolektiĝas ĉiuj partoprenantoj, al kiuj oni sciigas la informojn (en tiuj ludoj povas partopreni ĝis kelkcent homoj!). Kaj, jen, post alveno al la ejo, jam forgesiĝas veraj nomoj – ilin anstataŭas la rolaj nomoj. Tuj ekestas tendaro, kaj ĉiu partoprenanto prenas sian rolon. La "fremdulo", kiu subite rigardas la ludon, havas la impreson, ke li estas en teatro aŭ ke li hazardas, per tempomaŝino, eniris la Mezepokon.

Kaj jen – plenkreskaj homoj kuras, svingas per lignaj (ne nepre...) glavoj, kvazaŭ ili estus revenintaj infanaĝen. Kio iĝas ilin kondukti tiel? "Homoj venas al ni por aktiva ripozo, por seniĝi je laceco kaj vanteco de la reala mondo, klarigas mia tolkienista amiko Kolja. – Adoleskantoj tiel montras sian plenkreskecon – ja neniu priidas ilin pro dirita stultajo – estas ja ne ili, sed iliaj herooj!" Tamen ankaŭ vundoj estas en la bataloj aferoj nemaloftaj, daŭrigas Kolja: "Dum la lasta batalo – la ludo estis bazita sur rakontoj pri Jeanne d'Arc – estis kelkaj gravaj vundoj: du homoj rompis la brakojn kaj unu kelkajn ripojn... Sed mi konas homon, kiu eĉ post rompo de la nazo daŭre ludis", – diras Kolja.

Pluraj partoprenantoj, krom ludi, faras cetere ankaŭ diversajn "batalilojn" – metalajn maskirasojn, kaskojn, glavojn... Rolludantoj kutime ne hontas montri sin al la publiko – ja mezepokaj kavaliroj aspektas tre impone sur la fono de modernaj domturoj!

# Kunportu fantaziegon, jet-kubojn kaj... bonan humoron!

FOTO: KOMPLEZE DE M.S.



Kaj tiel aspektas la "bataloj"!

**Rolludoj tre popularas nuntempe, precipe inter gejunuloj. Ili intencas amikece, en rolo de imagita de vi mem persono, travivi aventurojn. Rolludoj okazas sub gvido de "ludmajstro", kiu priskribas la scenejon kaj ĝenerale gvidas la direkton de la rakonto, sed ankaŭ li ludas rolon de aliaj personoj aŭ monstroj. Sed kio estas la celo? Evoluigi vian imagitan personon. Ĉu vi eble demandos, kiuj estas la plej gravaj trajtoj? Fantaziegon kaj jet-kuboj! Mi parolis kun Floris KRAAK (Nederlando), spertega rolludanto, pri lia ŝatokupo.**

**- Kiam kaj kial vi komencis rolludi?**

- En septembro 2001, post kiam mi parolis kun geedzoj fanatike ludantaj *Karceroj kaj Drakoj (Dungeons and Dragons* [danĝenz en dregonz] angle; ĝi estas unu el la plej popularaj rolludoj – Maartje SWART). Ili proponis ludi ĝin kun mi, kaj tiam estis momento, kiam mi vere ekimagis mian heroon – nanon\* Simeon.

La entuziasmo de tiu duopo plene "infektis" min, kvankam mi amis la mondon de fantazi-libroj ekde plej frua infanaĝo. Tiu donis fariĝis mia "dua hejmo", kiu donis al mi aventurojn kaj mensan stimolon. Komence tio estis bildrakontoj (ekzemple, pri smurfoj\*\*) kaj poste – infanlibroj de interalie Thea BECKMAN (tre konata nederlanda porinfana verkistino). Post tio venis plenkreskula literaturo, ekzemple, de TOLKIEN.

**- Kion specialan vi trovas en fantazilibroj?**

- Mi ne ŝatas limigitan rakontmedion. Kun fantazi-libroj kaj scienc-fikciaj libroj la mondo estas iomete alia, kaj estas tre interese vidi tiun ĉi diferencon. Kio okazus, se oni prenis mezepokan ĉirkaŭaĵon kaj aldonus magion? Ĝuste la sama validas pri rolludoj: ili estas iusence disvolviĝantaj mondoj, kaj tio ĉiam



Floris – ludmajstro de la sesio



La jet-kuboj povas esti de iuj ajn formoj, koloroj kaj materialoj



La ludaj "rolantoj"

estas stimulo. Ekzemple, Vivanta Grizakcipitro (Living Greyhawk [living grejhok], <<http://www.living-greyhawk.com>>) estas ludo kolektiva, partoprenata de granda grupo da homoj loĝantaj dise tra la mondo. Vidi kiel tio kreskas, estas brilege!

**- Kiom ofte vi rolludas?**

- Dum certa periodo mi estis tre fanatika. Tiam mi ludis en ĉirkaŭ ok ludgrupoj, kiuj kunvenis proksimume unufoje en tri-kvar semajnoj; plus en grupo ludanta retroŝte! Tiam duonon de mia tuta libera tempo mi uzis por rolludoj. Sed nun mi iom



Ludmajstro WOUTER: jen kia monstro atakas!

trankviliĝis. Oni povas limigi sian ludtempon ĝis unufoje monate, sed mi persone ŝatas ludi pli ofte.

**- Ĉu ankaŭ vi estis ludmajstro?**

- Dum longa tempo mi ne volis tion fari: mi pensis, ke mi ankoraŭ ne kapablas... Krome, la laboro de ludmajstro estas tre intensa. Bona ludmajstro devas dediĉi al la ludo duoble pli da tempo ol ordinara ludanto – la preparado ja postulas multajn penojn. Tamen, ekde sufiĉe antaŭnelonge mi pli kaj pli ofte estas ludmajstro. Nun mi bone konas la sistemon kaj regulojn de ludoj kaj konas homojn, de kiuj mi povas peti helpon, se mi ne bone povas mem solvi problemojn.

**- Kion vi konsilas al la homoj, kiuj volas aliĝi al rolludantoj?**

- Por komenci rolludon, oni devas unue scii, kion oni volas. Ekzistas multaj rolludoj, kaj la du plej gravaj pilieroj\*\*\* de ĉiuj ili estas la jenaj: reguloj kaj ludado de imagerpersono. Kaze se vi volas kunludi en la ludo Vivanta Grizakcipitro, vi devas unue lerni la regulojn. Se vi ne ŝatas tion, eble vi povos pli bone komenci rolludi per ludado de *Voko de Ctulhu\*\*\*\** (*Call of Ctulhu* [kol ov ktulhu] angle) aŭ *Karmezina\*\*\*\*\* Imperio (Crimson Empire* [kremson empajr] angle). En tiuj du ludoj estas pli facile ludi "sidante". Plej ofte oni lernas la regulojn de kunludantoj, do estas ne tiel bone por komencanto eniri grupon de komencantoj – tiam ĉiuj eraras samtempe...

**- Sed ŝajne ne ĉiuj povas ludi bonajn kavalirojn sur blanka ĉevalo, ĉu ne?..**

- Fakte ne gravas ĉu via imagerpersono estas granda heroo aŭ ruza fripono, kiu ŝtelas trezoron de siaj kamaradoj. Plej gravas alia afero: ĉiam ĝui!

\* nano – malgranda plenkreska homo  
\*\* smurfoj – estaĵoj similaj al bluaĵ hometoj, kiuj rolas en populara belga bildstrio; magio kaj sorĉado grave rolas en ĝi  
\*\*\* piliero – kolono, apogilo  
\*\*\*\* *Call of Ctulhu* – scienc-fikcia horor-rolludo, bazita sur libroj de H.P. LOVECRAFT  
\*\*\*\*\* karmezina – brile malhelruĝa

*La intervjuo kaj enkonduko de Maartje SWART, Nederlando*



# Sokoj: ne konkurantoj, sed kunlaborantoj!

Chuck SMITH, Usono/Kanado

**Sokoj\*** estas nova tabulludo produktita de la organizaĵo *Esperanto Antaŭen en Kalgario, Kanado*. Ĝi estas bazita sur anglalingva ludo de la firmao *Family Pastimes* ([famli pastajmz], *Amuzaĵoj por Familioj*). Jen la historio, kiu inspiris ĉi tiun ludon.

En Rusio, dum Pasko 1895, kiam duĥoboroj (t.n. spiritaj kristanoj en Rusio; laŭvorte signifas "spiritaj luktantoj") trejniĝis por la armeo, ili aŭdacis fari neimageblan aferon: forĵeti siajn armilojn kaj deklari, ke milito kaj Kristanismo estas neakordigeblaj. La 28-29an de junio 1895 okazis la historia forbruligado de pafiloj en diversaj regionoj de Kaŭkazio, kien ili estis forpelitaj\*\*. Ĉi tiuj kuraĝaj rusaj kristanaj vilaĝanoj rifuzis porti armilojn por la caro\*\*\* Nikolao la Dua – anstataŭ tio ili kolektis kaj forbruligis la armilojn. La duĥoboroj tre serioze traktis la biblian konsilon transformi armilojn por mortigado en sokojn por kreskigi nutraĵon. La Rus-Ortodoksa Eklezio asertis, ke kontraŭstarante la caron, la militistaron kaj eĉ la Eklezion, la duĥoboroj batalas kontraŭ Dio. Pro tiuj agoj la registaro nomis la duĥoborojn ŝtatperfidintoj, batis, vipadis kaj ekzilis ilin... Fine de la 19a jarcento la duĥoboroj translokiĝis en Kanadon. En ĉi tiu ludo, duĥoboroj estas religiaj personoj, kiuj luktas per siaj kredoj kaj konscienco por agi ĝuste.

En *Sokoj*, la figuro de ĉiu ludanto reprezentas paceman vilaĝanon. La vilaĝanoj kunlaboras por transformi kiel eble plej multe da armiloj en sokojn. La grupo devas kunlabori por trovi la forĝiston, torĉon, brullignon kaj certe armilojn. Poste, du ludantoj devas iri al la malŝarĝejo por malŝarĝi siajn ĉarojn. Unu vilaĝano ne estas sufiĉe forta por malŝarĝi sian ĉaron, tial necesas du ludantoj.

Rolas en la ludo ankaŭ soldatoj, kiuj patrolas la vojojn kaj provas kapti vilaĝanojn. Ili moviĝas laŭ la ĵet-kuboj, do oni ne povas scii

anticipe, kie ili patrolos. Se soldato kaptas vin, li ŝtelas ĉiujn viajn havaĵojn kaj irigas vin en la malliberejon. Tamen, dum la ludo oni povas trovi ankaŭ "spiritajn kartojn", per kiuj oni povas konverti la soldatojn en pacemulojn. La celo estas ŝanĝi ĉiujn dek armilojn en sokojn, sed tio okazas sufiĉe malofte.

