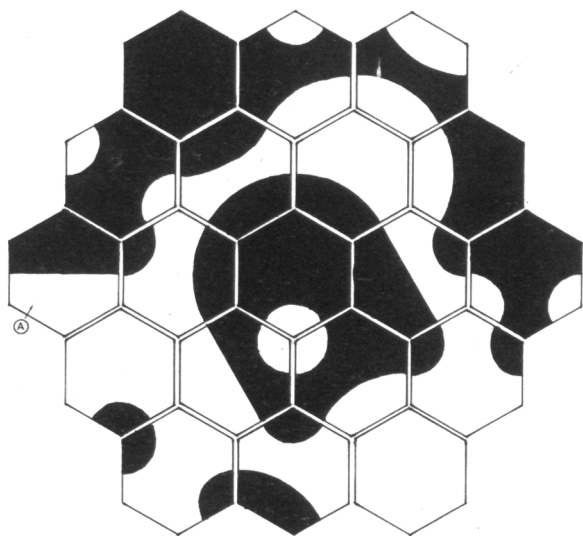


# ZENBAIT JOKO

Oraingo honetan zenbait joko azalduko dizugu. Joko hauek zuk zeuk egin ditzakezu; bai kartoiz, bai zurez eta bai plastikoz.

*Lehenengo jokoari* domino hexagonal deituko diogu, bere fitxak domino-jokoan bezala lotu behar direlako. Joko hau hemeretzi hexagono erregularrek osatzen dute. Hexagono hauek neurri berekoak baina guztiak marrazki desberdinekoak dira. (Ikus irudia). Jokoa, hemeretzi hexagonoekin hiru hexagonoko aldeak dituen beste hexagono handi bat osatzean datza; irudian erakusten den bezala ipintzean alegia.

Hemeretzi hexagonoak alde guztietatik egokiro konbinatu



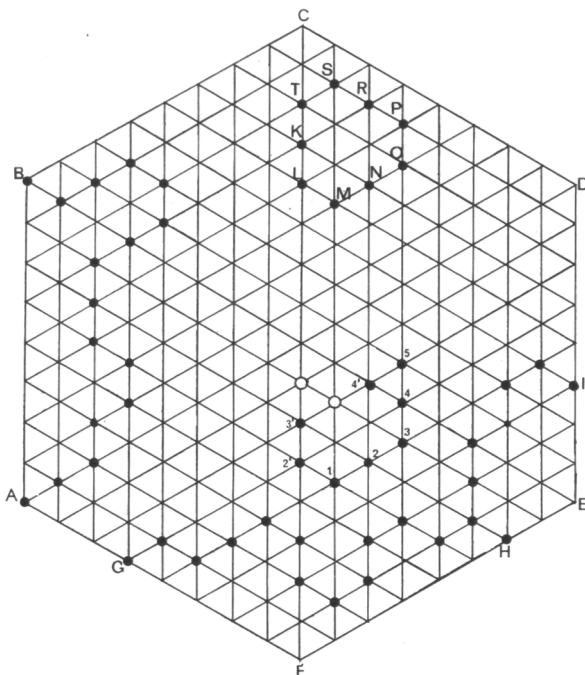
behar dira; beltza beltzarekin, zuria zuriarekin eta zuri-beltza zuri-beltzarekin hain zuzen ere.

Jokoa zenbait eratarara gara daiteke, jokalaria-kopuruaren arabera. Jokalari batek bakarrik ere joko dezake *solitario* moduan edo baita irudiak osatuz ere (Irudian leihoa eta ilargia antzematen dira zentruan, baina kapela napoleonikoa etab. ere osa daitezke). Fitxa bakoitzak (A-k ezik) bere negatibo edo kolorez simetrikoa duenez gero, irudi simetrikoak ere osa daitezke. Bi edo hiru jokalarirekin dominoan bezala ere joko daiteke. Kasu horretan zuzen batez erdibiturik dagoen hexagonoaz (A fitxaz) hasi behar da jokaldia. Beste hamazortzi hexagonoak nahasi eta jokalarien artean banatu egiten dira. Jokaldia edo fitxa guztiak lehenbizi bukatzen dituenak (edo gehiago luzatu ezin denean eskuetan fitxa gutxien duenak) irabaziko du. Berdinketa ere gerta liteke, jakina.

