

Leitzaketa

JOSTATUZ EZAGUTU



ARAUAK

1. Banaka edo taldeka joka daiteke.
2. Ibilbidea osatzen duen lehen jokalaria edo taldeak irabaziko du joko. Ados jarriz gero, ibilbidea nahi adina aldiz osatu arte luza daiteke joko.
3. Ibilbidea herrian, irteera laukian, hasi eta bukatzen da. Leitzu-Urepel-Urdiñola-Ollin-Irumugarrieta-Guratz-Plazaola izanen da jarraitu beharreko norabidea. Ibilbidea hasierako laukira, herriko plazara, iristean osatuko da.
4. Jokalariet txandaka botako dute dadoa, eta dadoak agintzen duen neurrian mugituko dute fitxa. Dadoa bota eta zenbakirik altuena lortzen duenak emanen dio hasiera partidari.
5. Txanda bakoitzean gehienez ere hiru aldiz botako du dadoa jokalaria bakoitzak. Hirugarrena bota ondoren, erantzuna asmatuta ere, hurrengo jokalaria emanen dio txanda.
6. Lau koloretako galdera-multzoak daude, eta multzo horiei dagozkien lau koloretako laukiak: berdea, urdina, laranja eta horia. Fitxa lauki jakin batean erortzen denean, lauki horren koloreari dagokion galdera erantzun beharko du jokalaria.
 - Lauki berdea: Herri naturazalea eta kirolzalea.
 - Lauki laranja: Herri bizia.
 - Lauki horia: Historia eta istorioak.
 - Lauki urdina: Euskarak bustitako lurra.
7. Umeentzako galdera-multzo bat ere badago. Jokoan umeek parte hartuz gero, haientzako galderak multzo horretatik hartuko dira.
8. Jokorako galdera-erantzunak www.leitzaketa.eus webgunean daude eta bertatik atera daitezke partida jokatzeko. Mahai-jokoan bertan dagoen QR iruditik ere joan daiteke galderetara.
9. Galderetan sartu ondoren, bertan lau koloretako galdera-multzoak agertuko dira, eta lau horietako bat aukeratuko dugu galdera egiteko, dadoak agindu digunaren arabera. Programak ausaz aukeratuko du egin beharreko galdera.
10. Galdera bakoitzak erantzun zuzen bakarra dauka.
11. Erantzuna asmatzen duen jokalaria dado berriz bota eta aurrera egingen du. Asmatzen ez duenak, berriz, hurrengo jokalaria emanen dio txanda.
12. Lauki zurian erortzen den jokalaria berriz botako du dadoa, galdera ongi erantzun beharrik izan gabe.
13. Lauki ilunak:
 - Urepel:* gailurrera iristek nekatu egin zaitu. Atsedean hartzeko bi txanda egingen dituzu dadoa bota gabe.
 - Ollin:* Ollingo meatzeetako zulo batean erori zara, eta bi txanda egin beharko dituzu dadoa bota gabe.
 - Guratz:* Guratzeko aldapak eragindako nekeari aurre egiteko, bi txanda pasatu arte itxoinen duzu fitxa mugitu gabe.
14. Ibilbidea Leitzako mugaz muga doa, baina ibilbideko bi tokitan lasterbidea dago, eta lasterbide horietako laukian eroriz gero (gezia duten laukiak) bidea moztu egingen da.

SUSTATZAILEAK

LAGUNTZAILEA