**Pri Family Pastimes.** Ekde 1972, la firmao *Family Pastimes* produktas ludojn, en kiuj la ludantoj estas ne konkurantoj, sed kunlaborantoj. Ĉiuj iliaj ludoj celas nutri la spiriton de kunlaborado. Ili jam produktis ludojn en diversaj lingvoj, kiuj aĉetebblas en multaj vendejoj en pluraj landoj de la mondo. Kontraste al multaj ludoj de aliaj firmaoj, en ludoj de *Family Pastimes* la ludantoj neniam ludas unu kontraŭ la aliaj – ili ludas kune por atingi la komunan ludcelon. La celo de *Sokoj* estas transformi kiel eble plej multe da armiloj en sokojn. Aliaj ludoj havas aliajn celojn. La celoj povas esti, ekzemple, grimpi la monton, krei komunumon, engrenejigi rikolton aŭ esplori la kosmon.

Por pli da informoj (en la angla), vizitu ilian retejon <www.familypastimes.com> aŭ skribu (angle) rete: <info@family.pastimes.com>, aŭ poŝte: *Family Pastimes*; RR 4; Perth, Ontario; Canada K7H 3C6. Vi povas sendi mesaĝon/leteron en Esperanto al *Esperanto Antaŭen* – rete: <info@esperanto-antaŭen.com>, aŭ poŝte: *Esperanto Antaŭen*; Box 154, Station M; Calgary, Alberta; T2P 2H6 Kanado.

**Pri Esperanto Antaŭen.** Ĝi estis fondita en aprilo 2001, dank' al la subteno de esploradaj sciencistoj de la Elektra Esplorado Centro Alstom en Baden-Dattwil, Svislando, kun partopreno de individuaj esperantistoj el kvar kontinentoj. Aldone al la administrado de la Kalgaria Esperanto-Centro, la organizaĵo ofertas kursojn de Esperanto kaj okazigas diversajn eventojn. Krom tio, *Esperanto Antaŭen* prizorgas la Bibliotekon de Dorothy HAWLEY [holi] (Dorothy HAWLEY Esperanto Library



[lajbreri]]. Vizitantoj al la biblioteko povas legi revuojn, bultenojn kaj aliajn eldonaĵojn el pli ol 30 landoj kaj centojn da libroj (plejparte donacitaj el la persona kolekto de Dorothy HAWLEY). La biblioteko enhavas ankaŭ malgrandan kolekton de filmoj, muzikaj kasedoj kaj KD-oj.

*Esperanto Antaŭen* celas profesie antaŭenigi Esperanton. Pli ol 50 personoj jam partoprenis aŭ nun partoprenas la kursojn. Krom kursoj, la organizaĵo ofertas ankaŭ diversajn produktojn: modernan domdonaĵon, murkalendaron, la familian tabulludon *Sokoj* kaj la libron *Esperanto: A Language for the Global Village* (*Esperanto: Lingvo por la Tutmonda Vilaĝo*). Baldaŭ ni havos Esperanto-centron ankaŭ en Edmontono, Kanado. Pli da informoj pri la centro – ĉe la paĝo <www.e-centro.com>. Pli da informoj pri *Esperanto Antaŭen* ĉe <www.esperanto-antaŭen.com>.

\* soko – parto de plugilo

\*\* laŭ la Enciklopedio de BROKHAUS kaj EFRON (rusa, de la 19a j.c.), fondinto de la duĥoboro movado estis eksterlandana kvakero, kiu loĝis en Rusio inter 1740 kaj 1750. Ne estas konata lia devenlando, nek nomo. La sinteno pri duĥoboroj en Rusio neniam estis unueca. Luj konsideris ilin kontraŭstarantoj ne nur de la cara reĝimo, sed de la Eklezio entute: ili ne akceptis Jesuon kiel Dion – nur kiel tre altspiritan homon; ili ne havis preĝejojn; iliaj infanoj ne nomis la gepatrojn "patro" aŭ "patrino", asertante, ke ilia patro estas Dio kaj la patrino – Naturo; ili ne akceptis ankaŭ multajn kristanajn ritojn... Tia sinteno kompreneble ne povis plaĉi al la registaro, kaj la duĥoboroj por ĉiam estis ekzilitaj, fine de la 19a jarcento – en Kaŭkazio – Red.

\*\*\* caro – regnestro en slavaj landoj



## Lingvoj ekzistas tie, kie homoj parolas ilin!

Samtempe la mondo "kuniĝas". Tutmondigo kaj internaciaj politikaj, ekonomiaj kaj sociaj rilatoj postulas solvojn por internacia komunikado.

Lingva Prismo <www.lingvo.info> estas multlingva reteprojekto, kiu celas montri tiun mondan lingvan diversecon kaj krei konscion por la konservado de lingvoj. Ĝi strebas pensigi pri vojoj al justa internacia komunikado.

Lingva Prismo konsistas el diversaj distraj kaj maldistraj elementoj.

La **Lingva Festivalo** de Lingva Prismo estas kompilo kaj sistemigo de informoj pri 22 lingvoj kaj skribsistemoj.

Ĉi tie troveblas informoj pri historio, moderna uzo, dialektoj, politika stato ktp. de diversaj lingvoj. Krome, tie oni povas aŭskulti sondosierojn de (ĉi-momente) 17 lingvoj.

Per la **Lingvomapo** oni povas vojaĝi ĉirkaŭ la mondo kaj lerni, kie oni parolas la lingvojn, prezentitajn en la Lingva Festivalo. Tiuj lingvomapo ne pretendas esti kompletaj. Ili montras, ekzemple, ke en Danio apud la oficiala dana lingvo ankaŭ ekzistas inuktututa. Lingvoj ekzistas tie, kie homoj parolas ilin. Ilin ne haltigas limoj de la ŝtatoj!

En la **rakonto Amikanto**,

la knabo Amikanto vojaĝas tra la "ondolandoj" kaj renkontas fremdajn kulturojn por malkovri la sekretojn de la lingva prismo. La ilustrita rakonto enkondukas la temon de internacia komunikado en amuza maniero.

Per la **Lingvokvizo** – multelekta kvizo kun ĉi-momente 85 demandoj pri lingvoj kaj skribsistemoj – eblas ekscii, kiom multe oni scias pri lingvoj kaj skribsistemoj.

La **Temo de la Monato** estas lingvopolitika diskutforumo. Ĉiun monaton estas prezentata alia demando rilate al lingvopolitikaj aferoj. La septembra temo estas ortografiaj reformoj.

Lingva Prismo informas ankaŭ pri la teorio de interlingvismo kaj prezentas manifestojn de organizaĵoj kaj movadoj, kiuj batalas por lingvaj rajtoj.

La paĝaro estis preparita de laborgrupo de Esperanto@Interreto. Ekde 2002 en la berlina agentejo Hesselbom Berlin ĉiutaga laborteamo laboras pri la projekto. La redaktoro estas Cornelia BLOME. Ĉi-momente ekzistas sep versioj de Lingva Prismo: en Esperanto, la angla, finna, franca, germana, rusa kaj pola – kaj aliaj lingvoversioj estas preparataj.

Ekde la kvina numero vi regule trovos en **KONTAKTO** informojn pri la forumo "Temo de la monato" kaj aliajn novaĵojn de Lingva Prismo.

# La Mistikaj Tarokoj –

Preskaŭ ĉiuj el ni iam ludis per la kutimaj ludkartoj konsistantaj el la kvar emblemoj: trefo, piko, kero kaj karoo. Aliflanke, certe multaj el ni iam aŭdis pri tarokoj, tiuj strangaj, mistikaj kartoj ofte uzataj en sortodivnado. Sed, verŝajne, malmultaj el ni iam konsideris eventualan ligan inter la banalaj ludkartoj kaj la mistikaj tarokoj. Tamen se oni zorge ekzamenas ambaŭ, ne eblas nei ilian komunan historion.

Kvankam la opinioj pri la originoj de la modernaj ludkartoj tre diversas, la plej logika klarigo estas ke ili devenas de tarokoj. Taroka kartaro konsistas el 78 kartoj: 22 majoraj arkanoj kaj 56 minoraj. Ni parolos pri la majoraj arkanoj pli poste, kaj nun ni traktos la minorajn arkanojn.

La minoraj arkanoj de la taroka kartaro konsistas el kvar emblemoj (same kiel la ordinaraj ludkartoj): stangoj, glavoj, kalikoj\* kaj pentagramoj (aŭ en pli malnovaj versioj, moneroj). Ĉi tiuj emblemoj reprezentas la kvar klasikajn elementojn: stangoj – fajro; glavoj – aero; kalikoj – akvo; pentagramoj – tero. Krome, ĉi tiuj “elementoj” reprezentas ankaŭ spertojn kaj manierojn rilataj al la mondo: stangoj/fajro – agado, moviĝado, aventuro, optimismo, batalo k.s.; glavoj/aero – konflikto, kolero, maltrankvilaj emocioj, mensa aktiveco, saĝo, intelekto k.s.; kalikoj/akvo – kontemplado, amo, amikeco, ĝojo, fantazio, pasiveco; pentagramoj/tero – naturo, mono, laboro, ĉiutagaĵoj, stabilaj rilatoj, komerco. Cetere, ĉiu emblemo estas dividita jene: reĝo, reĝino, kavaliro kaj paĝio, plus aso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 kaj 10. Certe ĉio ĉi sonas iom konata, ĉu ne? La nuraj diferencoj inter la minoraj arkanoj de la tarokaro kaj modernaj ludkartoj estas 1) mankas aŭ kavaliro aŭ paĝio (dependas de tio, kio oni konsideras la fanton); kaj 2) la emblemoj havas malsamajn nomojn. La tarokaj emblemoj respondas al la modernaj ĉi tiel: stangoj = trefoj; glavoj = pikoj; kalikoj = keroj; pentagramoj = karooj.

Nu bone, estas tre verŝajne, ke modernaj ludkartoj devenas de tarokoj. Sed de kie devenas tarokoj? Eĉ pli defia demando – demando, al kiu ne estas klara kaj definitiva respondo. Laŭ unu teorio, tarokoj estis enportitaj en Eŭropon de templanoj el la mez-oriento post la krucmilitoj. Alia teorio estas, ke tarokoj estis enportitaj de ciganoj, supozeble originale el Egiptio\*\*. Ekzistas ankaŭ diversaj aliaj teorioj, kaj same kiel abundas teorioj pri la deveno de tarokoj, abundas teorioj ankaŭ pri la originala celo kaj signifo de ili. Laŭ iu legendo, post la detruo de la Serapejo en Aleksandrio, la tieaj pastroj kunlaboris por konservi la sekretajn misterojn de Serapo. La tarokoj, do,

reprezentas la paĝojn de la plej valora libro de la aleksandria biblioteko – la *Libro de Toto*.

