

ORIAMENDIKO BATAILA



Oraingoan aurkezten¹ dizuegun joko honek plano handi bat eta fitxa batzuk ditu.

Bestaldetik, jolasteko arauak² ere ba dira. Jokoaren konplexutasunagatik apur bat luze eta astun gertatuko zaizu dena irakurtzea eta arau³ guztietaz jabetzea³. Baina zinez⁴ esaten dugu ez dela horrenbesterako eta laster ulertuko duzuela jokoaren mekanika.

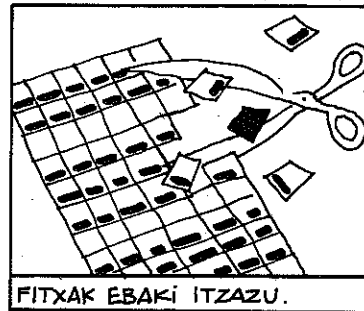
Zeuen aldetik pazientzia apur bat, jolasteko gogoia eta dadoak besterik ez duzue ipini behar.



JOLASTEKO ORIENTABIDEAK

- I. Planoa hartu eta mahaiaren gainean zabaldu. Fitxen orria* kartoi edo paper gogorrezko lamina baten gainean itsatsi⁵ ondoren, artaziez⁶ baliaturik, joan fitxak ebakitzen eta kutxatxo bate sartzten.

Joko honetan 2 edo 4 pertsonak egin ahal dute. Hauxe erabaki ondoren, zenbat pertsonak jolastu behar duten, alegia, jokoaren elementuekin (planoa eta fitxak) familiarizatzen hasi behar duzue. Irakurri horretarako jokoaren arauetako² 1. puntua: "JOKOAREN ELEMENTUEN DESKRIPZIOA".



FITXAK EBAKI ITZAZU.

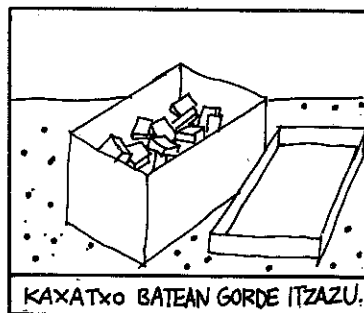
- II. Fitxak eta planoak ondo ezagutu ondoren eta erabiltzen diren sinbolo eta zeinuetaz⁷ ondo jabetu³ ondoren, bataila honetan parte hartuko duten bando bakoitzeko fitxak planoaren gainean kokatuko⁸ ditugu. Azken hau zelan egin behar den 2. puntu dago azalduta.



KARTOI LODI BATEN GAINEAN PEGA ITZAZU.

- III. Fitxak banatuta eta kokatuta⁸ daudelarik eta nor hasiko den dakigularik, jokalaria⁹ bere txandari eman dio hasiera. (ikus 5. puntua).

Egiten diren mogimendu eta konbate guztiek etsaia¹⁰ irabaztea dute helburutzat eta horren funtzioan egin behar dira. Bestela jokoak ez dauka zentzurik. Dena dela, guztiz inportantea da ahalik eta hiri, benta eta gaztelu gehien kontrolatzea. Hiriak kontrolatzea oso inportantea da adibidez erreklamenduak egiterako garaian. Bestaldetik hirietan, bentetan eta gazteluetan kokatutako piezek balio handiagoa lortzen dutelarik zailago da beraiek hondatzea¹¹.



KAXATXO BATEAN GORDE ITZAZU.

- IV. 4 jokalarik jolastu ezker, arau² guztiak lehen azaldutakoak dira; prozedura¹² bera segitu behar dugu. Jokoa sartzen diren aldaketa txikiak 8. puntu danda azalduta.

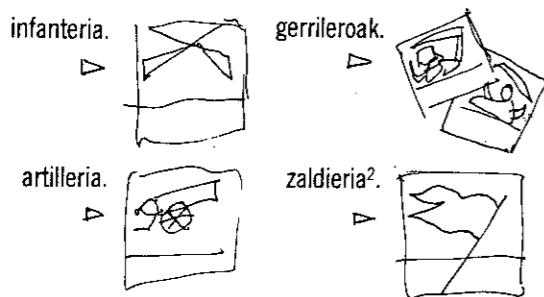
1. Aurkez(tu): *presentar.*
2. Arau: *regla.*
3. ...-z Jabe(tu): *darse cuenta, enterarse.*
4. Zinez, Benetan: *de verdad.*
5. Itsats(i): *adherir, pegar.*
6. Etsai: *enemigo.*
7. Zeinu: *signo.*
8. Koka(tu): *colocar.*
9. Jokalari: *jugador.*
10. Etsai: *enemigo.*
11. Honda(tu): *hundir, arruinar, echar a perder.*
12. Prozedura: *sistema, procedimiento.*

