

- ANTOINE BAUZA -

- NÁIÁDE -



TRADUÇÃO
Naknijié
em
AQUAMARINE



Diese Erweiterung erfordert das Basisspiel Namiji.

Zusammenfassung

Jedes in diesem Leitfaden beschriebene Modul kann unabhängig von den anderen gespielt werden. Sie können jedes einzelne oder alle Module zu Namiji hinzufügen, um ein komplexeres Spiel zu erleben. Viel Spaß beim Fischen!

Vorderseite: 4-5 Spieler



Rückseite: 2-3 Spieler



Elemente

- A** 1 Wasserstrudel-Spielbrett, zweiseitig
- B** 10 spezielle Krustentier-Marken
- C** 8 Regenbogenfisch-Marken
- D** 3 zusätzliche Heiliger-Fels-Karten
- E** 3 zusätzliche Kai-Karten
- F** 1 bedruckter Beutel



Maßgefertigter Wasserstrudel

Legen Sie den maßgefertigten Wasserstrudel mittig auf das normale Spielbrett, mit der Seite, die der Spielerzahl entspricht, nach oben (2-3 Spieler oder 4-5 Spieler).

Wenn Sie an einer Wasserstrudel-Station halten, müssen Sie Ihre Opfergabe auf das leere Wasserstrudel-Feld legen, das am weitesten von der Mitte entfernt ist.



Wenn Sie dies tun, wird Ihre Opfergabe sofort den Effekt auslösen, der auf diesem Feld abgebildet ist..



Sie dürfen eine beliebige Fisch-Marke aus Ihrem Korb auf ein beliebiges anderes freies Feld legen. Dadurch kann ein "Loch" entstehen, das später im Spiel wieder gefüllt werden kann.



Sie können eine beliebige Panorama-Karte der Stufe 1 ziehen, die Sie noch nicht besitzen. Wenn Sie bereits alle drei Karten besitzen, hat dieser Effekt keine Auswirkungen.



Sie können eine Heiliger-Fels-Karte ziehen, sich diese ansehen und wählen, ob Sie sie behalten oder abwerfen. Wenn Sie sie behalten wollen, müssen Sie eine andere Heiliger-Fels-Karte aus Ihrem Besitz abwerfen. Wenn Sie noch keine Heiliger-Fels-Karten besitzen, bleibt dieser Effekt wirkungslos.



Sie dürfen eine Netz-Marke ziehen. Sehen Sie sie sich an und wählen Sie, ob Sie sie in Ihren Korb oder zurück unter den Stapel legen.

Wenn Sie sie behalten, muss die Marke zwei benachbarte Fisch-Marken (oder eine Netz-Marke) ersetzen, die sich bereits in Ihrem Korb befinden. Legen Sie die Fisch-Marken mit der Bildseite nach oben zurück in den Schwarm. Legen Sie die Netz-Marken unter den Netz-Markenstapel zurück.



Sie können eine Krustentier-Marke ziehen und sie Ihrer Falle hinzufügen.

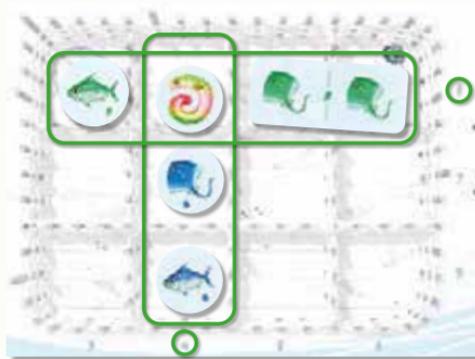


Kein Bonuseffekt. Übergeben Sie Ihre Opfergabe einfach dem Wasser.

Regenbogenfisch

Legen Sie alle 8 Regenbogenfisch-Marken in den Fischeschwarm. Wenn Sie einen Regenbogenfisch aus dem Schwarm ziehen, decken Sie 3 andere Fische auf, anstatt nur einen.

Für Regenbogenfische gelten die gleichen Platzierungsregeln wie für normale Fische, aber sie gelten gleichzeitig als blau, grün UND orange. Daher zählen sie bei der Punktevergabe als alle drei Farben.



Der Regenbogenfisch befindet sich am Schnittpunkt einer Reihe und einer Spalte und vervollständigt beide.

Die Reihe ist mit grünen Fischen gefüllt und 5 Punkte wert.

Die Spalte ist mit blauen Fischen gefüllt und 4 Punkte wert.

Spezielle Krustentiere

Legen Sie die 10 speziellen Krustentier-Marken in den Beutel zu den normalen Krustentier-Marken. Diese Marken können im Rahmen des üblichen 5-Marken-Limits gezogen werden, wenn Sie auf einer Krustentier-Fallenstation landen.



