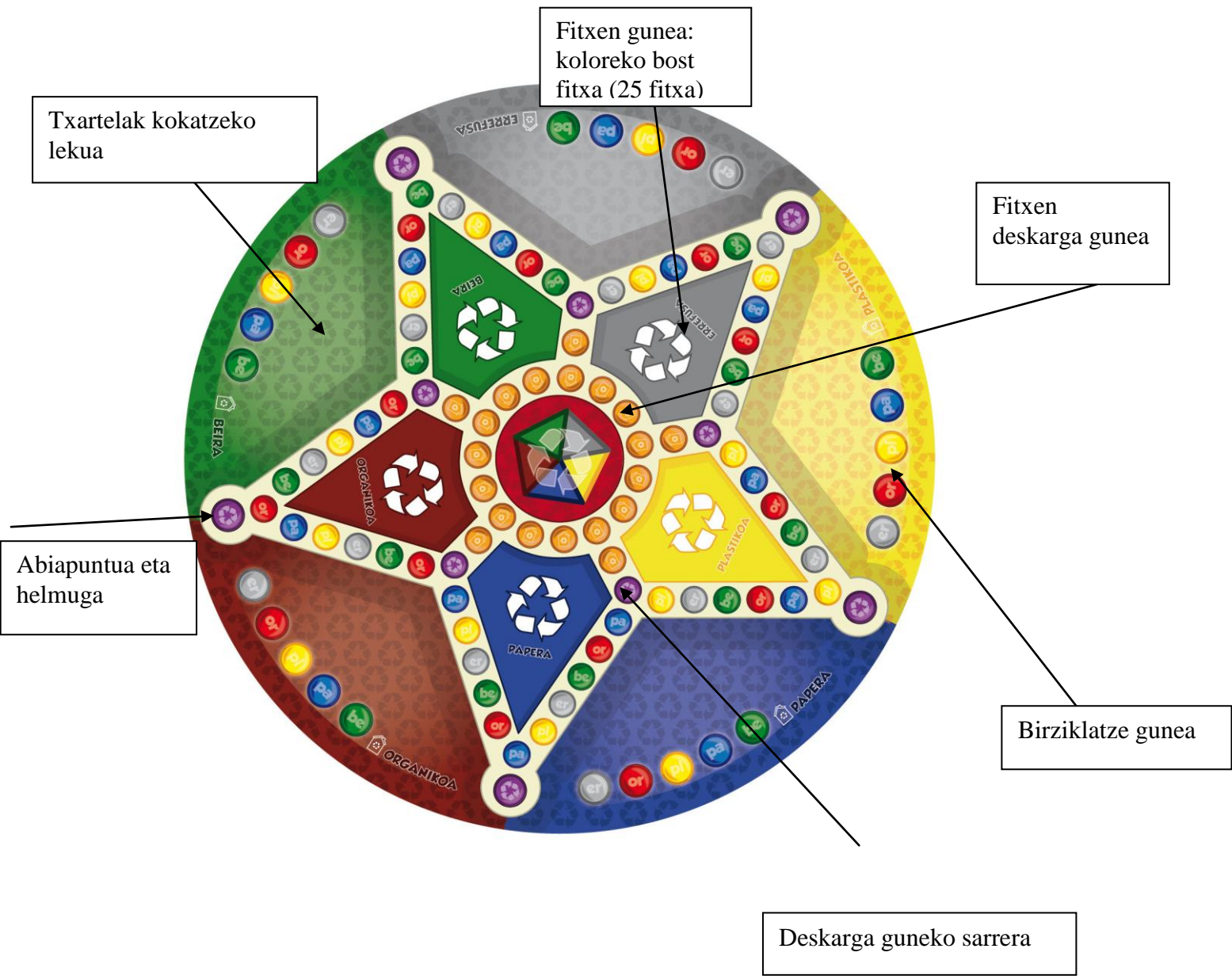


- Jolasaren edukia.

- Tablero biribila.-Taula
- Bost peoi. Gorria, berdea, zuria, urdina eta morea.
- Dadoa.
- Birziklapenaren koloreak dituzten 125 fitxa.
- 340 galdera eta froga txartel.
- Bi minutuko hondar erlojua.
- Arau orria.

.- Zer – Non?



“Abiapuntua eta helmuga” ez da bakarra, bost dira (aipatzeko nonbait)

- Helburua

Jolas honetan birziklapen fitxa desberdinak lortu behako ditu jokalaria. Kolore desberdinetako fitxak irabazteko ibilbidean agertuko diren hainbat froga eta galderak ondo erantzun beharko dira. Erantzuna zuzena bada, borobiltxoak duen kolore fitxa lortuko du. Jokalari bakoitzak bere birziklapen gunean kolore guztietako fitxak kokatu beharko ditu familiak osatuaz.

.- Nola osatzen dira familiak?

Kolore bakoitzeko fitxa bat beharko dugu familia osatzeko, hots, horia, berdea, grisa, urdina eta marroia. Bakoitzetik bat hartuta osatzen dugu familia.

.- Jolas prestaketa.

Jolasari hasiera emateko pausu hauek jarraitu beharko dira:

- . Taula zabaldu eta jokalari bakoitzak bere birziklatze gunea aukeratuko du.
- . Birziklatze guneko kasila morean kokatuko da peoia.
- . Fitxen gunean, kolore bakoitzeko hogeita bost fitxa jarriko dira.
- . Txartelak bost multzotan banatuko ditugu taularen gainean kokatuz.

.- Jolas mekanika

- . Jolasaren abiapuntua taularen kanpoaldean dauden kasila moreak dira. Baita helmuga ere.
- . Ordulariaren kontrako norabidean mugituko dira peoiak.
- . Aurrera egiteko, kasiletan suertatzen diren galderak zein frogak gainditu beharko dira fitxak irabazteko. Asmatzen ez bada jokalaria aurrera jarraituko du baina fitxarik hartu gabe. Txartelak eskuinean dagoen jokalaria irakurriko ditu. Erantzuna edo dagokion froga ondo betez gero, kasilari dagokion koloreko fitxa irabaziko da. Fitxa hauek peoian sartuko dira.
- . Peoiak gehienez bost fitxa izango ditu, ezin du gehiago eduki eta derrigorrez deskarga gunera joan beharko deskargatzera. Gune honetan sartzekoan jokalaria fitxak birziklatze gunean kokatzen joango da.

. Deskargatzeko aukerak:

1. Familia osatzen ez duten bost fitxa edo gutxiago hustu behar badira, deskarga gunera sartutako leku beretik atera behar da, beraz, deskarga guneko ibilbide osoa egin beharko da.
2. Deskarga gunera familia osatzen duten bost fitxekin sartzen bagara, gertuen dagoen irteeratik ateratzeko aukera izango da.

.- Jolasaren amaiera.

Jolasa amaituko da jokalari batek ibilbide osoa egiten duenean, edo fitxen guneren bat husten denean.

Momentu horretan kontaketa egingo da, eta puntu gehien lortzen duen jokalaria partida irabaziko du.

Puntuaketa:

Familia osatzen ez duten fitxek: puntu bat.

Familia bat lortuz gero: fitxa kopurua x 2 (10 puntu)

Bi familia lortuz gero: fitxa kopurua x 3 (15 puntu)

Hiru familia lortuz gero: fitxa kopurua x 4 (20 puntu)

Eta horrela lortzen diren famili kopuruen arabera.

Beraz... ez da nahikoa lehenengo iristea, ezta fitxa asko pilatzea. Denak du garrantzia, baina saiatu zaitetz ahalik eta famili kopuru handiena lortzen!.