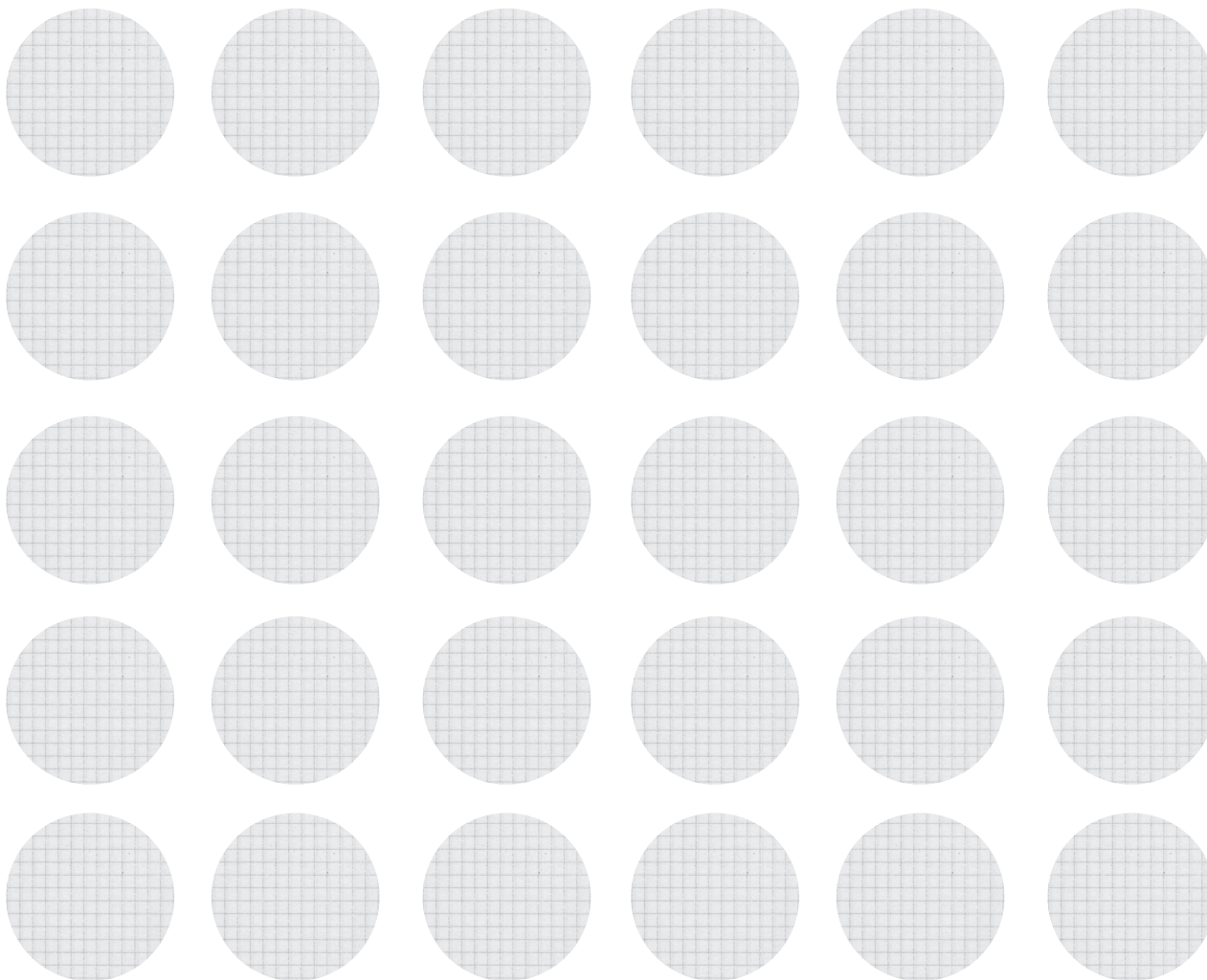


# GIDARIA

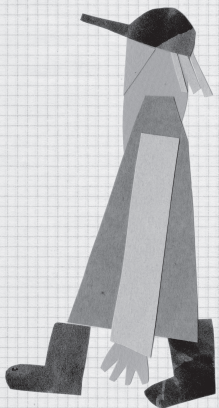


Jolasa gidatzeko ardura izango duzu eta honako zereginak izango dituzu: Izaera txartelak banatu lurrikara kasuetan, erronka txartelak irakurri, erronketako amaierak bideratu, Muru-mendiko dragoiaren pausuak “zaindu” eta lurrikararen bat dagoenean, izaera txartelak batu, nahastu eta banatu.