Garnele + Krabbe: Diese Marke zählt als Garnele und als Krabbe und ist daher 2 Siegpunkte wert. Allerdings kann sie Ihren Fang zunichte machen, wenn Sie in dieser Runde bereits eine Krabbe gezogen haben!



Gray Shrimp (Graue Garnele): Jedes Paar Graue-Garnele-Marken in diesem Fang ist 5 Siegpunkte wert. Eine einzelne Graue-Garnele-Marke ist 0 Punkte wert.



Sea urchin (Seeigel): Wenn Sie einen Seeigel ziehen, beenden Sie Ihren Zug sofort, legen aber alle Marken, die Sie in dieser Runde gezogen haben, in Ihre Falle und erhalten wie üblich Punkte.



Rock (Stein): Wenn Sie mit dem Ziehen fertig sind, legen Sie den Stein in Ihre Falle zu den anderen Marken. Er bringt keine Punkte.

Zusätzliche Kai-Karten

Fügen Sie die 3 neuen Karten dem Kai-Stapel hinzu.

Zusätzliche Heiliger-Fels-Karten

Fügen Sie während des Aufbaus diese 3 neuen Karten dem Heiliger-Fels-Stapel hinzu.

Bedruckter Beutel

Anstatt die Fisch-Marken auf dem Spielbrett zu stapeln, legen Sie sie alle in den Beutel, nehmen 1 Fisch-Marke heraus und legen sie aufgedeckt auf den Fischschwarm auf dem Spielbrett. Wenn Sie eine verdeckte Fisch-Marke ziehen müssen, nehmen Sie sie aus dem Beutel. Wenn Sie eine Fisch-Marke aufdecken müssen, ziehen Sie sie aus dem Beutel und legen sie aufgedeckt auf den Fischschwarm.

Bootsgeschichten

Tako



Bücher, die so alt sind wie die Berge, erzählen die Geschichte vom Oktopus Akkorokamui, der seinen Anhängern Weisheit und Gesundheit schenkt. Eines Tages soll der Geist seinen Aufenthaltsort in der Uchiura-Bucht verlassen haben, um vor dreisten Jägern zu fliehen. Tadako, eine junge Bibliothekarin, lässt eines Tages ihre Bücher zurück und macht sich auf den Weg, in der Hoffnung, dass die tentakelbewehrte Gottheit die Lungenentzündung ihrer Schwester heilen kann.

Buta



Nur Wenige kennen den Namen des alten Mannes am Ruder des kleinen muffigen Schiffes, das am Kai anlegt. Noch Weniger können ergründen, warum der alte Narr alle seine Ferkel mit auf das Schiff nimmt. Doch der Klang seines Lachens und seine ständige gute Laune erwärmen die Herzen der Dorfbewohner. Und die Schweinchen scheinen sich zu freuen, wenn sie von einem Tag auf See zurückkommen!



Hakken

Nobuyuki war schon immer ein besserer Dichter als Fischer. Einst für eine militärische Karriere bestimmt, bot er eines Tages einem alten Seemann Unterkunft und Verpflegung an, ohne dass sein unbarmherziger Vater, der ein Daimyo war, davon wusste.

"Junge, ich muss dich um einen Gefallen bitten. Jenseits der Küste, wo sich das türkisfarbene Wasser verdunkelt, liegt mein größter Schatz ... Nimm mein Boot und suche ihn. Den Rest musst du selbst herausfinden." Am nächsten Tag war der alte Mann spurlos verschwunden, und Nobuyuki verließ sein Haus mit einem zufriedenen Lächeln.



Yurei

Wenn der Mond voll und das Wasser ruhig ist, steigt ein düsterer Nebel von den fernen, dunklen Gewässern auf. Manche behaupten, ein schwaches Licht gesehen zu haben, das sich im Nebel verlor, und den Schatten eines zerfetzten Segels, dem der Nebel folgte ...

Doch wehe den tollkühnen Seefahrern, die sich näher heranwagen. Denn ihre blutgetränkten Netze treiben immer zurück zum Dorf, um sich zwischen den Molen zu verheddern ...



Koinobori

Jeder weiß, dass der alte Hajime der zornigste Mensch weit und breit ist. Ab und zu kann man sein wütendes Geschrei bis zum Waldrand hören, wenn er die Kinder verjagt, die auf seinem Boot spielen. "Diese Kinder geben nie auf", lächelt der Gastwirt.

