CAMINOS

Jolasaren arauak

Jokalari-kopurua: **2 edo 4**
Adina: **10 urtetik aurrera**
Iraupena: **15-25 minutu**

Jolasaren xedea

Caminos hiru dimentsioko estrategia-jokoa da, bi jokalarirentzat, edo bi taldetan banatutako lau jokalarirentzat. Jokalariak beren fitxekin taularen aurkako bi alde lotzen saiatu behar dira. Aukeratutako taula nolakoa den, lotU daitezkeen alde-kopurua aldatzen da, bai eta ertzen forma ere (zuzena edo sigi-saga doana).

Jolaserako osagaiak

Aurpegi biko 2 taula (4 taula-mota, guztira)

28 fitxa (14 fitxako bi multzo, bakoitza kolore batekoa, eta 4 forma ezberdin)

2 fitxa neutral, urdinak (jokoaren aldaerarako)

Oinarrizko jokoa

Prestaketa

Bi jokalariren artean fitxa guztiak banatzen dira (hamalauna); jokalari bakoitzari kolore batekoak ematen zaizkio. Lau jokalarirekin, berriz, aurrez aurre eserita daudenek talde bat osatzen dute. Kolore bereko fitxak 2 multzo berdinetan zatitzen dira, eta jokalari bakoitzari multzo bana ematen zaio (zazpina). Tauletako bat aukeratu ondoren, jokalariak horren inguruan jartzen dira. Jolasten den lehen aldian taula karratua aukeratzea gomendatzen da.



Karratua



Diamantea

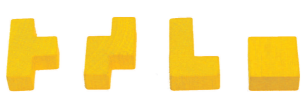


Oktagonoa



Eraztuna


4x 4x 4x 2x 2x

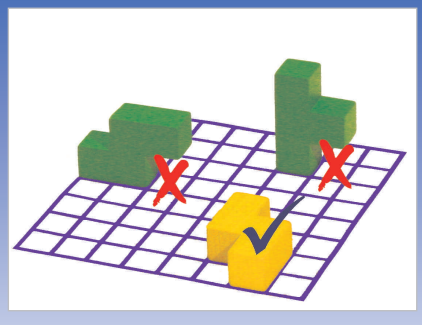

4x 4x 4x 2x

1. irudia

Nola jolastu

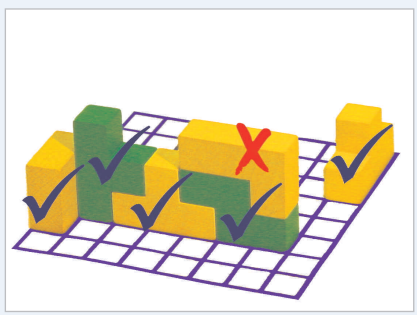
Jokalariek beren fitxak taulan jarri behar dituzte, txandaka, arau hauei men eginez:

- Ezin da zulorik gelditu fitxen **azpian** (ikus 2. irudia)
- Fitxak nahi den tokian jar daitezke, baita beste fitxa batzuk ukituz ere. Nahi bada, beste fitxen gainean ere jar daitezke. Nolanahi ere, fitxek taula ukitu behar dute beti. Horrek esan nahi du 3 fitxa jar daitezkeela, gehienez ere, bata bestearen gainean (ikus 3. irudia).



2. irudia

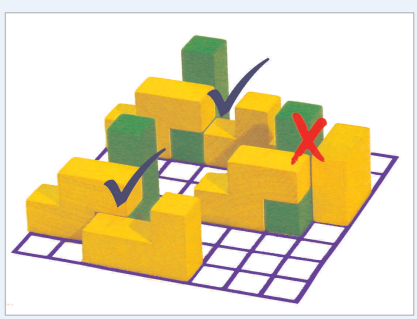
Jokalariak taularen aurkako bi alde lotzen saiatu behar dira, beren fitxekin etenik gabeko bideak osatuz. Hau da, kolore bereko aldeen segida bat sortzen saiatu behar dira taularen alde batetik bestera, eta segida horrek **ikusgarria izan behar du goitik begiratuta**. Taularen erpinetako laukitxoak ukitzen dituzten alde batekoak edo bestekoak izan daitezke.



3. irudia

Bideak, etenik gabea izateko, baldintza hauek bete behar ditu:

- Fitxen bitartez laukiz lauki (aurrez aurre) mugitzeko gai izan behar duzu, kolore bakarraren gainean, taularen alde batetik bestera. Ertz bertikalaren edo erpinaren bitartezko loturek ez dute balio (ikus 4. irudia).
- Kolore bereko aurpegiek bata bestearen ondoan egon behar dute goitik begiratuta, eta bertikalki ere lotuta egon behar dute. 5. irudian horiek ez dute oraindik irabazi, aurpegi horien alde batetik besterako segidan badagoelako puntu bat (gurutze gorria) non segida horia eteten den, lotura bertikal hori bat falta delako.
- Bidearen hasieratik bukaerara aurpegi batek bestearen ondoan jarrita egon behar du, goitik begiratuta. Ez da beharrezkoa fitxek fisikoki taularen ertza ukitzea. 6. irudian horiak irabazi du, puntu zuriekin adierazitako segidarekin (loturaren zati bat ez da ikusten; begiratu geziari).