Alia supozo pri la origino de la tarokoj estas ke ili reprezentas paŝojn de inica ceremonio en la egiptajn misterojn. Supozeble, en la egiptaj misticskoloj la incanto, haltante antaŭ ĉiu karto (en tre grandega formo), klarigis la esoteran signifon al ĉiu kandidato.

Sed, verdire, kia ajn estis la origino de la tarokoj, la fakto restas ke ili entenas tre profundan simbolecon pri la vivo, psiko kaj mistikismo. Kaj la majoraj kaj la minoraj arkanoj entenas simbolecon pri la viv-veroj, sed pro spacmanko ni koncentros nian atenton je la majoraj arkanoj – la pli esotera kaj pli interesa grupo.

La majoraj arkanoj konsistas el 22 kartoj. Ĉiu karto reprezentas iun arketipon (kiel dirus Carl JUNG), iun spiritan veron. Iuj fakuloj klarigas ĉiun karton aparte – t.e. kvazaŭ ĉiu karto reprezentas iun individuan veron kaj/aŭ tipon. Sed pli da fakuloj klarigas la 22 majorajn arkanojn kiel serion, kiel spiritan vojaĝon. En ĉi tiu artikolo ni uzos la duan aliron.



Karto nulo – **La Folulo**. Ĉi tiu karto ne signifas simple “idioto” aŭ “stultulo”, sed pli ĝuste “libera spirito”, kvazaŭ naiva, senscia infano. La Folulo reprezentas la homon je la komenco de lia surtera vivo: senscia, sensperta, sed ankaŭ senkulpa... kvazaŭ iu, kiu staras je la komenco de granda aventuro. Same ni ĉiuj eniras la mondon – do, je la komenco, ni ĉiuj estas “senciaj” kaj havas multon por lerni kaj sperti.

Karto unu – **La Magiisto**. Ĉi tie ni vidas vivenerĝion, kreemon. La Magiisto (kiel sorĉisto) reprezentas regadon super la materia mondo, aktivecon, la sunon. Pro tio, ni vidas la kvar emblemojn de la minoraj arkanoj sur la tablo antaŭ li (fajro, aero, akvo, tero). Kaj rimarku: unu lia mano montras al la ĉielo, kaj la alia al la tero. La magiisto prenas spiritan energion, kaj transformas ĝin al materia realeco.

Karto du – **La Ĉefpastrino**. Ŝi reprezentas la malon de la Magiisto: malhelecon, pasivecon, mistikon, psikajn fortojn, la lunon. Dum la Magiisto reprezentas engaĝiĝon en la mondo, la Ĉefpastrino reprezentas retiriĝon en

sin mem. Rimarku, kiel pasive ŝi sidas, kompare al la Magiisto, kiu tiel aktivitas... tiel la senscia Folulo renkontas la koncepton de dueco en la mondo: vira/virina; aktiva/pasiva; suno/luno.

Karto tri – **La Imperiestrino**. Kvankam la Ĉefpastrino reprezentas iun aspekton de la ina arketipo (ĉefe la mensan, spiritan aspekton), la Imperiestrino reprezentas la pli homecan, mondecan aspekton de virineco: patrinecon, amon, mildecon, seksecon. Ŝi reprezentas naturon, sensemon, volupton.

Karto kvar – **La Imperiestro**. Kompreneble, post la amo de la patrino, la infano renkontas la regulojn kaj disciplinon de la patro. La Imperiestro (“patro”) do reprezentas socion, strukturon, regulojn. Kvankam iusence la Imperiestro signifas subpremon (ĉar reguloj limigas la liberecon), li ankaŭ signifas stabilecon (ĉar reguloj malebligas surprizojn – ĉu agrablajn aŭ malagrablajn).

Karto kvin – **La Hierofanto**\*\*\*. Jen denove venas plia “subprema”, reguliga influo en la vivo de la homo (La Folulo): la strukturo kaj reguloj de organizita religio kaj klerigo. Kvankam iuj eble konsideras “organizitan religion” io subprema kaj ĝena, spirita strukturo kaj gvidado estas necesaj por ke la homo havu firman bazon por povi spirite pluevolui.

Karto ses – **La Geamantoj**. Nu, iusence la signifo de tiu ĉi karto estas evidenta. Ĝis nun la “Folulo” estis sola, sed nun lia izoliteco estas rompita ĉar lia vivo kuniĝas kun alia homa vivo. Amo, la kuniĝo de du homaj vivoj, estas ja reciproka rezigno de almenaŭ parto de la egoo – oni ne plu vivas nur por si, sed dividas sian vivon kun alia persono.

Karto sep – **La Ĉaro**. Nun ni venas al matureco. La ĉaristo regas la sfinksojn/ĉevalojn, kiel matura homo devus regi sian vivon. Sed malgraŭ tio, ke la Ĉaristo jam lernis “regi la vivon”, li nun riskas fariĝi rigida kaj disfremdigita de la fortoj, kiujn li regas. Ni kreas diversajn “maskojn” por alfronti la mondon kaj poste ni foje trovas, ke ni malfacile liberiĝas de la maskoj, kiujn ni mem faris.

Karto ok – **La Forto**. La antaŭa karto reprezentas “viran” regadan forton per logiko kaj reguloj. Ĉi tiu karto reprezentas forton spontanecan. Dum la ĉaristo esprimas sian internan energion per racio kaj logiko (per la egoo), la Forto lasas la internajn pasiojn eliri.

Karto naŭ – **La Ermito**\*\*\*\*. Ĉefe, la Ermito signifas retiriĝon de la materia mondo en la memon. La Ermito reprezentas la ideon, ke ni povas vekti la internan memon nur retiriĝinte de la ekstera mondo. La Ermito tenas lanternon – ni devas rigardi en nin por ekvidi,

# prapatroj de ludkartoj

ke la interna majstro tenas la lanternon, kiu lumigas la vojon al nia evoluo.

Karto dek – **La Rado de Fortuno**. Surface, la Rado de Fortuno sugestas, ke ĉio estas antaŭdestinita – ke libera volo ne ekzistas. Sed aliflanke (supozante ke ne ĉio estas antaŭdestinita), ĉio ŝajnas hazarda. Kiel kutime, la vero estas nek unu nek la alia. La Rado de Fortuno venigas nin al la realeco, ke ĉio en la uni-

verso estas interligita, do nenio estas simple “hazarda”, sed ke – male – nenio estas strikte “antaŭdestinita”.

Karto dek unu – **La Justeco**. Ĉi tiu karto sugestas la ideon, ke ni akceptas respondecon pri niaj vivoj.

Ĉi tiel ni ankaŭ liberiĝas de la pasinteco. Por iuj, “Justeco” respondas al la leĝo de karmo – ĉiu ago efektivas ekvivalentan reagon. Do, ne temas pri puno pro malbono aŭ rekompenco por bono – simple leĝo de la universo.

Karto dek du – **La Pendigito**. Verŝajne unu el la plej misteraj kaj mistikaj kartoj estas la Pendigito. Laŭ la nomo oni povus supozi, ke li estis ekzekutita pendume, sed lia vizaĝo estas tute trankvila, eĉ kun brilanta aŭreolo. La Pendigito vere reprezentas ne ekzekutitan krimulon, sed male – liberigitan homon. Li estas cedinta al la ritmoj de la vivo – li ne plu luktas kontraŭ tiuj ritmoj, sed nun fluas kun ili, kio donas al li pacon kaj serenecon. Same ni povas trovi profundan serenecon nur kiam nia insistema egoo “pendumiĝas” kaj ni akceptas la profundajn verojn de la vivo.

Karto dek tri – **La Morto**. Nun ni venas al la karto, kiun multaj homoj trovas la plej timiga aŭ forpuŝa. Morto estas afero tre timiga por homoj, ĉar ni ne komprenas ĝin – kaj eĉ en nia epoko de scienco kaj teknologio ni tamen neniel povas klarigi ĝiajn misterojn. Sed morto estas esenca parto de vivo – kaj ĝi trafas ĉiun sendistinge de riĉeco aŭ rango. Sed la taroka Morto havas pli vastan signifon ol simple fizika morto. Ĝi simbolas la morton de la egoo, kio estas pli timiga afero por homoj, ol morto de la korpo. Ni tiel alkitimiĝas al la superrego de la egoo – la masko, kiun ni montras al la ekstera mondo; la socia memo – ke ni timas rezigni ĝin, ĉar ni timas tion, kion ni vidos, kiam la masko estos forprenita... Ni timas alfronti nian veran, profundan memon. La Pendigito venas en la vico antaŭ Morto, ĉar li reprezentas la preparigon, necesan por alfronti la “morton”

de la egoo... Ja sen unue cedi al ritmoj kaj fluo de la vivo, rezigni nian ego-maskon kaj alfronti nian veran memon tio povas esti sperto teruriga.

Karto dek kvar –



La Diablo



La Luno



La Suno



La Mondo

**La Modereco**. Kvankam foje la vorto “modereco” al ni sonas kvazaŭ ia altrudita limigo, la taroka Modereco signifas ĝustan, konvenan konduton en ĉiuj situacioj. Ĉi tiu “modereco” krome signifas la kapablon ĝuste kombini aŭ miksi (kiel la anĝelo sur la karto miksas la enhavon de la du pokaloj) ĉiujn elementojn de la vivo, de la personeco. Post la morto de la egoo kaj la sekva liberigo de la interna memo, la vivo fariĝas pli unueca – kiel natura fluo, sen la artefaritaj muroj konstruitaj de la egoo.

Karto dek kvin – **La Diablo**. Post la serena bildo de la anĝelo en la antaŭa karto, eble surprizas nin renkonti tuj poste tiel konsternan karton. La Diablo reprezentas la grandan viv-energion, liberigitan de la morto de la egoo... Sed ĝi avertas pri la danĝero de tia potenco – se ĝi ne estas moderigita kaj ĝuste direktita (kiel montras al ni Modereco), ĉi tiu potenco povas ekregi nin, anstataŭ male. La vera iluminigiĝo estas majstro de siaj deziroj kaj pasioj – la Diablo avertas pri la riskoj kaj tentoj sur la vojo al spirita iluminigiĝo.

Karto dek ses – **La Turo**. La turo en la bildo reprezentas la iluzion de materiismo (la iluzio ke materio estas la sola realeco – unu el la ĉefaj iluzioj de la “diablo”) kaj/aŭ nian konscion. Dum ni sidas en ĉi tiu turo, ni sentas nin komfortaj, ĉar ni ne vidas la pli vastan realecon ekstere, tamen ni ne povas vidi, ke ni vere sidas en prizono. Sed la fulmo (iluminigiĝo) trafas kaj detruas la turon, liberigante nin de la iluzio de materiismo kaj de la katenoj de la konscio.

Karto dek sep – **La Stelo**. Kontraste al la Turo, la Stelo prezentas treege pacan, serenajn bildon. La vualo de la konscio estas forŝirita kaj ni nun vidas nian veran memon, tute nudan antaŭ ni – nun liberiĝintaj de la diversaj “vestaĵoj” de la konscio, de la ekstera, objektiva mondo.

