

⚙ Guillermo Viciano / Diego Ibáñez



petals



20'



+8



2-5



María Eiriz



Itzulpena: Enaitz Vázquez

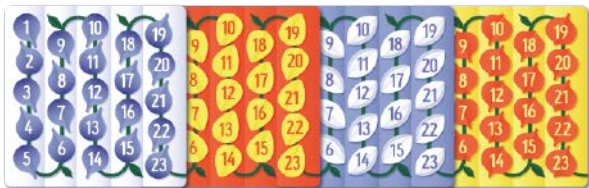


Ongi etorri **Petals** lorategi zoragarria. Bertan, Elementu-Loreak konbinatzeaz gain, lorategiaren oreka hauskorrari eutsi beharko diozu.

OSAGIAK



38 joko-karta (68 x 68 mm.)



8 markagailu-karta (68 x 68 mm.)



2

20 zenbaketa-kubotxo (4 x 5 kolore)

HELBURUA

Lortu puntuaziorik onenak eta eutsi 4 Elementu-Markagailuen arteko orekari. Gutxienez, markagailuetako batean irabaztea lortu beharko duzu partida irabazi ahal izateko.

PRESTAKETA

Jokalari kopuruaren arabera, baztertu hurrengo karta hauek:

- **2 edo 4 bazarete:** baztertu erdigunean marigorringo bat duten 3 kartak.
- **3 bazarete:** baztertu erdigunean marigorringo bat duten 3 kartak eta beste bi ausaz.
- **5 bazarete:** ez ezazu kartarik baztertu.

Nahasi kartak. Ondoren, jarri 3 karta ausaz mahaiaren erdigunean, era diagonalean. Horiek izango dira hasierako kartak.

Banatu bi karta jokalari bakoitzari; ikusi ahal dituzue, baina ez, ordea, besteei erakutsi.

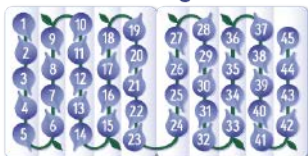
Jarri sobera dauden kartak ahoz behera eta jokalari guztien eskura karta-piloa osatzeko. Jokalariek karta-pilora joko dute kartak hartu behar dituztenean.

Su-markagailua



Zenbaketa-kubotxoak

Ur-markagailua



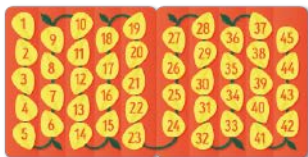
Hasierako kartak



Karta-piloa



Aire-markagailua



Lur-markagailua

Jarri 4 markagailuak (markagailu bakoitza 2 kartaz osatuta dago) guztien eskura dagoen gune batean.

Jokalari bakoitzak kubotxoek kolore bat aukeratuko du. Partidan zehar, kubotxoek jokalariai ordezkatzeko dituzte. Ondoren, jokalariek haien koloreko kubotxo bat jarriko dute markagailu bakoitzaren alboan.

Duela gutxi lorategi batean egon den jokalariai emango dio hasiera partidari.

NOLA JOKATU

1. Elementu-Loreak: puntuak gehitu.

Zure txandan, eskuko kartetako bat jarri behar duzu. Horretarako, kartaren aldeetako batek gutxienez, mahai gainean dagoen karta baten aldearekin bat egin behar du.

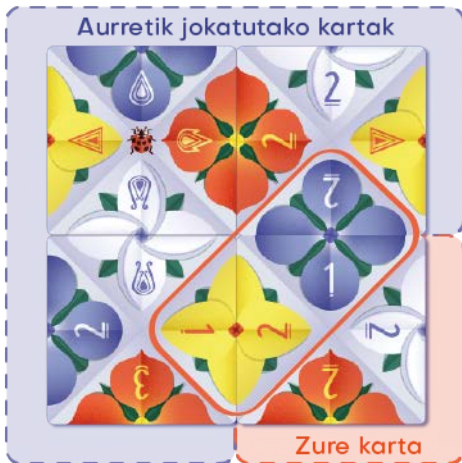
Zure helburua honako hau da: jarriko duzun kartan ageri diren loreek edota zenbakiek bat egin behar dute alboko kartan/kartetan agertzen diren loreekin edota zenbakiekin.

Kointzidentzien eta aktibatutako eraginen arabera, puntuak lortuko dituzu. Puntu horiek Elementu-Markagailu batean edo gehiagotan gehituko dituzu kubotxoak erabiliz.

Matematikak atsegin badituzu, agian jakin nahiko duzu Petals jokoan dauden karta guzti-guztiak ezberdinak direla.