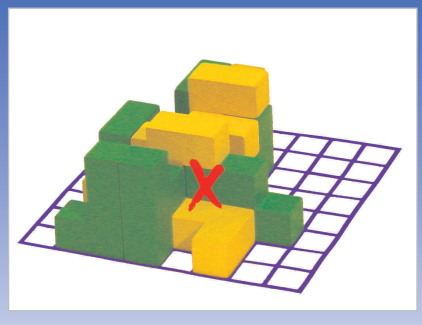
4. irudia

Jolasaren bukaera

Jokoa hiru eratara buka daiteke: jokalari/talde batek taularen aurkako bi alde lotzen dituenean; fitxa guztiak erabili dituztenean; edo fitxa gehiago jarri ezin denean.

Jokalari/talde batek berehala irabazten du taularen aurkako bi aldeen artean bide bat osatzen duenean.

Jokalari bakar batek ere ez badu lortzen aurkako bi aldeak lotzea, berdinketarekin bukatuko da partida, azken fitxa jartzearekin bat. Jokalari batek ezin badu fitxarik jarri, jolasa bukatu egiten da harentzat, nahiz eta teorikoki geroago fitxaren bat jar dezakeen. Beste jokalariak/ek jolasten jarraitu behar du/te irabazi arte edo fitxarik jartzeko aukerarik izan ez arte.

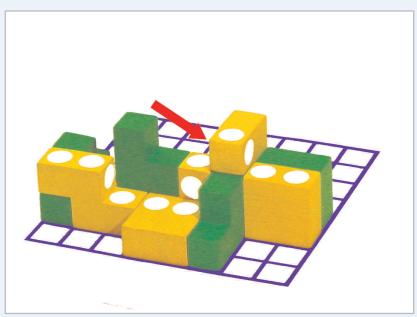


5. irudia

Aldaerak

Fitxa neutralak

Jolasaren aldaera honetan jokalari edo talde bakoitzak fitxa neutral bai izango du, beste fitxez gainera. Jolasaren hasieran, jokalariek edo taldeek fitxa neutrala jarri behar dute taulan, nahi duten tokian. Gero jolasak ohi bezala jarraituko du. Fitxa neutralak oztopoak dira. Horizontalean jartzen direnean estali egin daitezke, beste edozein fitxa balira bezala.

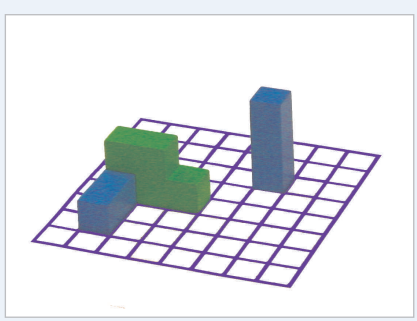


6. irudia

Puntuak

Behin baino gehiagotan jolastuz gero, puntuak zenbat daitezke. **Irabazleak bakarrik** jasotzen ditu puntuak, honela:

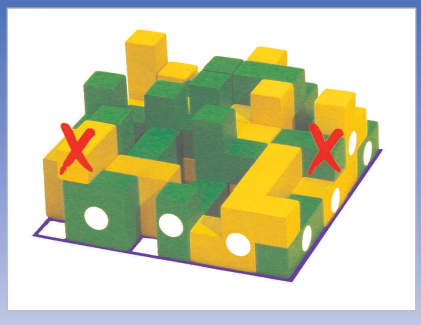
- Aurkako aldeak lotzen badira, bidea osatzen duten **aurpegi** horizontal eta bertikalak zenbatu behar dira, aldeen arteko biderik motzenean. 6. irudian, beraz, horiak 13 puntu jasoko lituzke.
- Jokoa aurkako alderik lotu gabe bukatzen bada, taularen



7. irudia

kanpoko ertzak ukitzen ari diren fitxa gutxien dituen jokalariak edo taldeak irabaziko du. Halakoetan, puntu bat jasoko dute taularen kanpoko ertzak ukitzen ari diren **aurkariaren fitxa (eta ez aurpegi) bakoitzeko. Berdinketa** izan bada, inork ere ez du punturik jasoko.

8. irudian ikusten den partida-bukaeran, zenbatzeko moduko 4 fitxa ditu berdeak taularen kanpoko ertzarekin kontaktuan, eta horiak 3 (argazkia hartu den tokitik ikus daitekeen heinean). Gurutze batekin adierazitako fitxa berdeak eta horiak ez dira zenbatzen, ez baitituzte taularen kanpoko ertzak ukitzen.



8. irudia

Taula oktogonalak

Taula oktogonalekin jokatzean (oktagonoan edo eraztunean), loturak baliozkoak dira alde bat aurkako aldearen ondokoarekin lotzen denean ere (ikus 9. irudia, A eta C nola lotzen diren).

Puntuak zenbatzeko orduan, lotura hori lehen azaldu bezala zenbatuko da. Lotura guztiz aurkako aldeen artekoa denean, ordea (ikus 9. irudia, A eta B nola lotzen diren), puntu-kopurua bikoiztu egingo da.



9. irudia

© Stefan Kögl, 2010

Murmel Spielwerkstatt und Verlag
Kanonengasse 16
CH-8004 Zürich
murmel@murmel.ch
www.murmel.ch

V 1.0