Karto dek ok – **La Luno**. Dum la Stelo

reprezentas la puran ekstazon de senpera intimeco kun nia interna, nekonscia memo, la Luno reprezentas la vojon reen al konscio. En la Stelo la nekonscia viv-energio aperas senforme – en la Luno tiu energio tradukiĝas en formojn, kiujn la konscio povas kompreni: simboloj, mitoj, imagoj. Sed dum tiu ĉi reveno al konscio, la energio de la nekonscio povas manifesti sin kiel monstroj (la kankro [timo] eliras el la akvo [nekonscio]) aŭ besta sovaĝeco (la lupoj kaj hundo ululas al la luno). Kvankam ili estas timigaj, ni devas tamen alfronti niajn profundajn timojn kaj nian bestan sovaĝecon por povi

finfine superilin.

Karto dek naŭ – **La Suno**. El la koŝmara sovaĝeco de la Luno ni eliras en la varman brilon de la Suno. La Suno reprezentas la puran, infanecan ĝojon

de iluminigiĝo kaj spirita liberiĝo. La barilo inter la interna vivo kaj la ekstera mondo estas falinta.

Karto dudek – **La Juĝo**. Sed spertinte la lumon de la Suno ne eblas simple resti tie komforte en ĝia gloro. La Juĝo reprezentas la neceson nun plene reeniri la vivon kun sia nova vidpunkto, nova energio, nova lumo. Iluminigiĝo postulas la repacigon inter interna kaj ekstera vivo – nur tiel eblas esti plene homa homo.

Karto dudek unu – **La Mondo**. Nun ni venas al la glora fino de nia vojaĝo: la Mondo. Ĉi tiu karto reprezentas planan iluminigiĝon – la interna vivo, unuigita kun la ekstera vivo; la konstato pri la ena dieco kaj la baza unueco de la universo kaj la interligiteco de la tuta vivo. Ĉio en ĝoja kaj samtempe paca danco.

Kompreneble, ĉi tie eblis doni nur tre mallongan superrigardon pri taroka simbolismo – pri ĉiu karto oni povus verki volumojn (kaj ĉiu verkanto interpretus la kartojn iom malsame de la aliaj). Sed ĉiokaze la povo de la tarokaro kuŝas ne en skribaj interpretoj de la kartoj, sed en la simbolriĉaj bildoj mem. La bildoj “parolas” rekte al ni – ne per vortoj (la lingvo de la konscio kaj intelekto), sed per simboloj, mitoj (la lingvo de la nekonscio).

\* kaliko – sankta vazo, kun longa piedo kaj duonsfera korpo – N.PIV

\*\* laŭ multaj enciklopedioj, interalie ankaŭ la Granda Enciklopedio de Cirilo kaj Metodo, la ciganoj tamen devenas el Hindio

\*\*\* hierofanto – ĉefa pastro de misteroj Eleŭziasaj (Eleŭziso – helena vilaĝo apud Ateno, kie troviĝis templo de Demeter kaj plenumiĝis fama misterkulto – N.PIV)

\*\*\*\* ermito – piulo vivanta en soleco; homo, kiu evitas aliajn kaj vivas izole – N.PIV

Chuck SMITH, Usono/Kanado

En 1996 la firmao **Looney Labs (Frenezaj Laboratorioj)** eldonis la kartludon **Fluxx (Flukso)**, kiu populariĝis pro la unika ŝanĝigado de reguloj kaj celoj dum la ludo. Estas diversaj kartoj, kiuj ŝanĝas la regulojn: ekzemple, oni devas preni kvar kartojn ĉiuvic anstataŭ nur unu. Unu nova regulo ne ŝanĝas tiel multe, sed kiam multaj novaj reguloj ekestas, ilia kombino povas tre komplikigi la ludon.

En 2003 ili decidis eldoni novan version, kiu temas pri... mariĥuano! Ili nomas ĝin "ludo pri mariĥuano, libereco kaj la serĉado de feliĉo". Ili kredas, ke estas kontraŭmorale malpermesi fumadon de kanabo, ĉar mariĥuano estas malpli danĝera ol tabako aŭ alkoholo. Per la ludo ili esperas plirapidigi laŭlegigon de mariĥuano en Usono.

Kiam oni aĉetas la ludon, unu usona dolaro iras rekte al senprofitcelaj organizoj, kiuj celas pacon pri drogoj. Dum la ludo, oni tute ne fumas mariĥuano – ili eĉ malrekomendas fumi ĝin ĝis ties laŭlegiĝo. Ekzistas eĉ "kontraŭlegaj kartoj", kiujn oni ne rajtas uzi ĝis kiam oni rajtos leĝe fumi kanabon. Ili emfazas, ke eĉ se oni rajtos fumi mariĥuano, oni ĉiam rajtos ankaŭ malakcepti ĝin.

Kion ajn vi opinias pri mariĥuano, Flukso estas amuza ludo kaj mi rekomendas ĝin al ĉiuj. Tamen, ne ludu ĝin kun malvastmensuloj aŭ infanoj.

Por pliaj informoj pri la agado de Looney Labs, bv. viziti <[www.wunderland.com/activist.html](http://www.wunderland.com/activist.html)>.

## Virtuala mondo en Esperanto!

Nathan KOVAC, Usono (trad. Chuck SMITH)

Dum la pasintaj kelkaj jaroj, multludantaj retaj ludoj estas tre sukcesaj. Tiuj ĉi virtualaj mondoj liberigas niajn mensojn kaj permesas elspezi iom da tempo ĉiutage en fantaziaj mondoj for de la problemoj de la ĉiutaga vivo. En la projekto **Esperanto MUD** (Mult-Uzanta Dimensio\*) miloj da personoj "vivas" en la virtuala mondo. Same kiel en pluraj aliaj multludantaj virtualaj mondoj, la "ĉivitanoj" (miksaĵo de personoj kaj kreaĵoj) nomas ĝin hejmo. Kial do la **Esperanto MUD** estas malsama de aliaj similaj ludoj?

Estas du diferencoj. Unue, **Esperanto MUD** funkcias kiel interaga libro, en kiu la rakonto okazas en Esperanto. Komence, la ludanto estas en la mondo, kie oni parolas angle, sed dum la ludado li/ŝi lernas Esperanton. Poste ni planas enkonduki aliajn "lernejojn", kie oni povos ludi en alia nacia lingvo. Tamen, esperantistoj povas jam komenci esplori la ampleksan virtualan mondon sen la peno resti en la luda Esperanta lernejo.

Kvankam ni ankoraŭ programas la ludon, ĉe nia retpaĝaro jam troviĝas senpage ludebla versio, kaj nia teamo nuntempe akceptas inform-petojn de tiuj, kiuj interesiĝas partopreni en la kreado de la ludo. Bonvolu viziti <<http://esperantoMUD.sorren.com>> por pliaj informoj. Ĉi tiu retpaĝaro interesos ne nur retajn ludantojn, sed ankaŭ ĉiujn, kiuj ŝatus kontribui al la kreado de fantazia mondo.

**Esperanto MUD** estas ludo kreita de volontuloj, kaj ĝi montras, kiom multe eblas fari, kiam bonegaj cerboj kunlaboras. Dankegon al **Lost in Code, Inc.** (*Perdita en Kodo, enk.*) kaj **E@I** (**Esperanto@Interreto**) por ilia helpo ebligis la kreadon de la ludo!

\* en la angla originalo estas "Multi-User Dungeon" (la vorto "dungeon" originale signifas "malliberejo"; la vorto "dimensio" estas uzita por konservi la vort-ordon)

## "Per Pasporta Servo al la 61a IJK en Zakopane", aŭ: "Nokte vizitis vin ZAMENHOF..."

Joanna JAKIELSKA, Pollando

Unu el programeroj de la 60a IJK en Kovrov (Rusio) estis ludo pri Pasporta Servo. Ĝia temo estis "Per Pasporta Servo al la 61a IJK en Zakopane / Pollando". Dum la ludo, la partoprenantoj povis ekscii pri Pasporta Servo kaj eĉ uzi ĝin dum virtuala vojaĝo. La reguloj estas simplaj.

Komence ni mallonge rakontas, kio estas Pasporta Servo kaj kiel oni povas uzi ĝin. Se eblas, ni kreas samnombrajn grupojn; se ne – diversnombrajn (1-4 personoj en grupo). Maksimume povas esti 12 grupoj (de A ĝis I). Ĉiuj grupoj lotumas start-urbon (ekzemple, Bonaeron en Argentino aŭ Xinxiang en Ĉinio) kaj karton "Via grupo" (kiu karakterizas la grupon); la kartojn oni metas/gluas sur la tabulon. La celo de la ludo estas veni de la starturbo ĝis Zakopane (al la 61a IJK) per ok paŝoj. Tamen grupo ne rajtas alveni al Zakopane antaŭ la oka paŝo.

Sed tio ne estas ĉio. Por fari paŝon ĉiu grupo devas lotumi



La organizantoj de la IJK-2005 kun sia elpensajo

karton "Kien veturi", kiu (mal)faciligas la ludon. Ekzemple: "Nokte vizitis vin Ludoviko ZAMENHOF. Vizitu lian tombon en Varsovio", aŭ: "Vi forgesis vian dentobrose-ton. Revenu hejmen", aŭ: "Atakis vin volapukistoj. Vi devas resti kelkajn tagojn en malsanulejo". Por ĉiu paŝo ĉiuj grupoj ricevas kvin minutojn. Dum tiu tempo ili devas elekti (uzante libreton *Pasporta Servo*) landon, urbon kaj gastiganton kaj skribi tiujn informojn sur la tabulo. Se iu gastiganto jam estas okupita, alia grupo povas gasti ĉe ŝi/li nur se ŝi/li havas ankoraŭ liberajn lokojn.

Se grupo ne povas plenumi la kondiĉojn, ĝi perdas sian vicon (ne ricevas poenton kaj restas en la sama loko ĝis la sekva paŝo). Por ĉiu sukcesa paŝo (t.e. grupo trovis gastiganton plenumante ĉiujn kondiĉojn) grupo ricevas poenton.

Venkas tiu grupo, kiu kun la plej granda poentaro atingos Zakopane-n en la oka paŝo. La tri plej bonaj grupoj fine de la ludo devas interese (bunte!) rakonti pri sia vojaĝo al la IJK.

tiu ĉi artikolo aperis en la gazeto de IJK - *Betula FOLio* ([http://uea.org/pdf/betula\\_folio.pdf](http://uea.org/pdf/betula_folio.pdf))

## Pasporta Servo: pli ol ludo!

Derk EDERVEEN,

kompilanto de *Pasporta Servo*

**Eblas ne nur ludi Pasportan Servon, sed ankaŭ vere uzi ĝin praktike! Ĉu vi ankoraŭ ne scias, kio ĝi estas? Mi mallonge klarigu.**



Per la Pasporta Servo de TEJO eblas malmultekoste vojaĝi. Ĝi estas internacia gastiga reto, kiu ekzistas jam 30 jarojn. Komence de ĉiu jaro aperas nova adreslibro kun adresoj de gastigantoj. Ĝi servas ne nur al ĝiaj Esperanto-parolantaj gastigantoj kaj gastoj, sed samtempe facile kaj klare montras al la ekstera publiko, ke Esperanto utilas kaj funkcias. Eblas eĉ varbi per Pasporta Servo: multaj homoj lernas Esperanton nur ĉar ili volas vojaĝi per Pasporta Servo.

Se vi aĉetas la adreslibron, vi povos peti senpagan tranokton ĉe pli ol 1200 gastigantoj en okdeko da landoj! Ili akceptos vin en siajn hejmojn, eble montras al vi la ĉirkaŭaĵojn, kaj tutcerte vi agrable babilos kun ili. La adreslibro haveblas ĉe ĉiu bona libroservo kaj kostas 15 eŭrojn; se vi vojaĝos dum du semajnoj, tio estas nur unu eŭro tage.

Kompreneble, eblas ankaŭ mem fariĝi gastiganto. Se vi volas, vi povas senpage ricevi la

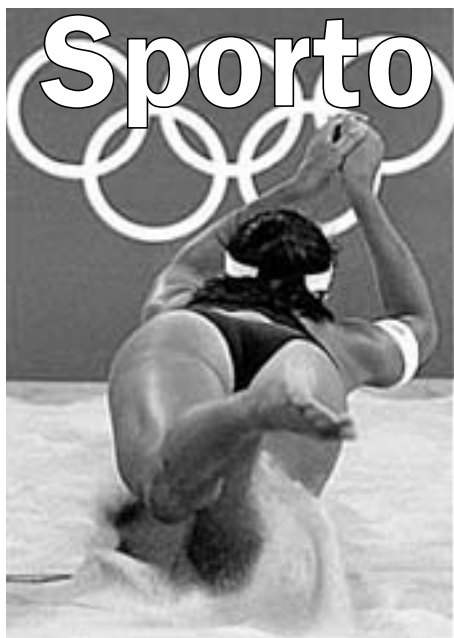
adreslibron, en kiu vi aperas, kaj tiunmaniere senpage uzi la servon! Kaj krome, vi povos akcepti interesajn gastojn en vian propran hejmon. Por fariĝi gastiganto, skribu al Kompilanto de Pasporta Servo, Derk EDERVEEN, Westenburgstraat 15, NL-2275 XR Voorburg, <[paspsserv@wx.nl](mailto:paspsserv@wx.nl)>.

Eble vi miras, kiel eblas presu kaj sendi pli ol 1200 senpagajn adreslibrojn al la gastigantoj, dum niaj solaj enspezoj venas de vendado de la adreslibro? Nu, vi pravas, tio ne eblas. Dum la lastaj jaroj la nombro da gastigantoj fariĝis multe pli granda ol la nombro da aĉetantoj. La deficiton nun pagas TEJO, sed ĝi ne povas eterne fari tion. Tial ni serĉas aliajn enspezojn: ni provas aperiĝi anoncojn en la adreslibro, kaj ni jam dum kelkaj jaroj sukcese petas libervolan donacon de gastigantoj. Krome, ni provas malpliigi la kostojn: retpoŝta konfirmado ŝparas afrankojn.

Tamen, helpo estus tre bonvena. Nuntempe, unu persono ĉiujare kompilas la adreslibron, sed mankas tempo por la aliaj necesaj agadoj. Se vi volas dediĉi iom da via libera tempo al la plej vendata kaj legata Esperanto-libro en la mondo, bonvolu kontakti la kompilanton por pli da informoj. Tio devigas nenion. Eblas, ekzemple, helpi per kunordigado de la vendado, la enspezoj aŭ la informado pri PS.

Se ni baldaŭ ne trovos solvon al la problemoj de PS, eble necesos ĉesigi la servon aŭ ne plu doni senpagan adreslibron al la gastigantoj. Se aperus unu aktiva helpanto, kiu okupiĝus pri vendado kaj enspezado, verŝajne Pasporta Servo vivos pliajn 30 jarojn!

Por pli da informoj: <[www.tejo.org/ps](http://www.tejo.org/ps)>.



# Sporto ne estas milito!

ne tre ĝustan), ke iuj specifaj sportoj estas ne nur ne tre interesaj, sed eĉ preskaŭ enuigaj. Ekzemple, por mi, iama tre malaltnivela piedpilkisto, la fakto, ke en la manpilkaj matĉoj la atakantoj preskaŭ ĉiam golis, dum la golulo preskaŭ neniam efike baris la golejon, donis malbonan impreson. Sed devas esti, ke mi ne komprenas iu(j)n alia(j)n faktoro(j)n, kiu(j) faras tiun sporton interesa por ĝiaj adeptoj.

Devas esti, ke ĉefe nur tiuj, kiuj iam mem ludis iun specifan ludon, vere komprenas ĝiajn interesajn punktojn. Nuraj spektantoj ne povas vere aprezi ĝin, ĉu ne? Sed tio ne devus limiĝi nur al sporto. Mi pensas, la samo direblas pri ĉiuj flankoj de la homa vivo.

Do, ŝajnas al mi, ke oportunas – eĉ saĝas – mergiĝi en niajn hazarde elektitajn (homa vivo estas ja tro mallonga por provi ĉiujn) ŝataĵojn kaj rifuzi juĝi pri aferoj neniam spertitaj de ni.

Ne, tio estas maltraŭgo! Estas plej saĝe jam dekomence neniam juĝi pri iu ajn prefero de alia homo sur la terglobo! Fervoraj religi-kredantoj lasu trankvile ateistojn, nenion altrudante al ili (kondiĉe, ke la lastaj ne elmontru malestimon al ilia esperoplena prognozo pri tio, kio okazos post la morto). Malsamseksemuloj lasu trankvile samseksemulojn (kondiĉe, ke la lastaj ne elmontru parade siajn preferojn).

Esperantistoj, ĝenerale, (kvankam pri ĉio estas esceptoj!) jam nur pro sia esperantisteco estas pli toleremaj, ol la cetera loĝantaro de nia terglobo. Por ni estas pli facile ne nur deziri sukceson al la reprezentantoj de niaj landoj en la Olimpiaj Ludoj, sed ankaŭ elkore aplaŭdi la lertecon kaj kuraĝon de la “malamikoj”. Foje la amaskomunikiloj dronigas tiun senton... Ili troige patriotisme svin-gadas la regnan flagon.

Mi, kiel jam menciite, amas piedpilkon. Sed en tiu sporto mi vidas grandan problemon: tro ofte ne nur la fanatikaj spektantoj (ekzemple, la koreaj spektantoj en la Monda Pokalo de FIFA en 2002), sed eĉ la ludantoj mem “perdas sian kapon”, forgesas respekti kaj ami la kontraŭulojn kaj volas venki “je ĉia kosto” (*ial rememoras mi antaŭnelongan batadon al kroataj piedpilkistoj fare de la kroataj (!) fanatikuloj. Pro malĝajno... – Red.*). Mi diru eĉ pli detale. Kiam mi ludis piedpilkon, mi, stultulo, pensis, ke malpermeso uzi la brakojn signifas malpermeson ne nur ne tuŝi la pilkon per la manoj aŭ aliaj partoj de la brako, sed eĉ malpermeson bati la kontraŭulon per tiuj kaj aliaj korpopartoj. Sed nuntempe, precipe en iuj landoj (en profesia piedpilklo, eble plej ofte en Italio), oni ofte vidas intencan haltigon de la kontraŭulo por ĉiaj nedecaj rimedoj (“profesiulaj firimedoj”). Kiam mi estis infano, mi ne povis spekti tion televide. Eble, pro tio mi ne fariĝis fama piedpilkisto.

Sed – interesa fakto – tiu tendenco faras piedpilkon *malpli* interesa (plej grave!) ankaŭ por la spektantoj, per kies monelspezado la sporto prosperas. Estus pli interese, se pli da goloj rezultus (sed, espereble, ne tiel multaj, kiel en manpilkoludo!) kun malpli da uzo de onia korpo por haltigi la lertajn atakantojn. Averaĝa rezulto 4-3 estus multe pli bona por piedpilklo ol la nuna averaĝo (1-0, 2-1).

Sed mi reiru al mia ĉefa punkto kaj diru, ke ni, esperantistoj, klopodu influu niajn samlandanojn, ke ili sentu kaj montru pli da respekto kaj amo al la “kontraŭuloj”.

Sporto ne estas milito!

\* La aŭtoro de tiu ĉi artikolo estas membro de MELS (Monda Esperanta Ligo por Sporto)

Michael SEDGLEY, Koreio\*

**La Olimpiaj Ludoj? Kio estas interesa pri ili? Ĉu ili estas interesaj nur kiel grand-skala, okazanta nur unu fojon en kvar jaroj, evento? Verŝajne, kaj la malofteco, kaj la grandskaleco rolas en la populareco de la Olimpikoj. Sed estas alia vidpunkto, kiu eĉ pli gravas, se juĝi surbaze de la sinteno de la amaskomunikiloj, kiuj raportas pri la ludoj. Tio estas konkurenco inter landoj por laŭeble plej glori sian propran! Tiu vidpunkto neniel estas neebla, sed tamen ĝi estas iom mallaŭdinda...**

Ĉu vi mem spektis televide multajn eventojn en tiu grand-skala monda sportofestivalo? Eble, plej interese estas povi tiumaniere, tute hazarde, spekti scenojn de diversaj sportoj, kiujn oni nemulte aŭ preskaŭ tute ne konis ĝis nun. Mi persone foje ricevis la impreson (eble,

## Komence estis vorto...

Sergej TIMĈENKO, Ukrainio

**Mezo de la tago. Mi iras al la universitato. En sufiĉe plenan vagonon eniras patrino kun kvin-ses jaraĝa knabo. Kiam la pordoj malfermiĝas, la etulo elprenas el la poŝo pafilon, kiu estas sufiĉe simila al la vera, kaj komencas direkti ĝin al la veturantoj. Kiam la nigra trueto de la pistolo alrigardis min, mi ne el-tenis...**

- Nu jen, ĉio! En la vagono estas teroristoj! Ĉiuj veturantoj estas la kapt-itoj. Nur restas haltiĝi la vagon-ar-on kaj diri, kion vi volas!

La patrino, ver-ŝajne, komprenis, kaj kaŝis la pistolon en la sakon. La knabo tamen tute ne mal-ĝoj-igis! El la sama poŝo li el-prenis alian pistolon kaj denove celis ĝin al la homoj.

Sen-armil-iĝo ripetigis, sed ĉi-foje la knabo el-prenis revolveron, kiu denove tuj iris en la patrinan sakon.

