

⚙️ JOSÉ ROMÁN / RODRIGO GONZÁLEZ

✍️ MAR MARTITEGUI



KATUA



15'



2-4



+8



Itzulpena: Enaitz Vázquez

OSAGAIK

KATUEN KARTA-MULTZOA (atzealde iluna)

28 katu-karta: urdinak, horiak, gorriak eta hiru kolorekoak



Gezurrezko katu 6 karta



OHEen KARTA-MULTZOA (atzealde argia)

26 ekintza-karta

48 abdukzio-karta



Denok dakigu estralurtarrak gure artean bizi direla. Hamarkadetan zehar, guri begira izan ditugu eta zenbait gizakik haien katuak abandonatzen dituztela ikusi dute. Behar bada, ez zenekien, baina estralurtarrek biziki maite dituzte katuak; horregatik, esku hartzea erabaki dute.

Horrela, Katua Force eratu zen, estralurtarrek osatutako eliteko flota-taldeak. Horiek lehian aritzen dira baztertuak izan diren katuak abduzitzeko eta haien urrutiko planetetan bizileku hobea ematen diete.

Katua Force taldeko kidea zarenez, zure OHEak (objektu hegalaria ezezagunak) kudeatuko dituzu zure aurkariak baino katu gehiago abduzitzeko. Horrela, unibertso osoko katuen babeslerik handiena izango zara.

◆ HELBURUA ◆

Irabazteko, lortu **7 Katu-puntu** zure aurkariak baino lehen edo izan zaitez puntu gehien duena katuen karta-multzoa agortzen denean.

Katu-puntuak benetako edo gezurrezko katu-karten izkinetan ageri diren zenbakiak dira.



Katu batek -2 eta 3 puntu arteko balioa izan dezake. Hortaz, punteria eta oroimena zorrotzu behar izango dituzu.

◆ PRESTAKETA ◆

Nahasi katuen karta-multzoa eta banatu 3 karta jokalaria bakoitzari. Partaide bakoitzak bere kartak ezkutuan* ikusiko ditu eta bere aurrean ahoz behera jarriko ditu, nahi duen ordenan.

Jarraian, nahasi OHEen karta-multzoa eta banatu 3 karta jokalaria bakoitzari. Partidan zehar, inork ezin ditu eskuan hiru karta baino gehiago izan.

Jari bi karta-multzoak erdigunean eta utzi hutsune bat OHEen karta-multzoaren ondoan, bertan utzitako/baztertutako OHE-kartak kokatuko dira eta.

GUNE KOMUNA



Katuen
karta-multzoa



OHEen
karta-multzoa



Utzitako
OHE-kartak

* Partidan zehar, zure katu-kartak noiznahi berrikusi ahal izango dituzu, baina ekintza-karta jakin batzuk erabiliz baino ezin izango duzu haien posizioa aldatu.

Daltonismoa izanez gero,
errepara iezaiezu karten izkinetan ageri diren ikurrei.



Kolore urdina



Kolore horia



Kolore gorria



Hiru kolorekoa /
Koloreaniztuna



Ekintza-karta

Estralurtar baten antz handiena duen horrek emango dio hasiera partidari.

ZURE JOKO-EREMUA



Zure katu-kartak

◆ NOLA JOKATU ◆

Zure txandan hiru ekintza hauetako bat egin dezakezu:

- A) Txanda-pasa egin. Ezin izango duzu kartarik jokatu, ezta kartarik utzi ere. Zure txandan ez duzu ezer egingo.
- B) Nahi ez dituzun OHE-kartak utzi: utzitako karta-piloan jar itzazu eta amaitu zure txanda.
- C) Nahi beste OHE-karta jokatu. Kontuan izan txanda bakoitzeko abdukzio-karta bakarra baino ezin izango duzula erabili. Hementxe hasten da dibertsioa:

1. EKINTZA

Ekintza-kartak estralurtarren teknologia oso aurreratuak dira. Horiei esker, katuak abduzitu ahal izango dituzu, baita abdukzio-saialdiak ekidin ere.

Zure txandan zehar, nahi eta ahal beste ekintza-karta jokatu ahal izango dituzu zuk erabakitako aurkarien kontra.

Kaosa dibertigarria denez, bai hemen, bai Alfa Centaurin, ekintza-kartak joka ditzakezu katuren bat abduzitzen saiatu aurretik eta ondoren, eta baita abduzitzeko saialdirik egingo ez baduzu ere. Gogoratu ekintza-kartak baztertu behar direla haien eragina aplikatu ondoren.

Ekintza-kartak eta haien eraginak ikus ditzakezu 14. eta 15. orrialdeetan.

2. ABDUKZIOA

Abdukzio-kartetako OHEek abdukzio-argi bereziak erabiltzen dituzte kolore jakinetako katuak erakarri eta abduzitzeko. Kakoa da salbuespen bakarra, aurrerago azalduko duguna (ikusi 10. or.).

Aurkari baten katu abduzitzeko, jar ezazu abdukzio-karta bat abduzitu nahi duzun katu-kartaren aurrean. Horretarako, hurrengo arau hauek kontuan izan itzazu:

- Argi urdineko OHEek katu urdinak eta hiru kolorekoak erakartzen dituzte.



- Argi horiak katu horiak eta hiru kolorekoak erakartzen ditu



- Argi gorriak katu gorriak eta hiru kolorekoak erakartzen ditu.



- Hiru koloreko argiak benetako eta gezurrezko katu guztiak erakartzen ditu.



- Abdukzio-OHE guztiek hiru koloreko eta gezurrezko katuak erakartzen dituzte.



Besteen katuak abduzitzea dibertigarria da, baina zure aurkariak ere hala uste dute. Zorionez, zeure burua haien erasoetatik babes dezakezu.

3. DEFENTSA

Norbait zure katuetako bat abduzitzen saiatzen bada, zeure burua babes dezakezu ekintza-kartak erabiliz (ikusi 14. eta 15. or.) edo abdukzioa indargabetu dezakezu. Nola indargabetu dezakezu abdukzioa?

• **Abdukzioa kolore bakarrekoa bada:**

Zure aurka jokatu duten OHEaren kolore berekoa edo hiru kolorekoa den OHE bat joka ezazu. Horrela, abdukzio-saialdiak huts egingo du eta bi OHEak baztertuko dira.

Abdukzioak helburu zuen katua ahoz behera bazegoen, horrela mantenduko da.

• **Abdukzioa hiru kolorekoa bada:**

Abdukzioak helburu duen katuaren kolore bereko OHE bat joka dezakezu. Kasu horretan, katua ezkuturik baldin badago, zure aurkariei laburki erakutsi beharko diezu. Horrela, abdukzio-saialdiak huts egingo du eta bi OHEak baztertuko dira.

Hiru koloreko OHE bat erabiliz ere babes dezakezu zeure burua; kasu horretan, ez diezu besteei katu-karta erakutsi beharko.

4. TALKA

Abdukzio-argiak azkenean zure katuetakoa bat harrapatzen badu, kartari buelta eman eta gainerako jokalariei erakutsi beharko diezu (soilik harrapatutako katua ahoz behera badago).

Harrapatutako katua benetakoa baldin bada eta bere koloreak abdukzio-argiaren kolorearekin bat egiten badu, erasotzailearen abdukzioa arrakastatsua izango da eta Katu-puntuak irabaziko ditu. Jarraian, abduzitutako katua bere joko-eremuan jarriko du, ahoz gora.

Ordea, bere koloreak abdukzio-argiaren kolorearekin bat egiten ez badu, katuak ihes egingo du: abdukzio-karta baztertuko da eta katu-karta bere posiziora eta talkaren aurreko egoerara (ahoz gora edo ahoz behera) itzuliko da.

Gogora ezazu gezurrezko katuak edozein koloretako OHE batek abduzitu ditzakeela eta puntuak kentzen dituztela.

5. KAKOA



Gainerakoen katuak abduzitzez gain, zeure katuak ere abduzitu ditzakezu Kakoa erabiliz.

Zure txandan, jokatu Kakoa zure katu baten gainean. Ekintza hori abdukzio-saialditzat joko da; beraz, ezin izango duzu beste saialdirik egin txanda horretan.

Une kritiko horretan, zure aurkariak abdukzio-karta bat jokatu ahal izango dute, baina Kakoaren gainean kokatzen den lehenak baino ez du baliorik izango. Gainerako abdukzio-kartak berreskuratuko dira.

Emaiozu buelta katu-kartari, zure aurkariaren abdukzio-saialdia arrakastatsua izan den egiaztatzeko.

Abdukzioak helburu zuen katuaren koloreak jaurtitako abdukzio-argiaren kolorearekin bat egiten badu, edo katua edo abdukzio-argia hiru kolorekoak badira, aurkariak zure katua lortuko du. Katua gezurrezkoa bada, hori ere eramango du.

Abdukzio-argiaren koloreak bat egiten ez badu, baztertu abdukzio-karta eta harrapatu zure katua. Jarraian, zenbatu lortutako Katu-puntuak.

Beste inor zure katua abduzitzen saiatzen ez bada, zeuk harrapatuko duzu, katua benetakoa edo gezurrezkoa dela ere. Kakoa zure aurkariak engainatzeko erabiliko duzu?

6. TXANDAREN AMAIERA

Kartarik jokatu ezin duzunean edo jokatzeari utzi nahi diozunean, zure txanda amaituko da. Orduan, zenbait gauza egin beharko dituzu:

1. Zenbatu:

Pertsona bakoitzak bere Katu-puntuak zenbatuko ditu (positiboak eta negatiboak). Norbaitek 7 puntu edo gehiago lortzen baditu, partida irabaziko du (hurrengo or. ikusi).

2. Birjarri:

Zugandik hasita eta txanden ordenari jarraituz, joko-eremuan hutsuneak dituzten pertsonak hutsune horiek betetzeko behar beste karta hartuko dituzte katuen karta-multzotik.

3. Berreskuratu:

Zugandik hasita eta txanden ordenari jarraituz, pertsona bakoitzak OHEen karta-multzotik kartak hartuko ditu, 3 izan arte. Kartak txandaren amaieran baino ezin dira berreskuratu.

