



Kaixo! Ludi dut izena eta Naturpolisera bidaiatzeko aukera ematera natorkizue bertan zuen laguntza behar dugu eta. Zer? Ez dakizuela Naturpolis zer den? Ongi da, nik azalduko dizuet ba:

Ez dakigu zehazki zergatik, baina gure Lurra planeta sortu zen une berean, Naturpolis planeta ere sortu zen unibertsoaren beste muturrean. Bi planeta hauek batera sortu zirelako, edo agian jatorri bera izan zutelako, planeta bikiak direla esan daiteke eta hain lotura estua dute biek zein batari gertatzen zaionak eragin zuzena duen bestearengan.

Planeta ederra da Naturpolis, eta biztanle atsegin eta jatorrak ditu, euren planetaren errekurtso naturalak landu eta kontu handiz zaintzen dituztenak. Lau zati edo mundutan banaturik dago planeta hau, bakoitza zein baino zein ederragoa: Suaren Munduan sumendi ikusgarriak eta laba ibaiak dira nagusi, eta energia eta berotasun guzti hori erabiltzen dute bertako biztanleek euren bizia erosoago egiteko. Uraren Munduan berriz itsaso eta ibaiak zabaltzen dira zeruertzeraino. Arrantza da bertako biztanleen jarduera nagusia eta energia hidraulikoak ematen die behar duten laguntza guztia. Airearen Mundua ere bada Naturpolis eta, hegazti eta intsektu hegalarietz gain, zepelin eta globoek betetzen dute zerua haizearen energia garbia aprobetxatuz. Azkenik, Lurraren Munduak osatzen du Naturpolis eta bere soro emankorretatik lortzen dute bertako biztanleek behar duten guztia.

Horrelakoa da Naturpolis, ederra eta oparoa... edo horrelakoa zen orain arte behintzat. Gaur egun, Lohiker izeneko izaki maltzur batek eraso du Naturpolis bere kutsadura eta zikinkeria lau munduetatik zabalduz! Ibai eta zelaiak kutsatzen ari da Lohiker; airea ke pozoitsuez betetzen ari da, eta suteak nonahi

zabaldu dira harrapatzen duen guztia kiskaliz...

Zer diozue? Lohiker nondik irten den galdetzen duzue? Ba, zoritxarrez, guk sortu dugu munstro hori! Lehen esan dizuedan bezala, Lurra eta Naturpolisek eragin zuzena dute batak bestearengan, eta gure planetan gehituz doan kutsadurak eragin du Naturpolis Lohiker sortu izana. Modu berean, Lohikerrek Naturpolis bereganatzea lortzen badu, gure planeta ere suntsitua izango da!

Horregatik nator zuen laguntza eske. Lohikerri aurre egin diezaiokegu denok, bai Naturpolis eta baita Lurrean ere, baina elkarrekin egin behar dugu lan. Ez pentsa ipuinetako heroi handien lana denik hau. Guztiok egin ditzakegu ekintza txikiak kutsaduraren aurka, eta guztiok bilakatuko gara Lohiker garaituko duten heroiak!

Zatozte ba nirekin abentura zirrargarri honetan parte hartzera, eta erakutsi diezaiogun Lohikerri, gure planeta eta Naturpolis zaintzeko gai garela!

A r a u a k

Helburua

Lohikerrek Lurrean handituz doan kutsaduratik lortzen du bere indarra eta harekin akabatzen ez bada, etorkizun iluna izango dute bai gure planetak eta bai Naturpolisek ere. Lohiker garaitzeko modu bakarra dago: elementu bakoitzeko 3 puntu lortu behar dira eta ondoren Lohikerren aurrera joan eta ingurumena zaintzeko gai garela erakutsi beharko diogu.

Prestaketa

- Zabaldu jolas-taula mahai gainean.
- Aukeratu jokalaria bakoitzak bere peoia.

- Jokalari bakoitzak egurrezko lau peoi hartuko ditu (kolore bakoitzeko bat). Peoi hauek taularen ertzetan dauden markagailuetan lortutako puntuak adierazteko balioko dute.
- Taularen inguruan txartelak jarri 5 multzotan banatuta: galdera-erantzun txartelak, Suaren Munduko txartelak, Airearen Munduko txartelak, Lurraren Munduko txartelak eta Uraren munduko txartelak.

Nola jolastu



Fig.1

Naturpolis lau mundutan banatua dago: Lurraren Mundua, Uraren Mundua, Airearen Mundua eta Suaren Mundua. Jokalari bakoitzak gehien gustatzen zaion munduko sarreran jarriko du bere peoia (Fig.1).

Jokalari denek dadoa botako dute eta puntu gehien lortzen dituen jokalaria hasiko da jolastean (Berdinketa kasuan berriz bota dadoa). Naturpoliseko ibilbidea nahi den zentzuan egin daiteke. Nahi den momentuan norabidea alda daiteke. Ibilbidean



Fig.2

dauden zubiak (Fig.2) erabil daitezke mundu batetik bestera joateko, hau da, Lurraren Mundutuk Suaren Mundura joan-etorri daiteke eta Uraren Mundutuk Airearen Mundura berdinean egon daitezke aldi berean.



Fig.3

Jokalariak dadoa bota eta dadoak dituen haina puntu mugituko da ibilbidean zehar. Ibilbidean bi motako laukitxoak aurkituko ditu: galdera laukitxoak eta laukitxo bereziak. Laukitxo bereziak Ludi dutenak dira (Fig.3), beste guztiak galdera laukitxoak.



Fig.4

Galdera laukitan, jokalaria dagoen munduari dagokion galdera bat egingo zaio. Galdera bakoitzak hiru erantzun posible izango ditu, baina bakarra izango da zuzena: letra-mota beltzagoz dagoena. Zuzen erantzunez gero, mundu horretako puntu bat lortuko du eta berriz botako du dadoa. Puntu bat

lortzean jokalaria taula ertzean dagoen markagailuan puntu kopurua adieraziko du egurrezko peoien bidez (Fig.4). Jokalari batek ezingo ditu mundu bateko hiru puntu baino gehiago bildu, baina galderak erantzuten jarraitu beharko du txanda ez galtzeko.



Fig.5

Gaizki erantzunez gero, txanda galduko du. Laukitxo berezietan erortzen denean (Ludi agertzen den laukitxoak) mundu horri dagokion Ludixartel bat hartu beharko du jokalaria eta bertan dioena egin beharko

du.

Mundu bakoitzeko hiru puntu lortzea izango da helburua. Jokalari batek puntu guztiak lortzen dituen unean (12 puntu guztira), bere peoia Lohiker (Fig.5) dagoen lekura eraman beharko du dadorik bota gabe, eta bertan galdera txartel batetik lau galdera egingo zaizkio. Hiru galdera zuzen erantzun beharko ditu irabazle izan nahi badu. Ez balitu Hiru galdera zuzen erantzungo, bere txanda berriz iritsi zain egon beharko du eta berriz saiatu beharko du. Lohiker garaitzen duen lehen