Lore berdinekin edo gehiagok bat egitea lortzen baduzu: gehitu loreetan ageri diren zenbakiak eta apuntatu itzazu markagailu egokian/egokietan.

Adibidea: bi Elementu-lorek bat egiten dute



Zure karta jartzean, bi lore berdinekin bat egin dute, Lur-lore batekin (horiak) eta Ur-lore batekin (urdinak).

Hortaz, gehitu bi loreetako zenbakiak puntuak lortzeko.

Zenbatu lortutako puntuak kubotxoak erabiliz: 3 puntu Ur-markagailuan eta 3 puntu Lur-markagailuan.

Zenbaki berdin batek edo hainbatek bat egitea lortuz gero (nahiz eta loreak ezberdinak izan): apuntatu zenbaki bakoitzaren puntuak markagailu egokian/egokietan.

Adibidea: zenbakiek bat egiten dute



Zure karta jartzean, lore ezberdinetako 2 bik eta 2 hiruk bat egin dute. Hortaz, 2 puntu lortuko dituzu Ur-markagailuan, 3 puntu Aire-markagailuan eta 5 puntu (2+3) Su-markagailuan.

Lortutako puntuak zenbatzerakoan, kontuan hartu **ikurrek 0 (zero) balio dutela** zenbaki batekin edo beste ikur batekin bat egiten dutenean.

2. Elementu-Ikurrak: eraginak aktibatu

Karta batzuetan, zenbakiak ez ezik, ikurrak ere badaude. 4 ikur ezberdin daude:



Zure karta jartzean bi ikurrek bat egiten badute, eragin bat aktibatuko duzu. Bi eragin-mota daude:

• Eragin Sinplea: bi ikur ezberdin

Bi ikur ezberdinek bat egitea lortzen baduzu, bi aukera hauetako bat hauta dezakezu:

A) Jarri berri duzun kartaren kokapenari esker puntuak lortu ahal badituzu, gehitu itzazu. Bestela:

B) Aukeratu aurretik jokatu izan den karta bat eta aldatu haren kokalekua puntuak lortzeko.

Kartaren kokalekua aldatu baino lehen, honako hau kontuan har ezazu:

- Kartaren orientazioa alda dezakezu, baina ezin duzu orientazioa aldatu karta beste leku batean jartzen ez baduzu.
- Ezin dituzu eragina aktibatu duten bi kartak lekuz aldatu, ezta 4 aldeetatik kartaz inguraturik daudenak ere.
- Karta bat lekuz aldatzean, ezin duzu karta bakar bat ere isolatuta utzi. Karta guztiek, gutxienez, alde bat izan behar dute beste karta bati lotuta.

Adibidea: bi ikur ezberdinek bat egiten dute

Zure karta jartzean, bi ikur ezberdinek (Suak eta Lurrak) bat egin dute. Gainera, Ur-lore batek ere bat egin du.

Bi ikur ezberdinek bat egin dutenez, bi aukera hauetako bat hauta dezakezu: gehitu Ur-loreari esker lortutako 4 puntuak Ur-markagailuan edo aurretik jokatutako karta bat lekuz alda ezazu.

Zeuk erabaki aukera horietako zein komeni zaizun.



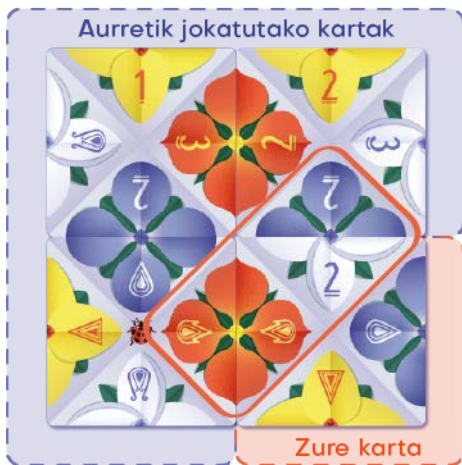
• Eragin Bikoitza: bi ikur berdin

Zure karta jartzean, bi ikur berdinekin bat egiten badute, ez duzu bi aukeren artean bat hautatu beharrik.

Lortutako puntuak gehitu ahal izango dituzu eta, gainera, karta bat lekuz aldatu ahal izango duzu puntu gehiago eskuratzeko.

Hala ere, karta lekuz aldatzean bi ikur berdinek berriro bat egiten badute, ezin izango duzu mugimendu gehiagorik egin.

Adibidea: bi ikur berdinek bat egiten dute



Zure karta jartzean, bi ikur berdinek bat egin dute, Suaren ikurrek, hain zuzen. Gainera, bi lore ezberdinetako (Ura eta Aire) bi zenbaki berdinek ere bat egin dute.

