

# Erlamandoen lasterketa

Ernaketa hegalditarako bakarrik irteten da erregina erlauntzatik. Hegaldi hauei eztei-hegaldiak deitzen zaie. Abaraskatik irten eta bost egunera hasten da erregina eztei-hegaldiak egiten.

Eztei-hegaldi hauetan hainbat erlamandok erregina estaltzen du. Erlamandoek airean estali behar izaten dute erregina. Erlamandoen artean lasterketa sortzen da erregina nor estaliko. Estalketa 20 metroko altueran izan ohi da eta erlauntzatik kilometro bateko distantziara gutxi gorabehera.

Eztei-hegaldiak egin eta handik bost egunera erregina arrautzak erruten hasten da. Erreginak 1.500 arrautza baino gehiago jar ditzake egun batean. Erreginak jarritako arrautza kopurua elikagai kopuruaren menpe dago. Zenbat eta gehiago jan arrautza gehiago jartzen ditu erreginak.

Erreginak jarritako arrautzetatik jaiotzen dira erlauntzako erle guztiak. Erlauntzako erle guztiek ama bera izaten dute: Erregina.



Jolas hau lasterketa moduko bat da. Helburua, erregina inork baino lehen harrapatzea da.

## Nola jolastu:

Lehendabizi gure peoiak irteera-laukiaren ondoan ipini eta jokalarien ordena erabaki beharko dugu. Hau da, nor izango den lehena, nor bigarrena, nor hirugarrena... Erabakitzen den ordena jolas osoan erresetatu beharko da.

Adibidez: gure txanda denean, dadoa bota eta honek agintzen digun pausu kopurua emango dugu: dadoaren goiko aurpegiak bost tanto erakusten baditu, bost lauki aurreratuko ditugu eta hurrengoari emango diogu txanda.

Azken laukia pasatzen duen lehen jokalaria irabaziko du partida.

## Lasterketari zirrara sartu nahi? Aldiko jolas berria nahi?

Asma itzazu zure gustuko arauak eta eman jolasari aire berri bat. Aldaera batzuk proposatuko dizkizugu:

Taularen ertzetan dauden hiruki itxurako kasila batean zaudela, beste jokalariren batek harrapatzen bazaitu, hiru pausu eman beharko dituzu atzera. Esate baterako:

dadoa botaz hogeigarren laukira heldu zara. Hurrengoari txanda eman eta hori ere hogeigarren laukira heldu da. Ondorioz, hiru pausu atzera eman eta hamazazpigarren laukian ipini beharko duzu.

Hamazazpigarren laukira atzera egitean beste jokalariren bat harrapatu baduzu, ez da ezer gertatuko. Jokalariren arteko harrapaketa hauek aurrera egiten denean bakarrik hartzen dira kontuan, eta ez atzera egitera behartuta gaudenean.

Jolasa gehiago zaildu nahi bada, beste modu batera ere egin daiteke: harrapaketa lauki guztietan gertatuko dira, hiruki itxurakoetan izan ezik; hiruki itxurakoak babeslekuak izango dira.

## Beste aldaera bat:

Jokalarietako bat erregina bihurtuko da eta lehen laukitik hasi beharrean, hamabost edo hogeigarren laukitik abiatuko da (zuek erabaki abantaila). Gainerakoek, lehen laukitik abiatuta, erregina bihurtutako jokalaria harrapatu beharko dute ibilbidearen amaierara heldu baino lehen. Azken laukira heldu baino lehen harrapatzen ez badute, erreginak irabaziko du.