* Fitxen orria: fitxak maparen ondoan aurkituko dituzu (ez dira guztiak erabiltzen)

1 JOKOAREN ELEMENTUEN DESKRIBAPENA

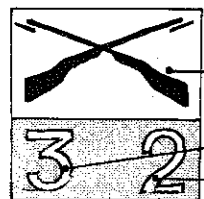
1.1. FITXA MOTAK¹

Joko honetan 4 fitxa mota¹ dago ondoko hauek direlarik:



1.2. FITXEN DESKRIBAPENA:

Fitxa bakoitzean hiru gauza hauek dira kontutan hartu beharrekoak:



- erdi-erdian fitxa mota adierazten³ duen sinboloa.
- behealdean zenbaki bi:
- ezkerrekoa edo fitxa horren "mugimendu faktorea".
- eskumakoa⁴ edo fitxaren "konbate faktorea".

1.3. PLANOAREN DESKRIBAPENA:

Planoa Donostia eta bere inguruko herrien errepresentazio grafikoa da. Exagonoz beterik dago eta exagono hoietan zehar, geroago azalduko den moduan, desplazatu dira fitxak. Planoan ondoko konbentzioak edo zeinuak⁵ erabiltzen dira akzidente geografikoak errepresentatzeko:

- *exagono berde argiak----- Lur laua⁶
- *exagono laranja----- muinoak⁷, mendiak
- *marra urdina----- kostaldea
- *marra urdina----- ibaiak
- *marra urdin argia----- hibiak⁸
- *berdea----- basoak
- *bi marra gorri paralelo----- zubiak
- *marra gorriz inguraturiko exagonoak----- hiriak eta herriak
- *puntu gorridun exagonoak----- bentak
- *aspa zuridun exagono gorriak----- gazteluak

2 JOKOAREN HASIERA

2.1 PIEZEN BANAKETA:

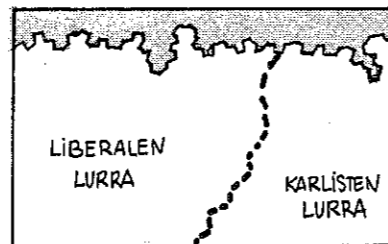
- 40 fitxa bando bakoitzeko, honela banaturik:
 - infanteria: 20
 - zaldieria²: 7
 - gerrileroak: 6
 - artilleria: 7

(LAU JOKALARI⁹ EGON EZKERO IKUS 8. PUNTUA).

ORIAMENDIKO BATAILA

2.2 FITXEN KOKAPENA¹⁰:

- 20 fitxa hirien barruan eta beraien inguruetan.
- Beste 20-ak nahi den moduan baina beti bando bakoitzari asignatutako lur eremuan.



Mapa begiraturik marra¹² batek planoaz zati bitan banatzen duela ikusten da. Ezkerreko zatia liberalen lur eremua da eta eskubikoak karlistena. Marra honen funtzioa kanpo biak hasiera batean bereiztea¹³ besterik ez da. Lehendabiziko jokalditik zeharka¹⁴ daiteke batere problemarik gabe.

2.3 NOR HASTEN DA?

Dadoek erabakiko dute nor hasiko den jokatzeko. Zenbaki altuena ateratzen duena hasiko da.



3 FITXEN MUGIMENDUAK

3.1. ARAU¹⁵ OROKORRAK:

Mugimendu faktoreak adierazten¹⁶ duen beste exagono mugitzen dira fitxak eta nahi den zuzenbidean¹⁷. Mugimendu faktoreak fitxa bakoitza desplaza daitekeen exagono kopuru¹⁸ handiena adierazten du, baina nahi izan ezkerre gutxiago desplaza daiteke.

3.3 OZTOPO²⁰ GEOGRAFIKOAK ETA FITXEN MUGIMENDUAK

a) MUINOAK⁷ ETA BASOAK:
Zaldieria² eta artilleria ezin dira ez mendietara igo ezta basoetan sartu ere

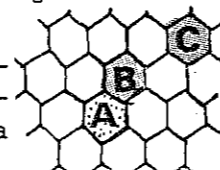
b) IBAIAK:
Ibaiak pasaezinezko oztopoak²⁰ dira. Zeharkatzeko¹⁴ leku bakarrik zubiak eta hibiak⁸ dira. Artilleria zubietatik bakarrik pasa daiteke. Beste guztiak (infanteria, gerrileroak eta zaldieria²) zubietatik eta hibietatik⁸.