Bi ikur berdinek bat egin dutenez, 2 puntu lortuko dituzu Ur-markagailuan eta 2 puntu Aire-markagailuan. Gainera, aurretik jokaturako karta bat aukeratu eta lekuz aldatu ahal izango duzu.

3. Txandaren amaiera:

Behin kartak jarrita eta puntuak gehituta, hartu karta bat karta-pilotik. Ondoren, hurrengo jokalaria ren txanda izango da.

4. Partidaren amaiera:

Karta-piloa agortzen denean amaituko da partida.

Une horretan, jokalaria bakoitzak bere azken-aurreko karta jokatu du bere txandan eta sobera duen karta gordeko du. Jarraian, jokalariek gordetako karta horren puntuak markagailu bakoitzean gehituko dituzte.

NORK IRABAZIKO DU?

Petals jokoan garaipena lortu ahal izateko, **lau markagailuetako batean irabazi beharko duzu, gutxienez**. Bestela, ezin izango duzu partida irabazi.

Gerta liteke bi jokalarik edo gehiagok puntuazio altueneko markagailu berdinean berdintzea. Kasu horretan, jokolari horiek markagailuaren irabazletzat joko dira eta partida irabazteko aukera izango dute.

Azken zenbaketa:

1. Ikusi nork irabazi duen markagailu bakoitzean eta kendu markagailuetatik markagailu batean ere irabazi ez duten jokalarien kubotxoak. Jokolari horiek ez dute irabazteko aukerarik izango.
2. Irabazteko aukera duen jokolari bakoitzak ikusi beharko du zein bi markagailutan lortu duen puntu gutxien. Orduan, markagailu horietako puntuak gehituko ditu.
3. Puntu gehien gehitu duena izango da garailea eta jokolari horrek Petals lorategian oreka berrezartzea lortuko du.

Puntuatzeko era ezberdina: Harmonia

Jokatzeko era normalean bezala, baztertu irabazteko aukerarik ez dutenen markagailuak.

Jokolari bakoitzak ikusi beharko du zein markagailutan lortu duen puntu gehien eta zeinetan puntu gutxien. Orduan, bi markagailu horien arteko puntu-diferentziarik txikiena duen horrek irabaziko du.



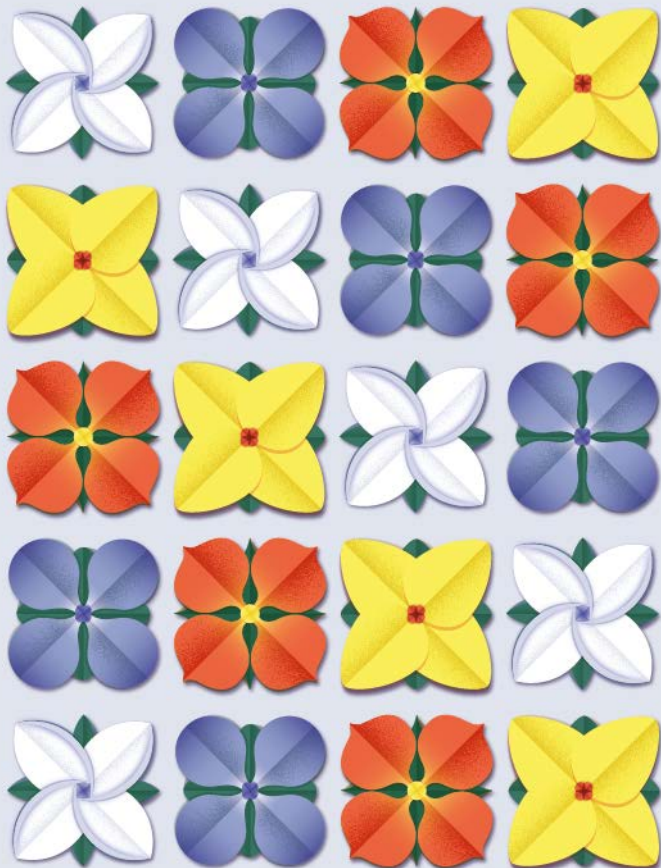
ESKERRAK

Eskerrak hala edo hola jokoa loratzen lagundu duen jende guztiari, Homoludicus Castelló-n, Protos y Tipos-en eta bestelako jolasguneetan.

Eskerrak gure familiei, jokoa landatzen genuen bitartean kendu diegun denboragatik.

Eta eskerrak sormenezko tandemaren gainerako % 50ari, mahai-jokoekiko grina birloratzeagatik.





KAIXO!

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

Familiantzako mahai-joko ederrak eta dibertigarriak egiten ditugu.

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

+INFO



www.buscalume.com



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume