

Samantha Tantaren Jokoa



GJH6-2030
misioa



2030. urterako pertsona guziek ura eta
saneamendua izan ditzaten lortzeko,
Samantha Tantaren abenturak eta
Fermintxo, Uma, Raounda eta Jairo lagunena.



Fermintxo

Tanta jokoak aurkeztu nahi dizugu.

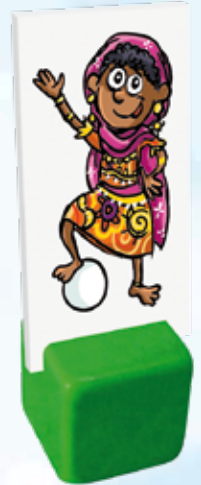
Jolas hau oso erraza eta jostagarria da eta antzara jokoaren antzera dabil. Ziur aski pertsona heldu askok ezagutuko dute joko hau, baita haur askok ere. GJH6-2030 izeneko azken laukira iristea da helburua.

GJH6-2030 ez da espazio ontzi baten izena. Garapen jasagarria helburu (GJH) duen lurreko misio bat da eta 2030. urterako pertsona guztiok ura eta saneamendua edukitzea da kontua.

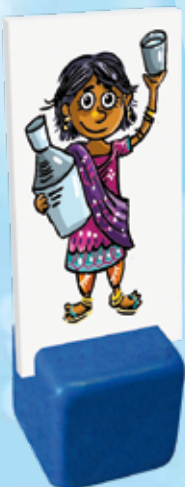
Lau fitxa daude, eta GJH6-2030 izeneko azken laukiraino denok heldu arte, jokoak ez da amaitzen. Lehena heltzen bazara, bejondeizula!, baina ezin zara egoanean egon, deus egin gabe. Dadoak botatzen jarraitu beharko duzu, eta gainerako fitxak ere hel daitezten lagundu. Denak heltzen direnean, jokoak amaitu egiten da. Bai, mundu guztiak ura eta saneamendua dituen. Eta horrek izan behar du 2030. urtea baino lehen. 2015eko irailean, New Yorken, munduko gobernu guztiek izenpetu zuten Agendan (edo plangintzan) hala idatzita dago.

Eta joko hau benetakoa denez, Samantha Tantaren ipuina irakurtzera gonbidatu nahi zaitut. New Yorken bizi den tanta baten abenturak dira, eta bera arduratuko da misioa betetzeaz, Fermintxo, Uma, Raounda eta Jairo lagunekin batera. Mundu guztia azken laukira iristen denean jokoak amaitu egiten da, 2030. urterako pertsona guztiok ura eta saneamendua edukitzea lortzen denean.

Jostatu nahi duzu?



Raounda



Uma



Jairo

JARRAIBIDEEN ESKULIBURUA

Bi pertsona mota daude:

Jarraibide eskuliburuak irakurtzea BAL, maite dutenak.

Jarraibide eskuliburuak irakurtzea maite EZ dutenak.

JARRAIBIDEEN ESKULIBURUAK IRAKURTZEA MAITE EZ BADUZU

Jarraibide eskuliburuak irakurtzea gogoko EZ duten horietakoa bazara, 3 arau hauek irakurri besterik ez duzu egin behar jokatzeko hasteko:

1 2030. urterako mundu guztiak ura eta saneamendua edukitzea da helburua. **MUNDU GUZTIAK HELDU BEHAR DU.** Lehena heltzen bazara, bejondeizula, baina mundu guztia heltzen den arte, jokoa ez da amaitzen. Dadoa botatzen jarraitu eta beste fitxa bati lagunduko diozu azken laukira heltzen.

2 Ez badakizu edo gogoratzen ez baduzu dadoak nola botatzen diren edo taulan nola egiten den aurrera, noizbait antzara jokoa jokatu duen baten bati

galdetu. Amatek eta izebek, oro har, asko jakiten dute kontu hauei buruz.

- 3 Hiru errima daude eta askoz hobe litzateke buruz ikasiko bazenu, jokoa askoz jostagarriagoa baita ikasi eta abesten badituzu:
- Tantarik tanta, berriro nire txanda.
 - Ubidez ubide, izan dezatela ura jende guziet.
 - Ibairik ibai, igeri eta barre egin orain.

JARRAIBIDE ESKULIBURUAK IRAKURTZEA MAITE BADUZU

Tanta jokoa eta antzara jokoa oso antzekoak dira. Hasierako laukitik abiatuta, azken laukiraino heltzean datza jokoa, dadoa txandak botatz eta lortzen den puntuazioaren arabera aurrera eginez. Guztira 63 lauki daude. Lauki jakin batzuetan eroriz gero, errima bat abestu eta gehiago aurreratzen da. Beste lauki batean eroriz gero, hainbat txanda itxaron edo beharbada berriro hasi beharko duzu.

Aurrera egiteko hiru laukiak hauek dira:

Tanta: hurrengo tantara jauzteko eta dadoa berriro botatzeko aukera ematen dizu.

Ubidea: hurrengo ubidera jauzteko eta dadoa berriro botatzeko aukera ematen dizu.