"Man sollte meinen, dass wenn er sich die kleinen Racker wirklich vom Hals schaffen wollte, er aufhören würde, diese Papierkarpfen zu basteln. Und der alte Helm, den er jedes Mal repariert, nachdem sie ihn ausgeliehen haben, um Soldat zu spielen, warum malt er ihn wohl so an? Man könnte vermuten, dass er die Gesellschaft nicht so sehr hasst, wie er vorgibt ..."



Shinto

Ein maskierter Ronin lebt am Rande des Dorfes, umgeben von Einsamkeit und Geheimnissen. Niemand kann sich an den Tag erinnern, an dem er sich dort niederließ – vielleicht war er schon immer dort. Seine Vitalität mag zu seinem jungen Aussehen passen, aber sein einsamer Lebensstil lässt auf eine Weisheit schließen, die weit über sein Äußeres hinausgeht. Einige neugierige Leute versuchen manchmal, zu ihm hinaufzugehen, um mehr zu erfahren oder ihn einzuladen, sich mit ihm zu treffen, aber sie kommen gewöhnlich allein zurück und schauen selig in den Himmel, bis sie plötzlich aus ihrer Seligkeit erwachen. An manchen Tagen, wenn der Wind ostwärts weht, kann man eine leise Melodie von seinem Boot hören ...



Kamome

Alle mögen Daisuke. Die alten Seeleute am Tresen schwatzen darüber, dass er bestimmt 100 Seeleute vor dem Ertrinken rettete, während die Größe seines Fangs nie nachgelassen hat. Er ist bescheiden und ruhig, aber auch freundlich und großzügig, wenn man ihn aufsucht. Seine bei Weitem auffälligste Eigenschaft ist jedoch seine Stärke. Es heißt, er habe seinen Clan nach einem heftigen Streit verlassen und sich entschieden, seine Kraft dem Meer zu widmen.



Noh

Eines Tages durchbrach ein prunkvoll geformtes Boot die ferne Morgendämmerung. "Seid begrüßt, Fischer", rief der Kapitän, als er sich dem Dorf näherte. "Ich bin Teruma, der größte Schauspieler am kaiserlichen Hof! Ich werde Schönheit und Anmut in euer bescheidenes Dorf bringen. Freut euch!" Seitdem empfängt Teruma jeden Abend kleine Scharen von Dorfbewohnern auf seinem außergewöhnlichen Boot, wo er Theaterstücke aufführt, die er allein spielt, indem er blitzschnell Kostüme und Gefühle wechselt, um seine Geschichten zu erzählen. Tagsüber segelt er allein auf dem Meer. Warum lässt sich der Liebling des Kaisers unter den Fischern nieder? Was sucht er den ganzen Tag lang auf den azurblauen Wellen?



Hanei

Jeden Morgen fährt Botan früher als die meisten anderen aufs Meer, und jeden Abend kommt er mit einem Fang zurück, mit dem er Dutzende von Menschen ernähren kann. Allerdings wagt es niemand, ihn um Rat zu fragen. Obwohl seine Talente für das bloße Auge offensichtlich sind, ist Botan als Angeber bekannt – und sein übermäßiger Stolz vertreibt die meisten Dorfbewohner.

Aber Botan verliert nie den Mut. Weder durch seine Unbeliebtheit noch durch die Nachlässigkeit seiner Eltern, die ihn und die Hanei zurückließen, als er noch ein Kind war. Eines Tages wird er der größte Fischer sein, den Japan je gekannt hat, und dann wird sein Name weithin durch das Land hallen.



Yōkai

"Unfug", schnaubte der Fremde. "Ein Boot, das freundliche Ungeheuer beherbergt und von einem kleinen Mädchen gesteuert wird?" Unbeirrt fuhr die Wirtin fort: "Eines Nachts verließ das Boot den Wald und fuhr den Hügel hinunter, bis es das Meer erreichte. Dabei hinterließ es eine große Furche, die noch heute dort zu sehen ist."

Sie füllte ein weiteres Glas. "Manchmal, wenn man aufschaut, sieht man es über den Dächern schweben ..." "Märchen, Wirtin! So leicht legst du mich nicht rein." Plötzlich fiel er auf den Rücken, sein Stuhl war weg, und ein halbes Dutzend unsichtbarer, spöttischer Stimmen kicherten in der Nachtluft.

Mitwirkende:

Spieldesign: Antoine Bauza

Illustrationen: Naïade

Grafikdesign: Funforge

Bearbeitung: Jérémie Tordjman

Deutsche Übersetzung: Ace Agency

Antoine Bauza dankt Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat und Yannick Deplaedt.

NAMSGDE01

© Funforge s.a.r.l 2021
Alle Rechte vorbehalten.