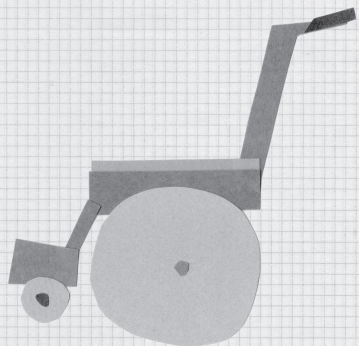


## HERRITARRA



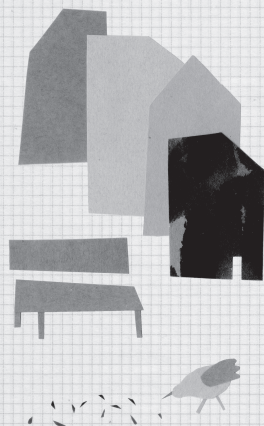
Dadoa botatzen duzun aldi bakoitzean, aukera izango duzu pausu bat gehitu edo kentzeko.

## ADINEKOEN ZAINZAILEA



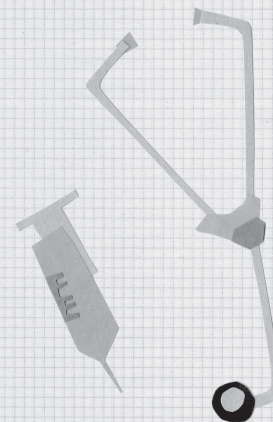
Zenbakidun dadoa botatzen duzun bakoitzean, altxatu, buelta eman eta txalo egin beharko duzu.

## KALE HEZITZAILEA



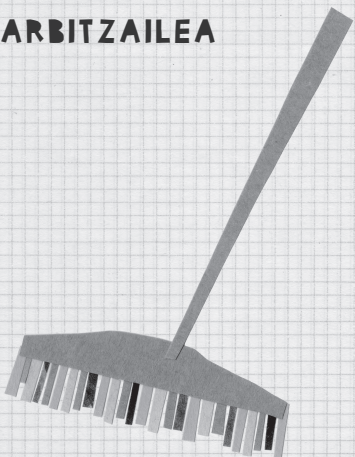
Dadoa jaurtitzen duzun bakoitzean, zure fitxak pausu bat gutxiago emango du. (dadoaren emaitza -1).

## ERIZAINA



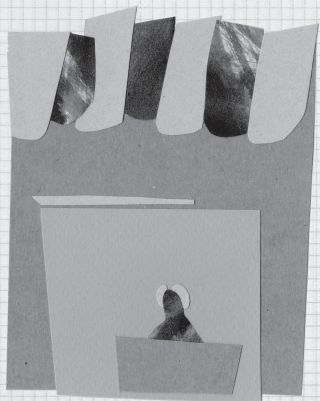
Partida osoan zehar behin, aukera izango duzu Murumendiko dragoia pausu bat atzeratzeko.

## KALE GARBITZAILEA



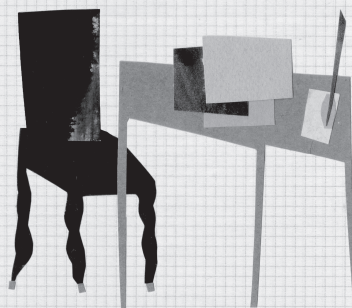
Partida osoan, behin, aukera izango duzu zuk nahi duzun gunera joateko dadoa jaurti barik.

## DENDARIA



Partida osoan, behin, aukera izango duzu dadoaren marrazkia erabakitzeko.

## ALKATEA



Denbora muga bat duzu erronka guztietarako; minutu bat erronka irakurtzen den momentutik.

## TABERNARIA



Berba jolas hau esan beharko duzu zenbakidun dadoa jaurtitzen duzun bakoitzean:  
zubirik zubiri zazpi zaldi,  
zubirik zubiri Murumenditik.