Ibai osasuntsua: hurrengo ibaira jauzteko eta dadoa berriro botatzeko aukera ematen dizu.

CASILLA	REGLA
 TANTA	Hurrengo tantara jauzi eta dadoa berriro bota.
 UBIDEA	Hurrengo ubidera jauzi eta dadoa berriro bota. Azken ubidea izanez gero, atzera egin eta dadoa berriro bota.
 LEHORTEA	Bi txanda jokatu gabe.
 UR TOXIKOAK	Bi txanda jokatu gabe eta erreskate baten beharra.
 IBAI OSASUNTSUA	Hurrengo ibaira jauzi eta dadoa berriro bota. Azken ibai izanez gero, atzera egin eta dadoa berriro bota.
 SABELA ATARI ZABALEAN HUSTEA	30. laukira atzera egin.
 USTELKERIA	Hiru txanda jokatu gabe eta erreskate baten beharra.
 HERIOTZA	1. laukira itzuli.

Lauki hauetako batean erortzen zaren bakoitzean, ondoko errimak abestu behar dira:

Tanta: tantarik tanta, berriro nire txanda.

Ubidea: ubidez ubide, izan dezatela ura jende guztiek.

Ibai osasuntsua: lbairik ibai, igeri eta barre egin orain.

Eta hauek dira blokeatzen zaituzten edo atzera eragiten dizuten laukiak:

Lehortea: bi txanda arte blokeatzen zaitu, ezin duzu dadorik bota.

Sabela aire zabalean hustea: 30. laukira itzuli behar duzu.

Ustelkeria: bi txanda arte blokeatzen zaitu eta norbaitek erreskatatzen zaituen arte ezin izango duzu jokatzeko jarraitu.

Heriotza: I. aukira itzuliko zara.

Antzara jokoaren baliokidea den taula bat erakusten dizugu jarraian. Eskuliburuak

BALIOKIDETASUNAK

Antzara **Tanta**

Zubia **Ubidea**

Ostatua **Lehortea**

Putzua **Ur toxikoak**

Dadoa **Ibai osasuntsua**

Labirintoa **Sabela atari zabalean hustea**

Kartzela **Ustelkeria**

Burezurra **Heriotza**

gogoko ez dituzten pertsonentzat jarraibideen eskuliburuaren atal batean datorren ilustrazio taulari begirada bat botatzea ere gomendatzen dizuegu.

Jokoa soil-soilik bukatzen da **jokalari guztiak 63. laukira heltzen direnean**, hau da, 2030. urterako mundu guztiak ura eta saneamendua lortzen dituenean. 63. laukiak **GJH 6-2030** du izena, 2030 Agendan **jasotako Garapen Jasangarriaren aldeko 6. helburua** delako, hau da, 2015. urtean New Yorken gobernu guztiek izenpetu zutena.

Jokalari bat azken laukira heltzen denean, ez dio jokatzeari uzten. Dadoa botatzen jarraitzen du, beste jokalaria bat aukeratzen du eta bere puntuak ematen dizkio aurrera egiten hari laguntzeko. Atera zaion zenbakia ikusi bezain laster, gainerako parte hartzaileei eta taulan duten posizioari begiratuko die, egokitu zaion puntuazioarekin nori lagundu ahal dion ondo pentsatu, eta ozenki esango du nor aukeratzen duen eta zenbat lauki lagunduko dion aurrera egiten. Gainerako parte hartzaileei laguntzea da araurik garrantzitsuena, haiek ere azken laukira hel daitezten. Beste jokalariai ordezkatzea ez, baizik eta haiei laguntzea da kontua. Horretarako, beste jokalaria-
ren ALBOAN jar daiteke eta biak batera aurrera egin, edota egokitu zaion ibilbidean lagun egin diezaioke, baina ezin du inoiz hura ordezkatu edo haren ordez jokatu. 63. laukian ere gera daiteke eta beste jokalariai nola egiten duen aurrera begira egon.

Mundu guztiak heldu behar du azken laukira. Azken parte hartzailea azken laukira heltzen denean, jokoa amaitu egiten da.



Jokoaren arauak hobeto ulertzeko, Samantha tanta ipuina irakurtzea gomendatzen dizuegu. 2030. urterako mundu guztiak ura eta saneamendua edukitzeaz arduratzen dena Samantha izeneko tanta da. Horretarako, 4 lagun ditu ondoan: Fermintxo, Uma, Jairo eta Raounda, tanta jokoan agertzen diren pertsonaia horiek izanik. Lauak abiatzen dira hasierako lauki beretik, eta dadoa botatzean nolako zortea duten, lehenago edo beranduago helduko dira, baina Fermintxo, Uma, Jairo eta Raounda GJH6-2030era heldu arte jokoa ez da amaitzen. Uma lehena iristen bada, dadoa botatzen jarraituko du eta gainerakoei lagunduko die azken laukira heltzen. Nahi izanez gero, jokalaria ondoan jar daiteke eta harekin batera aurrera egin, baina ezin izango du hura inolaz ere ordezkatu. Hurrengo txandan, beste lagun bati lagun diezaioke. Helburua hau da: mundu guztiak azken laukira heltzea eta **GJH6-2030** misioa betetzea.

