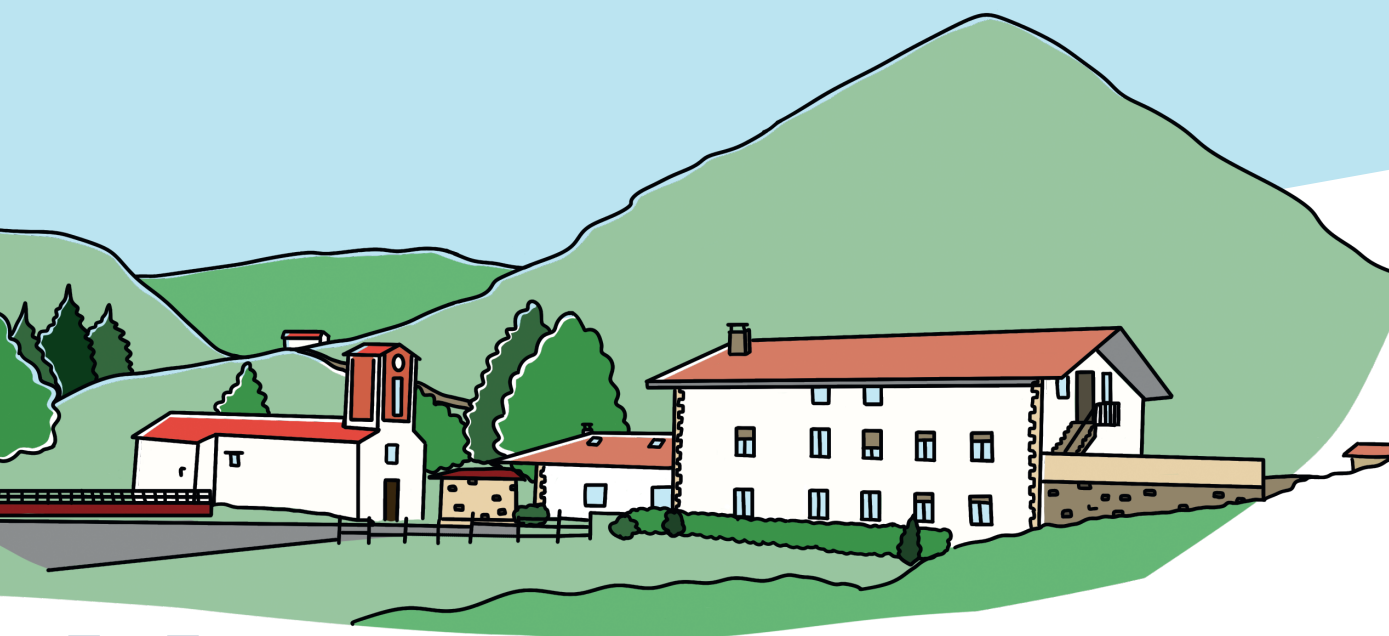


MUTRIKU GOITIK BEHERA JOSTATUZ EZAGUTU

JARRAIBIDEAK:



www.mutrikutribiala.eus

Arauk:

1. Banaka edo taldeka joka daiteke.
2. Ibilbidea osatzen duen lehen jokalariak edo taldeak irabaziko du joko. Ados jarriz gero, ibilbidea nahi adina aldiz osatu arte luzatu daiteke.
3. Ibilbidea, Saturraranen, irteera laukian hasi eta bukatzen da. Galdona, Mijoa, Artzainerreka, Mizkia, Olatz, Ibiri, Astigarribia, Olabarrieta, Laranga, herrigunea izango da jarraitu beharreko ibilbidea. Hasierako laukira, Saturraranera, iristean bukatuko da.
4. Jokalariak txandaka botako dute dadoa, eta dadoak agintzen duen neurrian mugituko dute fitxa. Dadoa bota eta zenbakirik altuena lortzen duenak emango dio hasiera partidari.
5. Txanda bakoitzean, gehienez ere, hiru aldiz botako du dadoa jokalaria bakoitzak. Hirugarrena bota ondoren, erantzuna asmatuta ere hurrengo jokalariari emango dio txanda.
6. Lau koloretako galdera multzoak daude, eta multzo horiei dagozkien lau koloretako laukiak. Berdea, laranja, horia, urdina. Fitxa lauki jakin batean erortzen denean lauki horren koloreari dagokion galdera erantzun beharko du jokalaria.
7. Jokorako galdera erantzunak www.mutrikutribiala.eus web orrian daude eta bertatik atera daitezke partida jokatzeke. Mahai jokoan bertan dagoen QR iruditik ere joan daiteke galderetara.
8. Galderetan sartu ondoren, bertan lau koloretako galdera multzoak agertuko dira. Lau horietako bat aukeratuko dugu galderak egiteko, dadoak agindu digunaren arabera. Programak ausaz aukeratuko du egin beharreko galdera.
9. Galdera bakoitzak erantzun zuzen bakarra dauka.



*Herri naturzalea
eta kirolzalea*



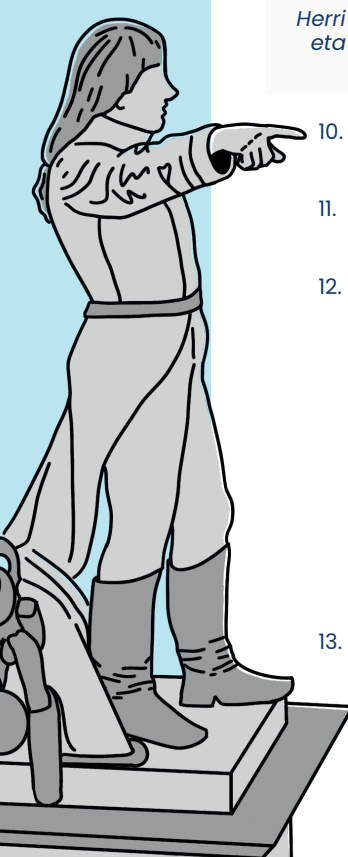
Herri bizia



*Historia eta
istorioak*



*Euskarak
bustitako lurra*

- 
10. Erantzuna asmatzen duen jokalariak dadoa berriro bota eta aurrera egingo du. Asmatzen ez duenak, berriz, hurrengo jokalariari emango dio txanda.
 11. Lauki zurian erortzen den jokalariak berriz botako du dadoa galdera ongi erantzun beharrik gabe.
 12. Lauki argidunak:
 - A. *Arno*: Arnora igotzen nekatu egin zara eta atsedean hartzea dagokizu. Bi txanda egingo dituzu bota gabe.
 - B. *Astigarribiako eliza*: Mutrikuko eliza zaharrena da bera aztertzeko geldialditxoak egitea dagokizu. 2 txanda egin behar dituzu bota gabe.
 - C. *Laranga*: auzoan dagoen kobazulo batera sartu zara espeleologia egitera eta atera ezinik zabilta. Itxaron txanda bi bota gabe ea orientazioa berreskuratzen duzun.
 - D. *Herri irteera*: Geoparkearen edertasunak liluratuta utzi zaitu. Inguuruari behar duen arreta eskaintzeko bi txandatan bota gabe gelditu.
 13. Ibilbidea Mutrikuko mugaz muga doan arren, erdialdean lasterbidea dago. Lasterbide horietako laukian eroriz gero (gezia duten laukiak), bidea moztu edo luzatu egin daiteke.