Joko honi buruzko galdera bat. Osa al daiteke kolore beltza adibidez erabat jarraian duen irudirik? Guk erakusten dugunean beltza lau multzotan dago, eta bat bakarrean ipintzea

eskatzen da. Saia zaitetz osatzen.

*Bigarren jokoak* ere hexagonoarekin zerikusirik badu. Izan ere joko-taula hexagonoa da. Hexagono hau triangelu aldeak askoz osaturik dago (ikus irudia). Jokalariak fitxa ugaz (gari-alez adibidez) hornitu behar dute joko-taula. Bi jokalaria daude eta bakoitzak kolore edo mota bateko fitxak izango ditu. Adibidez, batek gari-aleak eta besteak artaleak.



Fitxak triangeluen erpinetan kokatu behar dira txandaka.

Jokaldia hiru era desberdinetara irabaz daiteke:

- Hexagono handiaren bi erpin lotuz. A eta B puntuak norberaren fitxaz bakarrik lerro batez lotzea adibidez.
- Hexagono handiaren hiru alde lotuz. Lerro batez G, H eta I puntuak lotuz adibidez (edo G, H, E edo I, F; izan ere E edo F erpinek bi alde ordezkatzeko dituzte).
- Barruan gutxienez erpin bat duen lerro poligonal itxia lortzen denean. Adibidez K, L, M, N, O, P, R, S, T, lerro itxia osatutakoan. Kasu honetan hiru erpin daude lerro itxiaren barruan, eta bertan fitxak egon daitezke.

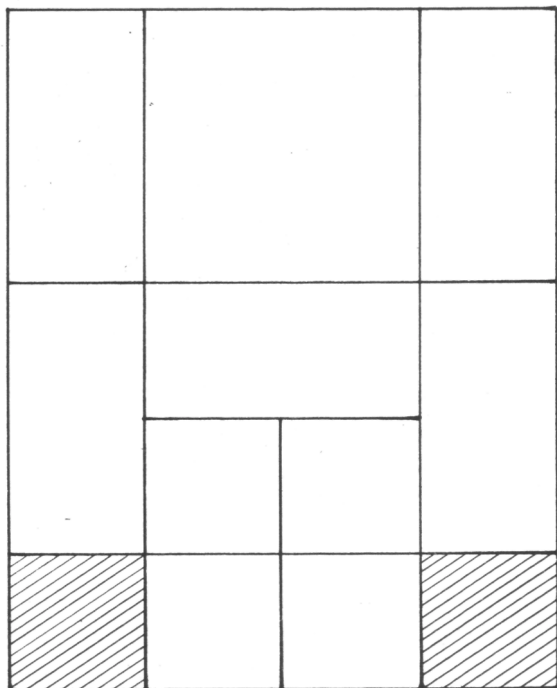
Berdinketa ere bi eratarara lor daiteke: edo bi jokalaria ados jartzen direnean edo erpin guztiak betetzen direnean.

Ohar bat egin behar dugu orain. *Lotu* hitza erabiltzen dugunean zera esan nahi dugu: lotutako hexagono-erpin batetik bestera, edo loturiko alde batetik besteetara iragateko fitxek ondoz ondoko erpinetan jarrita egon behar dutela eta bideko

erpinotan kolore edo mota bereko fitzak bakarrik aurkitu behar ditugula. Bide hori behar den bezain luzea izan daiteke. Irudiko 1, 2, 3, 4, 5 bidea ona da 1 eta 5 puntuak lotzeko, baina 1, 2', 3', 4' 5 bidea ez.

*Hirugarren jokia* txinarra da eta aldi berean batzuk joka badezakete ere, bakarka jokatzeko ere egokia da. Joka honetako piezak zurez edo plastikoz egin behar dira, batabestearen kontra irristatu behar direlako. Beraz piezen aldeak ondo egin itzazu. Piezak neurri aproposko laukizuzen formako marko baten barruan mugituko dira.

Piezak hamar dira: karratu handi bat, lau laukizuzen bertikal (bakoitza karratuaren erdia izanik), laukizuzen bat etzanda (besteen neurrikoa) eta lau karratu txiki (tamainaz laukizuzenen erdia). Irudian ikusten den bezala kokatzen dira piezak hasieran, bi hutsune libre geratzen direlarik. Bi hutsuneez baliaturik, irristatuz mugitzen dira piezak.