◆ ALDAERAK ◆

Erabateko Oroimena:

Katu-kartak behin bakarrik ikusi ahal izango dituzue, partidaren hasierako karta-banaketa egiten denean. Ezin izango dituzue katu-kartak berrikusi, jokoaren ekintza batek horretarako aukera ematen duenean izan ezik.

Irteera azkarra:

Lehenengo txanda hasi aurretik, jokalaria bakoitzak bere joko-eremuko katuetako bat aukeratu eta gainerako jokalariei erakutsiko die.

◆ PARTIDAREN AMAIERA ◆

Partida bi eratara amaitu daiteke:

A) Puntuak zenbatzean norbaitek zazpi Katu-puntu edo gehiago lortzen baditu, partida irabaziko du. Pertsona batek baino gehiagok 7 puntu edo gehiago badituzte, puntu gehien duena izango da irabazlea.

Berdinketa egonez gero, puntuazio altuagoko katuak harrapatu dituen horrek irabaziko du. Berdinketak jarraitzen badu, gezurrezko katu gutxien duena izango da irabazlea. Hala eta guztiz ere, berdinketak jarraitzen badu, garaipena partekatu edo beste partida bat jokatu beharko duzue.

- B) Katuen karta-multzoa agortu eta katu berririk jarri ezin bada, une horretan Katu-puntu gehien duena izango da irabazlea.

Behin jokoa azalduta,
igo zure OHEra eta has zaitez
katuak salbatzen galaxia osoan zehar!



7. EKINTZA – KARTEN ERAGINA

● X IZPI-OHEa



Jar ezazu karta aurkari baten katu ezkutu baten ganean. Aurkariak, derrigorrez, katu-karta horri buelta eman beharko dio.

Katu hori ahoz gora mantenduko da norbaitek hura abduzitu edo baztertua izan arte.

● TELEPORTATZEKO OHEa



Aukeratu nahi dituzun bi katu, zure eremuan edo beste eremu batean eta ezkutuan zein agerian egon daitezkeenak.

Trukatu bi katu horien posizioa haien egoera (ahoz gora edo ahoz behera) aldatu barik.

● OHE BABESLEA



Erabili OHE Babeslea abdukzio-saialdi batek errebote egiteko. Aldatu abdukzio-argiaren ibilbidea eta aukeratu eraso egin dizun jokalaria zein katuren aurka talka egingo duen. Kontuz: zure aurkariak bere burua babestu ahal izango du kolore bereko argi bat (edo hiru kolorekoa), beste defentsakarta bat... edo beste OHE Babesle bat erabiliz!

● UXALDI-OHEa



Erabili Uxaldi-OHEa zure katu guztiak baztertzeko edo behartu beste pertsona bat harenak baztertzera. Abdukzio-saialdi batetik babesteko edo zure katuak berritzeko ere erabil dezakezu. Aitzitik, ezin duzu Uxaldi-OHEa erabili X Izpi-OHE edo Teleportatzeko OHE batetik babesteko.

Uxaldi-OHEaren eragina jaso duen jokalaria haren katu guztiak baztertu eta katuen karta-multzotik beste hiru hartuko ditu. Ondoren, katu berriak ezkerretik eskuinera era sekuentzialean jarriko ditu, ahoz behera.

Baztertuak izan diren katuak katuen karta-multzora itzuliko dira. Nahasi karta-multzo hori jokatzeko jarraitu aurretik.

● BIKOIZKETA-OHEa



Bikoizketa-OHEarekin batera jokatzeko duzun edozein OHE-kartaren eragina bikoiztu dezakeen karta da (Kakoaren eragina izan ezik). Horrela, aurkari jakin baten bi katu ezberdini eraso egin ahal izango diezu.

Bi Bikoizketa-OHE ere erabili ahal dituzu (beti beste OHE-karta batekin batera). Horrela, eraso hirukoitza egingo duzu!

Zenbaitetan, bikoiztutako erasoaren arabera, erasotutako defentsak bikoitza behar izango du bere burua guztiz babesteko.



◆ **ESKERRAK** ◆

Eskerrik asko! Gure zale amorratuei eta kritikaririk zorrotzenei: Jaimeri, Jesúsi, Gonzalori, Anari eta Ceciliari.

Eskerrak Chucki, gure lau hanketako inspirazioa izateagatik.

Eskerrak Maurixi eta Víctor Gallegosi, haien etengabeko laguntza jakintsuagatik.

Eskerrak sinesteari sekula utzi ez zenioten horiei: Elisari, Ana Beléni, gure familiei, lagunei eta jokozaleei.



KAIXO!

Buscalume gara, 2021ean Ourensen sortutako mahai-jokoen argitaletxe txiki bat. Benetan, txiki-txikia.

Familiantzako mahai-joko ederrak eta dibertigarriak egiten ditugu.

Jarrai iezaguzu sare sozialetan eta ikusi zertan gabiltzan. Gainera, batzuetan, zozketak eta opariak egiten ditugu...

+INFO



[www. buscalume.com](http://www.buscalume.com)



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume