

NAVIA



José Luis Trassierra



María Eiriz



ARAUAK 2. ORRIALDEAN

Urtero, elurrak urtzen direnean eta ibaia basati bihurtzen denean, basoko klanek ibaiaren gaineko nagusitasuna eta Navia jainkosaren bedeinkapena lortzeko borrokatzen dute.

Gidatu zure klaneko ontzia, lapurtu eta engainatu. Edozer balio du aurten basoa gobernatuko duen klana izateko.



OSAGAIAK

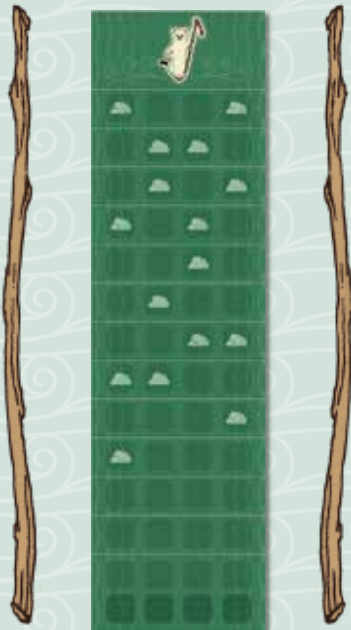
36 joko karta

63 x 88 mm.



14 ibai lauza

12 simple eta 2 bikoitz



16 fitxa

4 Klan fitxa

(Trikuak, igarabak, azkonarrak eta azeriak)



4 Haitz fitxa



4 Ur fitxa



4 Dike Lehorreko fitxa



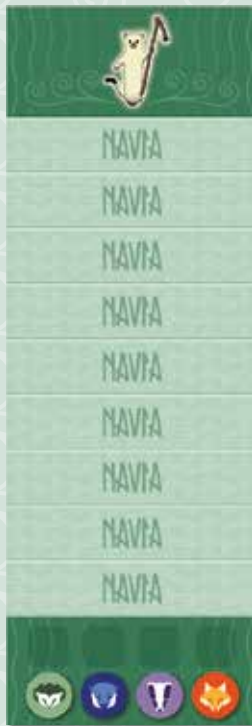
PARTIDAREN PRESTAKETA

Ibaia:

- 1 Nahasi ahuspez ibaiako 12 lauza sinpleak. Aukeratu 9 begiratu gabe eta baztertu soberan dauden 3 lauzak.
- 2 Jarri **Hasierako Lauza** ahoz gora.
- 3 **Hasierako Lauzatik** aurrera, eta bertikalean, jarri ahuspez aukeratutako 9 lauzak.
- 4 Azkenik, **Amaierako Lauza** ahoz gora jarri, **Hasierako Lauzaren** kontrako muturrean. Hau izango da joko-taula.



Irteera posizioa (ikusi 4. or.) ►



4 **Amaierako Lauza**
(bikoitza)

3 **9 lauza simple**

2 **Hasierako Lauza**
(bikoitza)

Kartak:

- Karta guztiak nahastu eta ahuspez utzi. Hau lapurreta pila izango da. Utzi tarte bat ondoan bazterkin pilarako.

Bakarrik bi pertsona jokatzeko baduzue, kendu hurrengoak:

- Zurrunbiloko karta guztiak
- Dike Lehorreko 2 karta
- Lapurreta 2 karta
- Aurrerapen Azkarreko karta 1

Zuen lekuetara:

- Erabaki nork hasiko duen partida eta txandak zein zentzutan joango diren.
- Ados jartzen ez bazarete, ordu zentzuan jokatu litzateke eta gazteenak hasiko luke partida.

Jokoan zehar txanden noranzkoa alda daiteke. Aldaketa bakoitza markatu ahal izango duzu kaxaren alboetan aurkituko dituzun sinboloak erabiliz.

Ordutegiaren
noranzkoa



Ordutegiaren
aurkako noranzkoa

- Hasten den pertsona bere Klan fitxa aukeratu eta taulako **Hasierako Lauzaren** beheko ilarako edozein lekutan jarriko du. Horixe izango da **irteera posizioa** (ikus 3. orrialdeko eskema).
- Jarraian, gainera, karta pilatik 3 karta lapurtuko ditu.
- Gainerako pertsonak gauza bera egingo dute banan-banan, txanden zentzua errespetatuz.

HELBURUA

Partida irabaziko duzu **Amaierako Lauzara** iristen den lehen pertsona izatea lortzen baduzu, non Navia jainkosaren bedeinkapena lortuko duzu zure klanarentzat.

NOLA JOKATZEN DA

Txanda bakoitza 4 fasetan banatzen da, eta fase horiek ordena bati jarraituz gauzatu beharko dituzu:

1. Ibaia estalgabetu:

- Zure txanda hastean, zure Klanaren fitxa agerian utzi gabeko ibai lauza baten ertzean badago, irauli **lainoak zer ezkututzen duen jakiteko**.

