AŬTETA KONKURSO

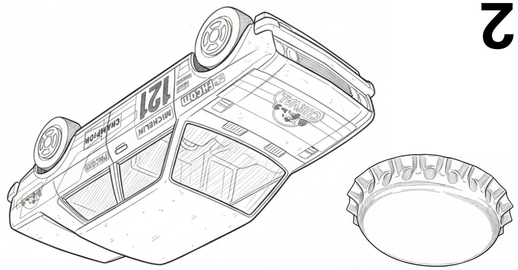
FANZINO

Tiu ĉi eta fanzino prezentas rapidan kaj facilan ludon por ĉiuj aĝoj.

Vi bezonas nur kelkajn aŭtetojn (aŭ bolelŝtopilojn) kaj kreton por desegni kurejon.

Sekvu la regulojn, movu viajn veturilojn per fingrofrapoj, kaj provu esti la unua ĉe la finlinio.

Ekde du ludantoj!

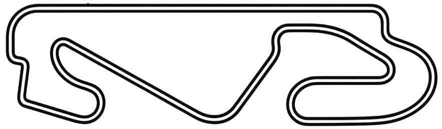


KUREJO

Desegnu kurejon per kreto sur la planko kaj marku la ek- kaj finlinion.

Gajnas la ludanto, kiu unue trapasas la tutan kurejon kaj atingas la finlinion.

Vi povas moduli la defion de la kurejo, eĉ kopii realajn kurejojn!.

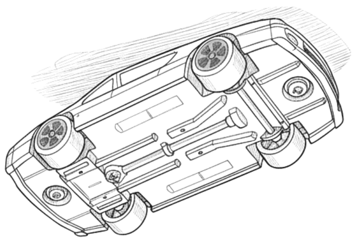


Kurejo de Montmelo (Barcelono)

MOVO

Laŭvice la ludantoj movas sian aŭteton per fingrofrapeto.

Antaŭ ĉiu movo oni rajtas reorienti la aŭton (turni ĝin en la sama loko), sed ne antaŭenpuŝi ĝin.



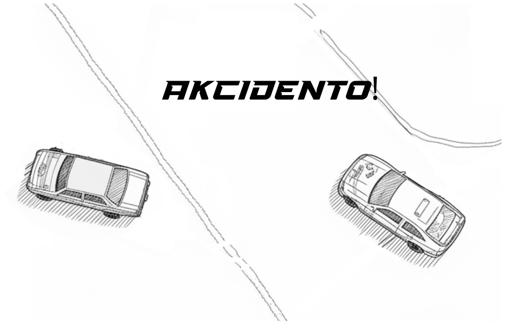
AKCIDENTO

Se aŭto iam tute eliras la kurejon, okazas akcidento.

La aŭto estas metata renverse ĉe la punkto kie ĝi eliris.

La ludanto perdas sian sekvan vicon.

Poste la aŭto estas remetata ĝuste en la centron de la kurejo ĉe la punkto de la akcidento.



KOLIZIO!

Se moviĝanta aŭto puŝas alian, kaj tiu eliras la kurejon, oni aplikas la saman akcident-regulon al la elirinta aŭto (ne estu [tro] malica!).

GRATULON AL LA VENKINTOJ!

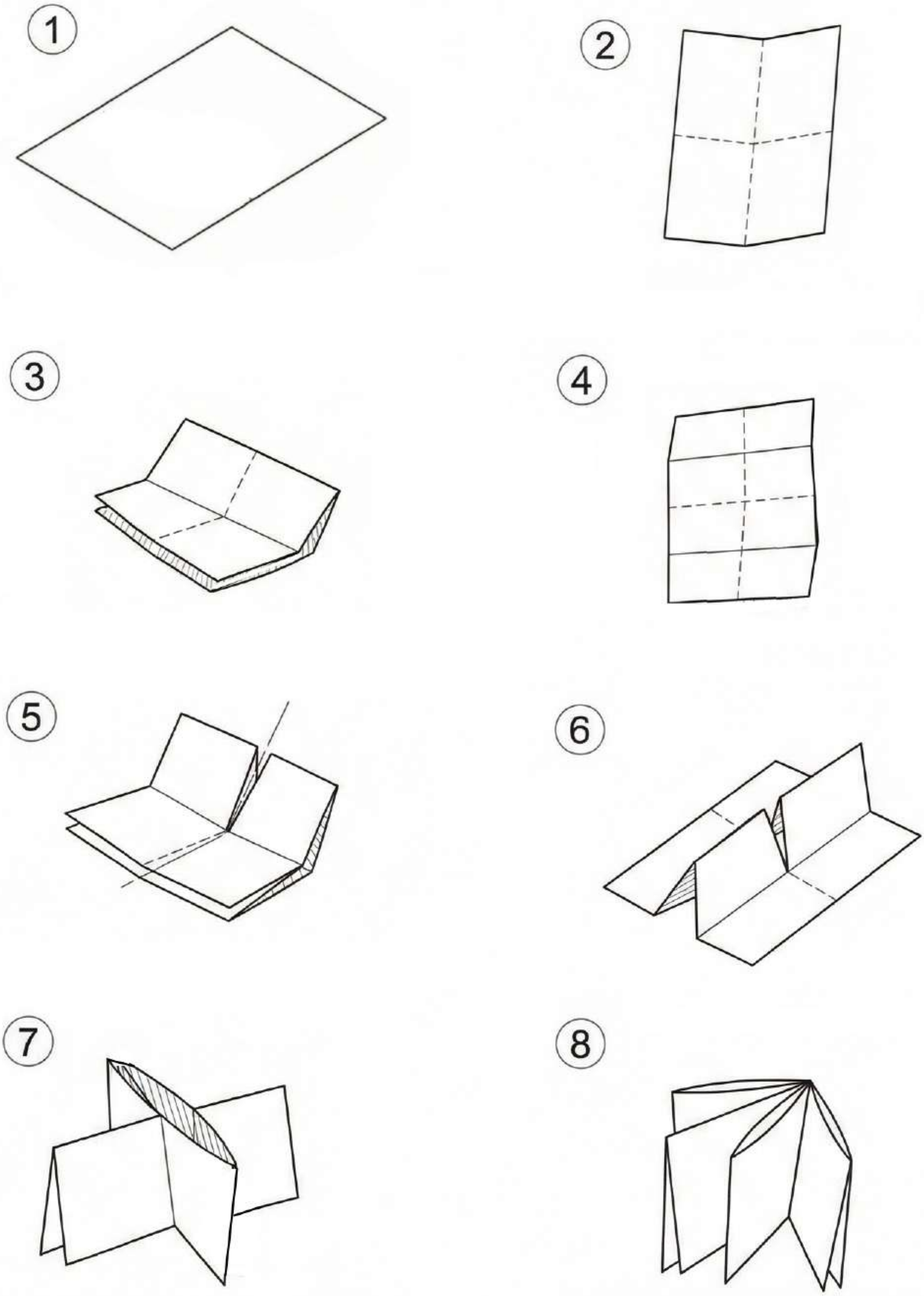
ĜUO ASSOCIACIÓ CULTURAL

Reus. 2025

CC-BY. Toni Espinosa

asociaciongxuo@gmail.com

Kiel faldi kaj tondi fanzineton



CC0