Ĉio ĉi similis al teatro... Post kiam ankaŭ alia pafilo prenis sian lokon en la sako, la knabo mal-buton-umis la jakon, kaj tuj en la maldekstra mano trovi-igis israela mitraleto kaj en la dekstra – ĉeĥa maŝin-pafilo. Kaj jen ankoraŭ du pafiloj iris en la sakon de la patrino...

Post tio ankaŭ la patrino ne el-tenis. Ŝi for-prenis de la knabo la jakon, du pafilojn, tri tranĉilojn, kaj preskaŭ el-falis el la sako amaso da jet-steloj...

- Nu jen, ŝajne ĉio... – diris la patrino kaj klar-igis, – ni vizitos la knabon, kiu estas tute sama, kiel li...

Finfine mi kuraĝis demandi:

- Sed ĉu li ne havas aliajn ludil-ojn, krom tiujn ĉi?..

- Li havas amason da ili! Sed ĉiuj amikoj de lia patro ial pensas, ke se lia filo estas knabo, li nepre bezonas

nur armilojn. Ĉiam, kiam ili vizitas nin, ili al-portas nur tiajn aĵojn...

La vagonaro foriris. Kaj mi volis kriegi!

Homoj, pripensu! La viro ja ne estas tiu, kiu havas armilojn! Kion povos fari la manoj, kiuj ne sci-povas teni ion alian? Patroj kaj patrinoj, amikoj, konatoj, avoj kaj avinoj! Bonvolu donaci al viaj knaboj pilkojn, tenis-rakedojn, farbojn, pupojn kaj librojn. Lasu al viaj infanoj esti Neŭtonoj kaj Ejnŝtejnoj, Mikelaĝeloj kaj Tolstojoj!

**butono** – ronda (kutime) malgranda aĵo por kun-meti partojn de vestaĵoj  
**donaci** – doni senpage  
**farboj** – kolor-ig-iloj  
**jako** – super-vestaĵo  
**krii** – fari sonojn pro doloro kaj tiel plu  
**pilkoj, tenis-raketo** – sportaj ludiloj  
**pistolo, revolvero, mitraleto, maŝin-pafilo, jet-steloj** (ĉi tie) – armiloj, t.e. iloj por mortigi homojn



**poŝo** – parto de vestaĵo, kien oni povas meti diversajn aĵojn

**sako** – portebla ujo por ĉiutaga aferoj

**teniso** – ludo kun pilko

## Strika Tango jam surdiske!



**Civilizacio.** Strika Tango. KD kun 16 titoloj. Vinilkosmo (Donneville, Francio), julio 2004.

Ĵenja ZVEREVA, Ukrainio

**Se vi supozas, ke atendas vin tangoj – pri tio ja diras la titolo, – vi eraras. La disko estas tute alia: regea, jaz-ropa, kanzona, balada, vals, bosanova kaj foje eĉ iom afrikeca. Sed ombro de argentina tango kaj bunta sensa Sud-Amerika spico tamen forte sentebblas!**

*Strika Tango* aktivas ekde majo 2003, kaj jen, post iom pli ol unu jaro, jam aperas ĝia disko. “La akuŝo estis malrapida, sed agrabla”, – diras la gvidanto de la grupo, kantisto kaj gitaristo Alejandro (Ale) COSSAVELLA (Argentino), konata al multaj de la rok-ensemblo *La Porkoj*. Sed kial la grupo nomiĝas ĝuste *Strika Tango*? “Ĉar ni strikas kontraŭ la brutalaj, homoj mortantaj pro malsato, dormantaj surstrate kaj kontraŭ aliaj – festantaj senzorge. Ne sciante kion pli bone fari, ni strikas, surbendigante diskojn, ankaŭ senzorge, aŭ simple farante nenion, kio preskaŭ samas. Kial tango? Ĉar ĝi estas argentinaĵo, sentaĵo, melankolieca plendo. Ĝi aperas en la disko nevideble, sed ŝvebas super la aŭskultantoj”, – klarigas Ale.

La kantoj mem estas tre Esperantaj – esperantaj ne nur en la senco de lingvo, sed ankaŭ rilate la etoson. Ĉi tie vi trovos kantojn de kaj pri la E-kongresoj (du el ili – *Homarano* kaj *Ĉe Montpellier* – estis eĉ premiitaj en la Belantaj Konkursoj de UEA en la jaroj 2002 kaj 1998 respektive). La teamo de *Strika Tango* estas plene internacia – partoprenis ĉ. 13 artistoj el Argentino, Francio kaj Germanio. Ankaŭ la muzikiloj estas treege diversaj: krom “kutima” rok-jaza muzikilaro – diversaj perkutiloj, gitaro, basgitaro, sinteziloj, saksofonoj, trumpetoj – estis uzitaj ankaŭ buglo kaj orgeno.

Rilate vortojn kaj la lingvaĵon – se ne konsideri iom da “perditaj” ĉapeloj, estis kelkaj eraroj (“se via kor’ batas iomete pli liberA”), tamen ili ne estis multaj.

Mi povas sincere laŭdi la grupon kaj ĉiujn, kiuj kontribuis al la apero de la disko. Mi tre rekomendas la diskon al ĉiuj organizantoj de E-aranĝoj kaj simple al ĉiuj jaz-rok-kanzon-ŝatantoj!

La disko haveblas ĉe la libroservo de UEA (prezo – 18,9 EUR), ĉe la retpaĝo de Vinilkosmo <[www.vinilkosmo.com](http://www.vinilkosmo.com)> aŭ ĉe viaj kutimaj libroservoj.

## Facila, sed ne primitiva!



**Katrino malfruas.** Sten JOHANSSON: facil-ega serio de Al-Fab-Eto. Skövde, Svedio, 2004. 49 paĝoj.

Ĵenja ZVEREVA, Ukrainio

**Katrino malfruas estas la tria libro el la facil-ega serio pri Katrino. Tiuj libroj, tamen, neniel estas interligitaj – ili estas tute sendependaj, malgraŭ la sama ĉefrolantino.**

Same kiel en la antaŭaj libroj, la aŭtoro per simplaj vortoj kaj frazoj rakontas pri la aventuroj de 25-jaraĝa svedino. La libroj pri Katrino ne estas lernolibroj, sed

legolibroj – bonegaj helpiloj por komencantoj kaj instruistoj. La aŭtoro uzas plej simplajn vortojn kaj frazojn, komprenatajn eĉ de tiuj, kiuj ĵus komencis lerni la lingvon kaj scias nur bazan gramatikon. La lingvaĵo tamen ne estas “tro” simpligita kaj “servivigita”- male: ĝi estas plene viva kaj hodiaŭa Esperanto.

La libro estas dividita en 20 mallongajn ĉapitrojn, kio tre faciligas legadon. La plej facilaj partoj estas komence, poste la lingvaĵo iom malfaciligas (en la dua ĉapitro “aperas” la formo “u”, ekde la tria – “us”, ekde la sesa – “ig” ktp.). Ĉiuj vortoj estas grupigitaj laŭ la simpleco (entute estas sep kategorioj). En la libro estis uzitaj 464 morfemoj, 388 el kiuj estas inter 724 plej oftaj morfemoj en Esperanto.

Sten JOHANSSON estas majstro de detalo: kaj el tiuj detaloj fariĝas mozaiko de la vivo de tute reala (almenaŭ tiel ni sentas!) persono, kiu ŝatas bieron, malŝatas piedpilkon, enamiĝas, travivas morton de la patrino kaj perfidon de amata homo, faras erarojn kaj serĉas sian personan feliĉon. Krom evidentaj lernigaj ecoj, la libro, laŭ mi, estas multrilate interkultura.

Mi tre rekomendas ĉi tiun libron al ĉiuj komencantaj gejunuloj kaj aparte al E-instruistoj – ja por ke la pensmaj kaj literaturemaj noviceco ne elreviĝu, necesas ekde la komenco provizi ilin per saĝa kaj bonkvalita literaturo. Kaj la rakontoj pri Katrino sendube estas tiaj!

La libro haveblas ĉe la libroservo de UEA (prezo – 5,4 EUR). Pli da informoj ĉe <[www.angelfire.com/co/alfabeto](http://www.angelfire.com/co/alfabeto)>.

### BUMERANĜE

#### “-iĉ-” kaj “ri” ne estas “monstraĵoj”!

Estimata redakcio de *Kontakto*,

la lastan numeron pri diskriminacio (2004:3) mi legis kun granda intereso. Jen reagis min la artikolo “Por ke lingvo estu egaleca, ne sufiĉas nomi ĝin tia” de Joel AMIS. Ĝi enhavas ne nur kelkajn opiniojn, kun kiuj mi malsamopiniis, sed ankaŭ kelkajn faktojn flankece prezentatajn, kaj eĉ kelkajn asertojn, kiuj tute malkongruas kun la realo.

Unue, ne estas objektivaj nomi la sufikson “-iĉ-” kaj la pronomon “ri” “monstraĵoj”. Ĉu ili plaĉas al oni aŭ ne, tio povas esti afero de onia persona opinio, sed ĉiam restas fakto, ke ili kongruas kun la spirito de la lingvo. “Monstraĵo” povus esti, ekzemple, kvartilaba afikso aŭ pronomo en dualo. La nura, tamen ĉiam restanta riproĉebla fakto pri ili estas “nur” (aŭ malnur), ke ili estas eksterfundamentaj.

La proponon “ŝli” mi konsideras ne malpli, sed male, pli serioza ol “ri”: mi ĉiam pli kaj pli observas ĝin uzata fare de seriozaj, neniom “gramatikaj aventuremaj” aŭ “reformemaj” esperantistoj. Pli grave: la plejmulto da vortoj ne “laŭ tiu reformo estus” genre neŭtraj, sed fakte ili ja estas tiaj! Tion prijesas laŭfundamentaj gramatikistoj: “instruisto” povas esti aŭ “instruistino” aŭ “virinstruisto” (kvankam pri la parencecaj vortoj, prave: “patro” laŭ la Fundamento ĉiam povas esti nur “virpatro” kaj neniam “patrino”).

Tiel ni altuŝas la verŝajne plej gravan nemencion de la artikolo: la prefikso “vir-” estas plene Fundamenta kaj uzinda anstataŭaĵo de la nefundamenta “-iĉ-”. Cetere, la pronomo “ĝi” estas eĉ fare de ZAMENHOF mem aprobata genre neŭtrala pronomo uzebla ankaŭ por personoj, do ĝuste en la kazo, kiam reformemuloj uzus “ri” aŭ “ŝli”.

Tio, ke “lingvo influas niajn pensadon kaj

agojn”, estas konciza vortumo de la hipotezo konata en la lingvoscienco kiel “hipotezo de SAPIR kaj WHORF”. Edward SAPIR kaj Benjamin Lee WHORF estis usonaj lingvistoj, do apenaŭ tiu rigardo povas esti “eŭropcentra”.