4 KONBATEAK

4.1 NOIZ GERTATZEN DIRA:

Fitxa bi edo gehiago ukipenean²¹ gelditzen direnean.

"A" pieza "B"-rekin konbatean dago, baina ez "C"-rekin.



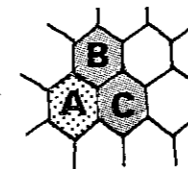
4.2 KONBATEEN ASKAPENA²²:

4.2.1: Jokalari⁹ bakoitzak daukan dadoa bota egiten du. Eraso egiten²³ duenak lehendabizi eta gero defentsoreak.

4.2.2: Dadoaz lortutako emaitza²⁴ konbate faktoreaz biderkatzen¹⁹ da. Zifra altuena lortzen duenak irabazten du. Enpate gertatzekean defentsoreak irabazten du.

4.2.3: Fitxa batek baino gehiagok eraso egin ahal diote beste bandoko bakar bati. Azken kasu honetan eraso egiten²³ duten fitxa guztien konbate faktoreak batu²⁵ egiten dira eta batuketa²⁶ honen emaitza²⁴ biderkatzen¹⁹ da dadoaren emaitza²⁴.

- $(B+C) \times \text{dadoaren emaitza} = X$
- $A \times \text{dadoaren emaitza} = Y$
- $X \leftrightarrow Y$ ren aurka



4.3 ARTILERIA UNITATEAK ETA BEREN KONBATE MODU BEREZIA

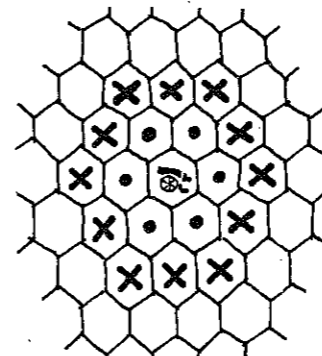
Artilleria pieza oso motelak²⁷ dira eta ezin dira ez basoetan sartu ezta mendietara igo. Gainera zubietatik bakarrik zeharka ditzakete ibaiak. Hala ere badute beste unitatek ez daukan unitateak bonbardeatu ahal dituzte azken hauen erasoak²⁹ jasan³⁰ gabe.

ZELAN ASKATU³¹ ARTILERIA UNITATEN KONBATEAK?:

Fase bi bereizten dira:
a) DISTANTZIAZKO BONBAKETA³²:
Exagono bitako distantziak. Konbate honetan artilleria unitateak ez du inolako arriskurik eta beste fitxa bakarrik gerta daiteke hondatuta³³. Dadoak botatzen dira ia bonbaketa jasan behar duen fitxa hondatuta gertatzen den (galtzen badu) ala erresistzen duen (irabazten badu) ikusteko. Artilleria pieza, fase honetan, inoiz ere ez da hondatuta³³ geldituko (bere aurrean artilleria beste pieza bat ez badago, noski). Hauxe da bere abantaila²⁸.



- DISTANTZIAZKO BONBAKETA.
- BONBAKETA HURBILA.



b) BONBAKETA HURBILA³⁴:
Bere aurreko pieza distantziako erresistitu ezkerre ukipenean²¹ jarri ondoren ematen zaio hasiera 2. fase honi. Fase honetako konbatea 3-2 puntuan deskribatutako konbate normalen antzera askatzen³¹ da.

Hortaz³⁵, eta esandakoa laburtuz, hauxe esango dugu: jokalari⁹ batek artilleria pieza etsai³⁶ bat hondatu³³ nahi izan ezkerre txanda bi beharko ditu. Lehenengoan "distantziako bonbaketa" jasan³⁰ beharko du (a) puntua). Bigarrenean, bonbaketa³² hondatuta³³ gertatu ez bada, exagono bat aurreratuz eta artilleria piezarekin ukipenean²¹ jarri ondoren berriro botatzen dadoak (b) puntua).

4.4 MENDIETAN KOKATUTAKO UNITATEAK:

Hauke (gerrileroak eta infanteria) mendietan egon ezkerre artilleriazkoak balira bezala portatzen dira lur leun⁶, hiri edo bentetan kokatutako unitateekin. Hots³⁷: fase bi:
a) distantziako konbatea.
b) konbate hurbila.

Mendi berean edo basoetan dauden unitate etsaiekin³⁶, berriz, erizpide³⁸ orokorrak jarraituz enfrentatzen dira.