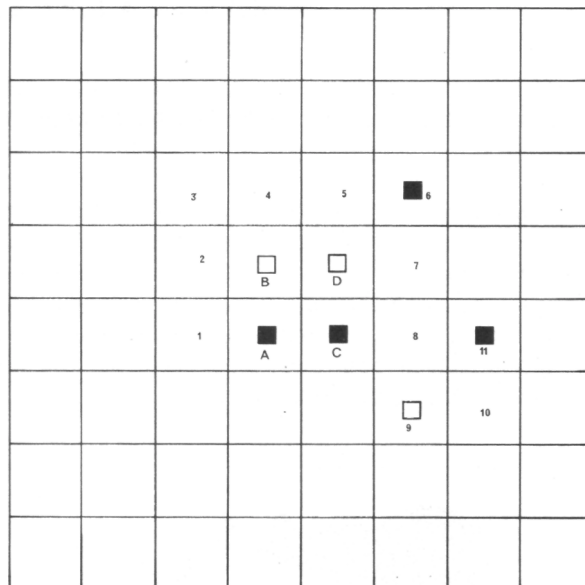


Jokoa, karratu handiaren lekuan lau karratu txikiak eta karratu txikien lekuan handia kokatzean datza. Horretarako ezin dira zutik dauden lau laukizuzenak etzan eta ezta etzanda dagoena zutitu ere.

Jatorrizko jokuan, piezen gainean poema bat idatzita dago (pieza bakoitzak hitz bat edo gehiago) eta aldaketa lortu ondoren beste poema bat irakur daiteke.

*Azkenik, 64 laukitxoko taulan* (xakeñ-taulan adibidez) jokatzekoa aurreztuko dizuegu. Honetan bi jokalarik (edo bi taldek) bakarrik har dezakete parte. Bi koloreko 64 fitza berdin behar dira. Fitza bakoitzak aurpegi bat zuria eta bestea beltza eduki behar du edo beste bi kolore. Jokalariek kolore bana aukeratu dute, kolore hori gorantz begira kokatu behar dutelarik. Kolore zuria aukeratu duenak bere 32 fitzak aurpegi

zuria gora dutela ipini behar ditu. 64 fitzak txandaka kokatuko dira taulan ondoko arauari jarraituz:



1. Lehenengo lau fitzak (2 zuri eta 2 beltz) erdiko lau laukitxoetan kokatu behar dira jokalariek aukeratzen duten moduan (A,B,C,D).
2. Lehenengo araua bete eta gero, gainerako fitzak ondoko erara kokatuko dira: fitza bakoitza (beltza esaterako) aurkako jokalaria fitza (zuri) baten ondoan ezarri behar da; errenkada edo zutabe berean edo diagonalki 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 edo 8 laukitxoan. Horretaz gain, fitza (beltza) kolore bereko beste fitza baten lerro (errenkada, zutabe, diagonal) berean kokatu behar da, beraien artean eta hutsunerik gabe aurkakoaren fitza (zuri) bat edo gehiago, geratzen delarik. 10 laukitxoan adibidez ezin da jarri beltza, baina 11n bai. Adibidez, A, C, 11-k errenkada osatzen du eta A, D, 6-k diagonal.

Katearen tarteko pieza(k) (zuria(k)) harrapatutzat joko d(it)ugu eta buelta emango diogu; zuria beltz bihurtuko dugu alegia.

Horrela, katea osoa (muturrekin batera) muturreko fitxen kolorekoa (beltza)izango da.

3. Fitza bat kokatzean katea bat baino gehiago osatzen bada, katea guzti horietako fitza guztiak bueltatuko dira.
4. Aurkakoaren fitzak (zuriak), norberaren fitza (beltza) kokatzen denean bakarrik harrapa daitezke. Beste era batera harrapatutako kateak, bueltatu den fitxaren bidez harrapatutakoak, ez dira bueltatzen.
5. Jokalari batek arauari jarraituz fitxarik ipini ezin badu, txanda galduko du (paso emango dio) fitxaren bat koka dezakeen arte.
6. Jokaldia 64 fitzak kokatzen direnean edo inork fitza gehiago ipini ezin duenean bukatuko da, eta taulan bere koloreko fitza gehien duenak irabaziko du.

Oharra: kokatutako fitzak ezin dira ez mugitu eta ez kendu, baina kolorez behar adina alditan alda daitezke.