Hodiaŭ la hipotezo estas ĝenerale konsiderata eksmodiĝinta, kaj ĝian absolutan validecon jam apenaŭ iu kredas. Sed ĉiam oni povas supozi, ke iu influo (certe reciproka kaj ambaŭdirekta!) inter niaj lingvoj kaj pensado ekzistas, kvankam ne tiom severa kaj absoluta, kiel imagis SAPIR kaj WHORF.

Cetere, la aserto, ke la japana lingvo estas “genre neŭtrala”, simple estas malvero. Se la aŭtoro konkludas tion nur laŭ la foresto de la koncerna gramatikaj kategorioj, li per tiu ĉi troemfazo similas ĝuste al la rifuzataj SAPIR kaj WHORF. La genra flankeco de la japana estas pli en la leksika tavolo de la lingvo, ekzemple iuj frazpartikuloj aŭ pronomoj estas uzataj de inoj, aliaj de viroj.

Finfine, forigi seksismajn elementojn de la lingvo hodiaŭ volas ne “nov-SAPIR-WHORF-istoj”, kiuj volus pere influi la agadon de homoj. Laŭ mia observo, la ĝenerala motivo por tio estas strebo simple forigi seksismon de ĉiuj kampoj de nia vivo, ĉu estas pensado, ĉu agado, ĉu lingvo.

Martin MINICH, Slovakio

#### “Moderaj” katolikoj ofte malsamopiniis kun Romo...

Kara redaktistaro,

Kun granda intereso mi legis la artikolon pri samseksemeco kaj kristanismo en *KONTAKTO* 201 (2004:3). Principe mi konsentas kun la aŭtoro; tamen mi opinias, ke la Biblio, jes, pli malpli kontraŭas samseksemecon per la cititaj partoj.

Mi pensas plie, ke laŭ la naturo (= laŭ la biologio), la signifo de seksumado, jes, dependas de la sekso de la seksumantoj. Tial seksumado de divers-seksuloj ne povas esti “kontraŭnaturo”, kiel la aŭtoro asertas. Tio pravus nur, se oni komprenas la vorton “naturo” alimaniere (“naturo” = ekde la vivkomenco ekzistanta korpa kaj psika stato de individua homo).

Krome, du korektoj: Tomaso de Akvino apenaŭ povis esti katoliko, ĉar li vivis en la 13a jarcento, dum katolikoj kaj protestantoj ekzistas nur ekde la disigo en la 16a jarcento. Plie, la katolika eklezio permesas seksumadon ankaŭ sen la intenco generi infanon. Do, unu el la tri nomitaj kondiĉoj ne plu validas.

Praktike ankaŭ la dua (t.e. ke seksumado okazu nur inter geedzoj) ne plu estas atentata, kvankam oficiale ankoraŭ valida. Centran gravecon pluhavas la kondiĉo, ke la seksumado okazu kun reciprokaj amo kaj respondeco (do, kiun ajn sekson havas la amantoj). Ni, “moderaj” katolikoj havas ĉiam la problemon, ke la ekstera mondo indiferente draŝas “la katolikan eklezion”, do inkluzive nin, dum ni (la “bazo”) almenaŭ en Germanio – parte kun subteno de niaj episkopoj – ofte malsamopiniis kun Romo kaj konsekvence ankaŭ agas kaj vivas alimaniere. Ekzemple, nia paroĥestro invitis publike regeedziĝintojn preni la Sanktan Komuniojn, virinoj predikas ĉe ni meze dum la meso ktp.

Laŭokaza denuncio de konservativuloj estas regule neglektata de nia episkopo. Cetere jam antaŭ unu generacio nia tiama pastro permesis al geedzoj uzi kondomojn kaj diris: “Mi transprenas la respondecon”.

Rudolf FISCHER, redaktisto de *Esperanto aktuell*, revuo de la Germana Esperanto-Asocio

## En la Katolika Eklezio regas granda malakordo (rebumerange)

La demando, ĉu Tomaso de Akvino estis katoliko aŭ ne, estas demando de difinoj. Se konsideri lin en lia propra epoko, kompreneble, li ne nomis sin "romkatoliko" ĉar ne ekzistis Protestantoj, kaj ortodoksuloj estis geografie tiel malproksimaj, ke oni ne multe parolis pri ili. Do li estis "okcidenta kristano", sed ja sub papa aŭtoritato (kiel la tuta okcidenta eklezio tiutempa). Sed se konsideri lin nun, ja necesas nomi lin "katoliko", ĉar li estas "doktoro de la katolika eklezio". Protestantoj aŭ ortodoksuloj ĝenerale ne konsideras liajn verkojn aŭtoritataj, dum por katolikoj ili ja estas aŭtoritataj (ne tiel kiel la Biblio, decidoj de la ekleziaj konsilioj, eldiroj de la Papo ktp., sed ja iusence aŭtoritataj). Do per "fervora katoliko" mi ne volas diri, ke li estis "fervore kontraŭ Protestantoj" (ĉar ili ja ne ekzistis), sed ke li, per sia filozofio/teologio, fidele subtenis la dogmojn de la Eklezio. Kaj nuntempe li ĉiam estas nomata "katolika sanktulo", ĉar li venas de la tempo post la disiĝo inter la okcidenta kaj orienta eklezioj.

Kaj jes, mi konsentas, ke la plejmulto da individuaj katolikoj kaj ankaŭ iuj katolikaj teologoj fajfas pri tiuj diversaj kondiĉoj. Sed mi parolas ne pri la *praktiko*, sed pri la *oficiala instruo* de la eklezio. La Papo ĝis nun kontraŭas la uzadon de kondomoj, kaj la Eklezio ankoraŭ kondamnas seksumadon ekster geedzeco, masturbadon kaj ĉiajn kontraŭgenerajn rimedojn.

Ankaŭ en Usono estas ĉiam pli kaj pli da tensio inter la laikoj kun iuj malaltrangaj ekleziuloj kaj la Papo kun hierarkio. Sed tiu situacio mem estas indiko de profunda, eĉ radika problemo. Kiel eblas esti rom-katoliko (do, laŭdifine iu, kiu agnoskas la aŭtoritaton de la Papo), sed samtempe fajfi pri multaj gravaj sintenoj de la Papo? Sed kutime estas tiel, ĉu ne? En la publika bildo, la kulpoj de la estroj transmetiĝas ankaŭ al la simplaj anoj. Kiel usonano, mi bone konas tiun situacion: oni konstante kaj senĉese "draŝegas" "Usonon". Kompreneble, kulpas nur la idiota registaro, sed oni neniam diras tiel. Oni simple diras "Usono faras malbonajn", punkto. Do, kvankam *individuaj* katolikoj eble tute malsamopiniis de la Papo, la cetera mondo tamen vidas: Rom-katolika Eklezio = Papo, samkiel usona registaro = Usono. Do, mi ne volas "draŝi" individuajn katolikojn, sed eble finfine ili tediĝos de tiom da "draŝado" kaj eble do la premo de la moderaj katolikoj iom instigos modernigon ankaŭ ene de la hierarkio. Sed nun regas granda malakordo inter la alta hierarkio kaj laikoj/pastroj. Tia situacio ne povas eterne daŭri...

Joel AMIS, Usono/Nederlando

## Rajto je aborto estas MALdiskriminacio!

Mi plezure legis la lastan numeron de *KONTAKTO* (la temo – "Diskriminacio"). Tia temo ja bezonus plurajn numerojn, sed vi sukcesis

ĝin sintezi laŭ prezento de la ĉefaj aspektoj de diskriminacio. Tamen estas makulo en tiu numero, al kiu estas necese reagi. Temas pri la artikoleto de Francisco *SIMONNET*, kiu profitas de la temo por enŝovi propagandon kontraŭ la aborto-rajto. En kelkaj linioj oni preskaŭ povas rekonii la sloganojn de tiuj integristoj, kiuj en Francio agas en hospitaloj preme al virinoj (jam en tikla situacio) kaj preme al kuracistoj (pluraj pro timo kaj risiko rezignas labori en tiu fako; en Usono, pli precize, en la ŝtatoj, kie arbortoj estas laŭlegaj, okazis murdoj de kuracistoj!). Tiuj fanatikuloj cetere neniam akceptis la demokratie starigitan leĝon kontraŭ tiama diskriminacio (do, malpermeso de aborto) – tio ja estas la malpermeso por virinoj disponi sian memon, korpon kaj estontecon. La leĝo mem estis aprobita (post longa publika debato) de la plej diversaj politikaj instancoj. Ĉiukaze malrespekto de leĝo estas nenio alia ol delikto.

Kompreneble, ĉiu rajtas malaprobi aŭ aprobi aborton, des pli, ke tio tuŝas la personajn filozofiajn sentojn. Sed profiti de la temo "Diskriminacio" por ataki leĝon, kies celo estis lukto kontraŭ diskriminacio, estas malhoneste.

Oni ja scias, ke la premgrupoj, kiuj tiel opinias, ne multe zorgas pri diskriminacio kontraŭ virinoj, nek kontraŭ homoj ĝenerale (ili interalie malaprobis uzon de kondomoj!). Mia interveno tute ne signifas, ke ne ekzistas diskriminacioj en mia lando: ekonomi-socia diskriminacio, negaleco inter viroj kaj virinoj en la laboro kaj en la ĉiutaga vivo ĝenerale, kontraŭ samseksemuloj; ekzistas rasismo, longa enkarcerigado de personoj ankoraŭ ne juĝitaj, do apriorie senkulpaj (Francio kaj Turkio rekordas pri tio)... Eĉ naskiĝas novaj specoj de diskriminacio, ekzemple kontraŭ sekulareco, kontraŭ la rajto ne havi religion (interalie, referenco de religio en la projekto de eŭropa konstitucio). Sed aborto-rajto (krome, severe limigita, kio estas komprenebla) ne estas diskriminacio. Male – ĝi kontribuas pozitive al la solvo de la ĝenerala problemo de diskriminacio.

Fine, la vortoj uzitaj en la artikolo ("buĉado", "abomena", "mortigado") estas simple ne akcepteblaj; ili estas nekongruaj, troigaj kaj eĉ relative insultaj rilate aliajn specojn de diskriminacio.

Nadine RIVIÈRE, Francio

## Ĉu vi serĉas korespondamikon?

Sendu al *Korespanda Servo Mondskala* jenajn detalojn: nomo, adreso, sekso, aĝo, profesio, geedza stato, kiom da korespondantoj vi deziras, en kiuj landoj kaj pri kiuj temoj. Kunsendu 2 internaciajn respondkuponojn, aŭ, se ili ne estas aĉeteblaj en via lando, neuzitan poŝtmarkon. KSM pludonos viajn informojn al alia(j) korespondemulo(j), kiu(j) konformas al viaj deziroj. Vi ricevos rektan respondon.