4.5 IBAIAK, GAZTELUAK, HIRIAK eta BENTAK

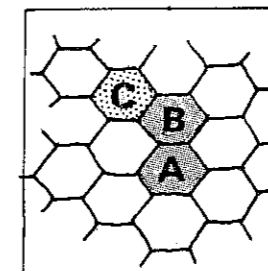
Ibaiaren alde batetik bestera ezin da konbaterik egon hibietan⁹ edo zubietan ezik.

Gazteluetan kokatutako⁴⁰ unitateek puntu bat gehiago batzen³⁹ dute beren konbate faktorean.

Hiritan eta bentetan kokatutakoek⁴⁰, berriz, 0'5 gehiago beren konbate faktorean.

4.6 KONBATEEN ORDENA:

Askatu³¹ behar diren lehenengo konbateak artilleria unitateenak dira. Artilleriazko konbateak askatu³¹ ondoren beste guztiekin hasiko gara.



ADIBIDEZ: "B"-rekin konbate "B" baino lehen "C"-k "A"-ren bonbaketa³² jasan³⁰ behar du. "A"-ren erasoak²⁹ gaintu⁴¹ ostean⁴² "B"-rekin borrokatu⁴³ ahal izango

A Artilleria-fitxa bat da

B C Beste fitxa-mota dira

5 ZER EGIN BEHAR DU JOKALARI⁹ TXANDA BAKOITZEAN?

Fitxak kokatuta⁴⁰ daude eta dadoek erabaki dute nork hasi behar duen. Beraz, lehenengo jokalariaren txandan gaude. Txanda bakoitzean bi zati bereizten dira:

1. FITXAK MUGITU: Zenbatnahi⁴⁴ fitxa mugitu daiteke, fitxen mugimendua egiteko ikus 3. puntua (fitxen mugimendua). Badakizue fitxa bakoitzak "mugimendu faktore" bat daukala eta honek zenbat exagono mugitu daiteke adierazten¹⁶ duela. Bestaldetik ere, ibaiak hibi⁸ eta zubietatik bakarrik zeharka¹⁴ daitezke eta zenbat tokitan (mendi eta basoetan) arau¹⁵ bereziak esistitzen dira.

Mugimenduak fitxak eraman nahi ditugun tokietara desplazatzeko eta hondatu³³ nahi ditugun fitxa etsaiekin¹¹ ukipenean²¹ jartzeko erabiltzen dira.

- 22. Askapen: liberación.
- 23. Eraso egin: atacar.
- 24. Emaitza: resultado, fruto.
- 25. Batu: sumar.
- 26. Batuketa: suma.
- 27. Motel, mutila: muchacho.
- 28. Abantaila: ventaja.
- 29. Eraso: ataque.
- 30. Jasan: sufrir, aguantar.
- 31. Aska(tu): librar, liberar.
- 32. Bonbaketa: bombardeo.
- 33. Honda(tu): destruir.
- 34. Bonbaketa hurbil: bombardeo cercano.
- 35. Hortaz: acerca de eso.
- 36. Etsai: enemigo.
- 37. Hots, alegia: es decir.
- 38. Erizpide: criterio.
- 39. Batu: sumar.
- 40. Koka(tu): colocar.
- 41. Gaintu(tu): superar.
- 42. Ostean, ondoren: después de.
- 43. Borroka(tu): pelear, combatir.
- 44. Zenbatnahi: cuantas se quiera.

2. KONBATEAK: Nahi izan diren fitxa guztiak mugitu ondoren konbateak egiten hasten gara. lehenik⁴⁵ artileria piezei dagozkienak eta gero beste guztiak. Dudaren bat izatekotan ikus 4. puntua, konbateei dedikatua. Kontutan izan mendietan lekututako⁴⁶ fitxek arau¹⁵ bereziak segitzen dituztela.

Lehenengo jokalaria hau guztiau egindakoan bigarrenari tokatzen zaio txanda eta honek berriro ere lehen azaldutako guztia eginez aurrera segitzen du jokoak azken helburuak (ikus 7.puntua) lortu arte.

6 GERRARAKO DEIAK EDO ERREKLUTAMENDUAK

Borrokan zehar galtzen diren fitxak eta tropak berreskuratze⁴⁷ bando bakoitzak 3 erreklutamendu egin ahal du. Erreklutamendu bat egiten denean hurrengo egin ahal izateko jokaldi⁴⁸ bat gutxienez utzi behar dugu erreklutamendurik egin gabe.

Edozein kasutan ere erreklutamenduak norberaren txandan eta txandaren azkenean, konbate guztiak askatu⁴⁹ ondoren, egingo dira. Hau da, beste jokalaria bere txanda hasi baino lehen. Egin ezin dena zera da: erreklutamendua egin eta gero eraso²⁹ egin.

