



MARRAMIAU

 **GUILLEM COLL**

 **MARÍA EIRIZ**



TOP SECRET



15'



2-5



+8



Itzulpena: Adrián Alba (@meffygames)

InvestiGatos, lan egiten duzun detektibe agentzia ospetsuak oso enkargu garrantzitsua jaso berri du.

Gatafiore kondesako katuek, egunero kremazko opiltxoak gosaltzeaz nazkaturik, luxuzko etxetik ihes egin dute eta inguruko baso batean ikusi dituzte.

Kondesak, bere minino mimatuen ongizateaz guztiz kezkatutik, zuek kalterik gabe itzultzea nahi du.

OSAGAIAK:

- 30 txosteneko karta (58x88)



- 31 basoko karta (58x88)



- Sei aurpegiko dado bat

HELBURUA:

Aurkitu eta harrapatu zure txostenean agertzen diren katu iheslari guztiak, zure lankideek beretarrak harrapatu aurretik.

ANTOLAKETA:

1. Kartak bi pilotan banatu: basoko pila eta txostenen pila. Erraz bereizten dira atzealdetik. Nahastu pila bakoitza bere aldetik.
2. Hartu basoko kartak, egin hiru pila eta jarri mahaiaren erdian. Bi pilak 10 karta izango dituzte eta batek 11. Pila bakoitzaren ondoan hutsune bat utzi, beste karta-pila irauli bat egin ahal izateko. Hau basoa izango da.
3. Hartu txosteneko kartak eta banatu 6 ausaz jokalaria bakoitzari. Pertsona bakoitzak bere 6 kartak hartzen ditu eta bere aurrean hiru kartako bi pila osatzen ditu, biak ahoz gora. Hau izango da zure katu iheslarien txostena. Txosten kartak soberan badaude, itzuli kutxara (ikus adibidea 24. orrialdean).
4. Jarri dadoa mahai gainean. Erabaki zein izango den lehenengo Katu-bilatzailea; ados jartzen ez bazarete, asma dezakezue arau absurduren bat, hala nola "maullerik onena" hasten da.



2 jokalarirentzako partidetan, artilezko haril-karta kuxara itzuli.

NOLA JOLASTU:

Marramiau denbora errealeko jokoa da, eta denok batera jokatuko duzue. Kontzentratu, ez galdu arreta inguruko kaosarekin eta dena behar bezala izango da.

Une oro Katu-bilatzailea bezala jokatzen ari den pertsona bat egongo da; gainerakoak, berriz, Agentzian egongo dira, bere postua betetzeko borrokan.

I. Basoa. Katu-bilatzailea:

- Katu-bilatzailea zaren bitartean, denbora ahalik eta gehien aprobetxatu beharko duzu norbaitek zure lekua hartu aurretik.
- Zure zeregin, Katu-bilatzailea bezala, zure dossierrean agertzen diren katu iheslari guztiak basoan **bilatu, aurkitu eta harrapatzea da.**
- Bilatu zure iheslariak basoko piletan kartak irauliz eta Agentziaren jokabide-arauak errespetatzen.

- Jar itzazu iraulitako kartak bila ari zaren basoko pilaren ondoan (ahoz behera) ahoz gora pila bakar bat osatuz (ikus adibidea 24. orrialdean).
- **Esku bakarra erabil dezakezu.** Beraz, karta bakarra irauli ahal izango duzu aldi bakoitzean. Edozein pilatan bila has zaitezke, nahi duzunean gelditu eta beste pila batean bila hasi.
- Pila bateko azken karta iraultzean eta denak ahoz gora daudenean, pilari buelta eman behar diozu ahuspez utziz, beste piletan bilatzen jarraitu aurretik. Ez aldatu karten ordena.

- Basoko karta bat iraultzean zure iheslarietako bat azaltzen bada -jarrera eta kolore bera- esan ozenki "**HARRAPATU ZAITUT!**", orduan baztertu dagokion txostenaren karta alde batera utziz.
- Basoko karta basoko pilan geratzen da, ez da baztertzen. Orain beste iheslari bat izango duzu bilatzeko.
- Txosteneko bi piletako bat amaitzean, iheslari bakarra izango duzu bilatzeko, biren orde.
- Kontuan izan zure aurkariak Katu-bilatzaillearen lekua hartu nahi dutela; bitartean, denbora gal dezazun saiatuko dira, distrakzio-taktika sofistikatuenen bidez.

2. Agentzia. Detektibeak:

- Bitartean, Agentzian, detektibe ez-aktiboak borrokan ari dira Katu-bilatzailearen lanpostua betetzeko, txostena osatzeko eta merezimendu guztia eskuratzeko.
- Txandaka, Katu-bilatzailearen eskuinera dagoen pertsonatik hasita, **detektibe ez-aktiboek dadoa behin bota behar duzue**, lortutako emaitza aplikatu, eta zeuen eskuineko pertsonari dadoa pasatu, gauza bera egin dezan.
- Zer gertatzen da dadoarekin? Erakusten duenaren arabera:



- **1, 2 edo 3:** ez da ezer gertatzen, beno, bai: **eman dadoa** zure eskuineko pertsonari, azkar!



- **4:** esan ozenki "**TALKA!**" Katu-bilatzailea bilatzeari utzi beharko dio, eta zurekin talka egin beharko du kartak iraultzeko erabiltzen duen eskuarekin, bilatzen jarraitu aurretik.
- Zure eskuineko pertsonak dadoa bota dezake Katu-bilatzailea segundo eder batzuk galtzen dituen bitartean.



- **5** edo **6**: esan ozen "**MARRAMIAU!**" Katu-bilatzailea gelditu eta Agentziara itzuli beharko da, zuk hartuko duzu haren lekua eta zure iheslarien bila izango zara.
- Zure eskuineko pertsonak dadoa hartzen du eta errondarekin jarraitzen du Katu-bilatzailea bihurtzen saiatzeko.



Pista: Agentzian zauden bitartean, saiatu Katu-bilatzaileak iraultzen dituen basoko kartak ikusten, zure katu iheslariak aurkitzen saiatzeko.



3. Artilezko haril-karta:

- Basoko karten artean artile gorritzko harilo bat dago, edozein katurentzat eramanezina. Katu-bilatzaileak artilezko haril-karta iraultzen duenean, **bilatzeari utzi behar dio, gero itxaron behar du ezer esan gabe.**
- Agentzian dadoa pasatzen ari diren detektibeek **artilezko haril-kartaren gainean jarri beharko dute eskua.** Eskua jartzen duen lehen pertsonak agerian dituen txosteneko kartetako bat baztertu ahal izango du.

- Jokoari berriro ekin aurretik, Katu-bilatzailea ahoz gora jarri behar du artilezko haril-karta, ahoz gora dauden basoko beste pila baten gainean.
- Hori egin ondoren, partidekin jarrai dezakezue, txandak errespetatuz.

! Katu-bilatzaileak ezin da artilezko haril-kartaren efektuaz baliatu.

4. Gutxieneko aldaera:

- Jokoa laburtzeko eta sinplifikatzeko, gutxieneko aldaera erabil dezakezu, Katu-bilatzaileari bakarrik eragiten dio (ikusi 27. eta 28. orrialdeak).
- Katu-bilatzaileak bere iheslarietako katu bat aurkitzerakoan, baztertzen ditu bai dossierreko gutuna, bai aurkitu duen katuari dagokion basoko karta.

JOKOAREN AMAIERA

Bere txosteneko iheslari guztiak aurkitu eta harrapatzen dituen lehen pertsonak irabaziko du.

InvestiGatosen ere lanpostu igoera eta soldata igoera jasoko ditu, baita Gatafiore kondesaren partetik kremazko opiltxoen erretilu bat ere.



EL BOSC

BASOIA



① ③ ⑤ Piles de bosc (de cap per avall)
Basoko pilak (ahoz behera)

② ④ ⑥ Piles per capgirar (de cap per amunt)
Iraultako karta-pilak (ahoz gora)



EL TEU DOSSIER

① Fugitius buscats
Bilatzen ari zaren
iheslariak

② Fugitius capturats
Harrapatutako
iheslariak

1



2



ZURE TXOSTENA



HOLA!

OLA!

KAIXO!



Somos Buscalume. Hacemos juegos familiares bonitos y divertidos y, ¿sabes? ¡Tenemos más!



Somos Buscalume. Facemos xogos familiares curriños e divertidos e, sabes? Temos máis!



Som Buscalume. Fem jocs familiars, bonics i divertits i, saps? en tenim més!



Buscalume gara. Joko familiarrak, politak eta dibertigarriak egiten ditugu. Joko gehiago ditugu!

+INFO



www.buscalume.com

@buscalume /Buscalume @Buscalume