KSM estas servo de UEFA.

Korespanda Servo Mondskala; B.P. 6  
FR-55000 Longeville-en-Barrois  
Francio

## FARIĜU KONSCIA SUBTENANTO DE TEJO!

fariĝu patrono de TEJO

Pagante trioblon de vialanda MU(-T)-kotizo vi ne nur subtenas la esperantistan junularon; de TEJO vi ankaŭ ricevas:

- revuon *KONTAKTO*
- bultenon TEJO Tutmonde (oficiala organo de TEJO)
- akcepton dum la ĉiujara Universala Kongreso
- aliajn laŭokazajn servojn kaj publikigaĵojn

## JUNA AMIKO – internacia e-revuo de ILEI por lernejoj kaj komencantoj

– aĝas 30 jarojn kaj aperas 4-foje jare (marto, junio, septembro, decembro) sur 28 plurkoloraj paĝoj kun plenkoloraj kovriloj;

– havas kunlaborantojn el ĉiuj kvin kontinentoj;

– rabato ĝis 50%!

Karakterizas ĝin:

*modela stilo kaj facila lingvaĵo* (1500 vortradikoj sen glosoj), *enhavo tre varia: rakontoj, fabeloj, raportoj, informoj, interesaĵoj, enigmoj, kvizoj, versaĵoj, ludoj, kantoj, humuro, lingvaj konsiloj, interkulturo, kuriozaĵoj, voĉo de legantoj k.a. kun multaj ilustraĵoj.*

JUNA AMIKO estas fonto de taŭgaj legaĵoj por komencantoj, fidinda helpilo por E-kursgvidantoj.

Vizitu nian TTT-ejon: <[www.junaamiko.inf.hu](http://www.junaamiko.inf.hu)>!

## ABONKOTIZO por KONTAKTO

Lando/valuto sumo

Argentino/eŭro	10	Hispanio/eŭro	20	Ukrainio/eŭro	10
Aŭstralio/dolaro	33	Hungario/forinto	3200	Usono/dolaro	22
Aŭstrio/eŭro	20	Irlando/eŭro	20	TARIFO A/eŭro	13
Belgio/eŭro	20	Islando/eŭro	19	TARIFO B/eŭro	10
Brazilo/eŭro	10	Israelo/eŭro	16		
Britio/pundo	14	Italio/eŭro	20	ALIAJ LANDOJ:	
Bulgario/eŭro	10	Japanio/eno	2500	Luksemburgio laŭ Belgio;	
Ĉeĥio/krono	430	Kanado/dolaro	29	San-Marino laŭ Italio;	
Danio/krono	155	Nederlando/eŭro	20	Liĥtenŝtejno laŭ	
Finnlando/eŭro	20	Norvegio/krono	160	Svislando.	
Francio/eŭro	20	Nov-Zelando/dolaro	39	TARIFO A: Honkongo,	
Germanio/eŭro	20	Pollando/eŭro	10	Korea Respubliko, Malto,	
Greklando/eŭro	20	Portugallio/eŭro	20	Singapuro, Sud-Afriko,	
		Rusio/eŭro	10	Tajvano.	
		Slovakio/krono	490	TARIFO B: Ĉiuj ceteraj lan-	
		Svedio/krono	185	doj ne jam menciitaj.	
		Svislando/franko	30		

## Kiel sendi kontribuojn al KONTAKTO?

- ✓ sendu prefere tekston originale verkitan en Esperanto aŭ foton/bildon memfaritan
- ✓ se vi sendas tradukon, bv. indiki la originajn fontojn, lingvon kaj aŭtoron. Ĉe fabelo indiku, ĉu ĝi estas popola (kaj de kiu popolo) aŭ verkita de vi
- ✓ *KONTAKTO* ne estas movada revuo, do ne sendu al ĝi primovadajn raportojn!
- ✓ indiku, ĉu via artikolo jam aperis, aŭ estas proponata al alia revuo
- ✓ fotoj devas esti bonkvalitaj, ne gravas ĉu nigrablankaj, ĉu koloraj. Ne forgesu aldoni la nomon de la artisto aŭ de la fotinto!
- ✓ dikajn kovertojn prefere sendu registritaj
- ✓ rete bv. sendi vian artikolon kiel kutiman retmesaĝon aŭ RTF (bv. uzi x-kodigon por supersignaj literoj); bildojn – kiel JPEG (150-300 dpi)
- ✓ ilustraĵoj kaj adresoj en la interreto, kiuj rilatas al via temo, estas tre bonvenaj! **Koran antaŭdankon!**

# Plena genocido:

**“La mortintoj devas fali kaj kuŝi ĝis la fino de la batalo (eblas tamen rampi aliloken). Poste ili devas surmeti blankan rubandon kaj iri en la tendaron de la mortintoj”.**

Foje por “ludetoj” kolektiĝas ĝis kelkcent homoj!  
(apud antikva ĝenova fortikaĵo, Krimeo, Ukrainio)

Tio ĉi estas parto de la scenaro de tolkienista ludo, aŭ “ludeto”, kiel la tolkienistoj mem nomas ĝin. En mia urbo ĉiuj konas ilin – la tolkienistoj “ludetas” por la Tago de Kievo kaj aliaj festoj, aŭ tute sen aparta okazo, ĉu en la urbocentro, ĉu en fora arbaro aŭ apud antikva fortikaĵo. La “ludeto”, kies scenaro tute hazarde trafis en miajn manojn, nomiĝas “Plena genocido”. Jen nur kelkaj fragmentoj el ĝi.

**Taskoj.** Inter la taskoj de

*majstro pri magio* estas la sola, kiu rajtas eldoni magiatestilojn kaj akcepti ekzamenojn pri magio kaj oferojn; li kontrolas ankaŭ ĝustecon de magi-ceremonioj. *La majstro pri la tendaro de mortintoj* akceptas novalvenintojn kaj eldonas novajn ludpasportojn al revivigitoj.

**Partopreno.** Por partopreni necesas legi la regulojn, havi kostumon, pagi al la majstro 100 orajn monerojn kaj akiri ludpasporton. Por esti gastoj, necesas akiri la subtenon de unu el la majstroj kaj

pli ol 1,5 kg. kaj ties klingoj ne povas esti pli akraj ol 5 milimetraj.

En la ludo rolas ok rasoj – ordeno de helaj homoj (adoras la dion Agni), ordeno de malhelaj homoj (adoras bok-sadon kaj ĵazon), liberaj homoj (paganaj), superaj elfoj, arbaraj elfoj, montaraj gnomoj, stepaj gnomoj kaj orkoj\*. Ekzistas en la ludo ankaŭ kelkaj profesioj: ekz., kuracisto, forĝisto, ekzekutisto kaj kamparano (ili devas havi sigelitajn permesilojn, ĉiujn necesajn aĵojn kaj orientiĝi en sia profesio).

**Bataloj,** laŭ la difino, estas ludaj mortigadoj kun apliko de armiloj. Eblas mortigi kiam ajn, sed ne ĉie, ekzemple, ne en tavernoj. Por partopreni necesas havi almenaŭ 16 jarojn, scii la regulojn, esti viva kaj havi specialajn protektvestaĵojn. En la ludo estas malpermesite bati neprotektitajn lokojn (ne eblas bati ankaŭ kapon, kolon ktp.), uzi malpermesitajn armilojn kaj disputi kun majstroj. Tiuj, kiuj faris ion malpermesitan aŭ disputis dum ludo, estas konsiderataj mortintaj. La mortintoj devas fali kaj kuŝi ĝis la fino de batalo (eblas rampi aliloken), poste surmeti blankan rubandon kaj iri en la tendaron de la mortintoj.

**Torturoj/militkaptitoj.** Oni povas teni militkaptitojn dum senlima tempodaŭro (eblas ankaŭ nokte) kaj fari al ili ion ajn: torturi, vendi, oferi kaj uzi en la ritoj. Tamen, necesas nutri ilin ĉiam, kiam la venkinta teamo manĝas, provizi per dormosakoj kaj per la eblo dormi kuŝante. La kaptitoj



Kiel imponas la nuntempaj kavaliroj!



Batalsceno el la “ludeto” “La princa urbo” (Kievo)



Ne forgesu la “kapon”!

la regionaj majstroj, krom ĝenerala kontrolo, informado ktp., estas ankaŭ venigi malsatmortintojn (t.e. tiujn, kiuj ne manĝis ĝustatempe) en la tendaron de la mortintoj, nepre ĉeesti torturojn kaj kontroli kondiĉojn, en kiuj oni tenas kaptitojn. *La majstro pri ekonomio* kontrolas akiradon kaj disdividon de rimedoj (oro, manĝaĵoj ktp.). *La majstro pri medicino* respondecas pri prevento kaj kuracado de epidemiaj malsanoj. *La*

havi kostumon similan al tiuj de la ludaj rasoj.

La ludantoj dividiĝas en tri rangojn, depende de iliaj spertoj, scio pri la historio de la universo kaj kvalito de vestaĵoj (por la plej alta rango, ĝi devas esti farita *speciale* por la ludo; neniu modernaj materialoj, kiel plasto, kaŭĉuko ktp., akcepteblas).

Protektvestaĵoj devas vere protekti, kaj la armiloj devas esti sufiĉe maldanĝeraj; ekz., glavoj ne povas pezi

ne devas fari iun ajn neludan laboron (lavi manĝilaron, kolekti lignon, danci striptizon ktp.), sed povas, se ili volas. Malliberejoj povas esti aŭ kavaj, aŭ kaĝaj, kaj la kaptitoj ne povas forfuĝi sen la helpo de aliaj.

Torturoj ĉiam okazas en la ĉeesto de majstroj. La virinoj estas torturataj ĉi tiel: ŝi ĵetas moneron, kaj se ŝi ne divenis, sur kiun flankon ĝi falos, la torturatino devas respondi ĉion, kion oni demandas al ŝi; la viroj faras (ne tro malfacilajn) fizikajn ekzercojn. Se oni ne eltenas torturojn, oni devas respondi ĉion, kion oni al tiu demandas. Ĉiu ludanto povas torturi nur unufoje; licencitaj ekzekutistoj rajtas fari de du ĝis dek torturojn.

**Mortintoj.** Restado en la tendaro de mortintoj estas kalkulata ekde la registriĝo kiel mortinto. Kutime la restado daŭras kvin horojn, por sinmortigintoj – ses horojn. Oni povas elaceti kaj revivigi mortinton nur se li/ŝi restis en la tendaro ne malpli ol tri horojn, sendepende de tio, ĉu li/ŝi volas revivigi aŭ ne.

trad. Ĵenja ZVEREVA

\* Orkoj – ĉi tie: estaĵoj de la libroj de TOLKIEN



“Jes, jes... Mi estas morta. Jes, denove... Telefonu poste”



Tia estas la vivo...



La virinoj en la “ludetoj” kutime estas “sorcistinoj”