2. Zure eskuko kartak jokatzeara:

- **Txanda bakoitzean zure eskuko karta bakarra** erabili ahal izango duzu, Lapurreta kartaren kasuan izan ezik, horrek beste karta bat jokatzeara edo elkarren segidako lapurretak kateatzea ahalbidetuko baitizu.
- Ez da derrigorrezkoa zure txandan kartak erabiltzea. Zureak ez badira zure gustukoak, guztiak baztertu eta kartarik gabe joka dezakezu txanda amaitu arte.
- Erabilitako edo baztertutako kartak ahoz gora pilatu karta pilaren ondoan.



3. Klan fitxa mugitu:

- Zure txandan zure Klan fitxa mugitu behar duzu ibaian zehar ahal duzun guztietan. **Aurrera** zuzenean edo aurrera diagonalean mugitu ahal izango duzu bakarrik, inoiz ez albo batera edo atzera.
- **Ezin izango duzu aurrera egin oztopo bat duen lauza batera**, dela haitz bat edo dela beste pertsona baten Klan fitxa.

4. Kartak berreskuratu:

- Jokatzeko aukera izan duzun txanda baten amaieran bakarrik* berreskuratuko dituzu kartak, **berriro ere 3 izan arte**.
- Karta pila agortzen bada, baztertutako karta pila nahastu eta ahuspez jarri berri bat osatzeko.

* Zure txanda Dike Lehorreko fitxa batekin edo gehiagorekin hasten baduzu, ezin izango duzu txanda horretan jokatu, ezta kartak berreskuratu ere; Dike Lehorreko fitxa bat bakarrik kendu ahal izango duzu, eta hurrengo pertsonaren txanda hasiko da. (Ikusi Dike Lehorreko karta 7. orrialdean).

KARTAK

1. Naviako bedeinkapena:



- Oztopen artetik aurrera egin aurkitzen duzun lehenengo lauz hutseraino, baldin eta aurrean oztopen bat badaukazu.
- Mugimendua zuzen aurrerantz bakarrik egin daiteke, inoiz ez diagonalean, ezta alpora edo atzera.
- Aurrerapenean agerian utzi gabeko ibai lauzak aurkitzen badituzu, buelta eman eta aurrera egin oztoporik gabeko lehen lauzagertu arte.
- Behin karta hau erabilia, ezin izango duzu gehiago mugitu txanda honetan.

2. Aurrerapen azkarra:



- Bi posizio aurreratu baten orde. Aurreranzko mugimendu zuzenak eta/edo diagonalak konbinatu ahal izango dituzu.
- Ibai lauzak berriak agerian utzi behar badituzu, zure Klan fitxa agerian utzitako lauzaren ertzean dagoenean bakarrik egin ahal izango duzu.

3. Abordatzea :



- Edozein Klan fitxa atzera bota lauz bat. Atzera zuzenean edo atzera diagonalean bakarrik mugitu ahal izango duzu, inoiz ez horizontalean.
- Fitxak ezin du atzera egin oztopo bat duen lauz batera.

4. Lapurreta:



- Karta honek beste pertsona bati karta bat lapurtzeko aukera ematen dizu, itsuka.



- Gainera, lapurretaren ondoren, karta osagarri bat jokatu ahal izango duzu, lapurtutakoa edo zure eskuko beste bat. Pertsona bati edo gehiagori egindako lapurretak ere kateatu zenitzake.

5. Sabotajea:



• Zuk aukeratutako pertsona eskuan dituen karta guztiak baztertzera behartzen du.

• Ezin izango ditu kartak berreskuratu bere hurrengo txanda amaitu arte.

6. Dike Lehorra:



• Jarri Dike Lehorreko fitxa bat beste pertsona baten aurrean. Horrek txanda bat galtzea eragingo dio.

• Fitxa hauek metagarriak dira, beraz, txanda bat baino gehiago gal daiteke. Galdutako kartak ezin izango dira berreskuratu jokatu ahal izan den hurrengo txanda amaitu arte.

7. Ezkutuak!!



• Erabili nahi duzunean jokalaria bakar bati eragiten dion edozein kartaren ondorioak baliogabetzeko, zure txanda ez bada ere.

• Gero baztertu baliogabetutako karta eta Ezkutuak!! karta.

8. Tranpa:



• Karta hau jokatzean, zu zauden lauza haitz bihurtzen da bertatik joatean. Jarri haitz fitxa bat lauza horretan.

• Haitz fitxa hau Sorginkeria karta bat jokatuz kanporatu ahal izango da.

9. Sorginkeria:



• Suntsitu, magiaren boterearekin, zure Klan fitxarekin kontaktuan dagoen haitza. Jarri ur fitxa bat haitzaren gainean.

• Ur fitxa hau Tranpa karta bat jokatuz kanporatu ahal izango da.

10. Zurrunbiloa:



• Jokoaren zentzua aldatzen du: txandak ordutegiaren noranzkoan bazihoazen, orain alderantzizko noranzkoan joango dira. (Ikusi gehiago 4. orrialdean).

• Karta honek ez du uzten bi txanda jarraian jokatzen.