Erreklutamenduak hiri eta herri kontrolatuen arauera egiten dira. (hiri bat kontrolatzeko nahikoa da bertako edozein exagonotan fitxa propio bat eukitzea).

Hirietako edo herrietako exagono bakoitzeko⁴⁹ infanteria unitate bat erreklutatzen da. Erreklutatutako fitxak datozen hirien alboan lekutuko dira.

(Zaldieria², gerrileroak eta artileria ezin dira berreskuratuz⁴⁷).

7 NORK IRABAZTEN DU? HELBURUAK

7.1 EDOZEIN BANDO-RENTZAKO HELBURUA:

- Etsaiaren errendizioa
- Etsaiaren armada erabat hondatzea.

7.2 BANDO BAKOITZAREN ZAKO HELBURU ESPEZIFIKOAK:

KARLISTAK:

- Donostia hiriko edozein exagonotan sartzea.
- Liberalen armada⁵⁰ osoa Donostiako perimetro defentsiboan, Igeldo mendia eta Urumea ibaiaren artekoan, sartaraztea⁵¹ (Planoan marra⁵² more batez dago markatua).

LIBERALAK:

- Hiri guztiak okupatzea.
- Karlisten tropa guztiak Oartzun ibaiaren eskumalderaino atzera eraztea⁵³.

Hauetariko bat lortzen duenak irabaziko du joko.

8 LAU JOKALARIRENTZAKO ALDAERA⁵⁴

4 pertsonen jokatu nahi izan ezker, lehen bezala bando bi izango dira funtsean⁵⁵: liberalak eta karlistak, baina bando bakoitzean mertzenario talde batek hartuko du parte: mertzenario ingelesak liberekin batera eta alemanak karlistekin.

Hortaz³⁵, lau talde

- LIBERALAK
- MERTZENARIO INGELESAK
- KARLISTAK
- MERTZENARIO ALEMANAK

Jokalaria bakoitzak talde baten ardura hartuko du.

MERTZENARIO TALDEEN FITXA KOPURUA¹⁸ ETA ZELAN KOKATU⁴⁰.

Mertzenario talde bakoitzak 30 fitxa izango ditu honela banaturik:

- infanteria 17
- zaldieria² 3
- gerrileroak 7
- artileria 2

Fitxak jokalaria nahi duen tokian kokatuko⁴⁰ ditu baina bere bandoko aliatuari kontsultatuz.

Mertzenarioen fitxa bat etsaiekin³⁶ konbateari sartzen den bakoitzean bere bandoak (liberala ala karlista) urrezko⁵⁶ ontza⁵⁷ bat eman beharko dio. bando bakoitzak 15 ontzatak altxorra⁵⁸ dauka horretarako.

ALTXORRA⁵⁸ GEHITZEKO⁵⁹,

modu bi daude:

- a) zenbait helburu taktiko lortuz
- Hiriak edo herriak konkistatzen direnean urrezko ontza bat exagono bakoitzeko.
 - Bentak: bat konkistatzen denean urrezko 2 ontza.

- b) Erreklutamenduak egiten direnean ere hiri okupatutako exagono bakoitzeko⁴⁹ ontza bat.

DIRUA AMAITZEN DENEAN:

Bandoa eta mertzenarioen arteko aliantza apurtu egiten da eta hasten dira gerra egiten nork bere kontura. Momentu honetan bildutako diru guztia aldatuko dute tropa berriak lortzeko (mertzenarioek erreklutamenduetan ez dute ezer lortzen)

- infanteria unitate bakoitzeko: ontza bat
- zaldieria unitate bakoitzeko: 6 ontza
- gerrilero unitate bakoitzeko: 4 ontza
- artileria unitate bakoitzeko: 5 ontza

Hemendik aurrera helburu bi hauetako bat lortzen saiatuko dira joko irabazteko:

- beste armaden errendizioa edo beraien erabateko hondamena.
- 4 hiriren okupazioa

46. Lehenik: en primer lugar.

48. Leku(tu), koka(tu): colocar.

47. Berreskura(tu): recuperar.

48. Jokaldi: jugada.

49. Exagono bakoitzeko: por cada exagono.

50. Armada: ejército.

51. Sartaraz(i): hacer entrar.

52. Marra: línea, raya.

53. Atzera eraz(i): hacer retroceder.

54. Aldaera: variante.

55. Funtsean: básicamente.

56. Urre: oro.

57. Ontza: onza.

58. Altxor: tesoro.

59. Gehi(tu): aumentar.

ONARRIZKO EUSKARAZKO ALDIZKARIA

aizu!