

— ANTOINE BAUZA —

— NÁIÁDE —



TOUJOURS
Nakmije
— 2018 —
AQUAMARINE



Questa espansione richiede il gioco base Namiji.

Panoramica

Ciascun modulo spiegato in questo manuale può essere giocato indipendentemente dagli altri. Potrete aggiungerne uno o più a Namiji per godere di esperienze di gioco più complesse, ma nulla vi vieta di aggiungerli anche tutti! Buona pesca!

Davanti : 4 _ 5 giocatori



A

Indietro : 2 _ 3 giocatori



B

C



D

E

Contenuto della confezione

- A 1 tabellone Vortice (Whirlpool) (2 lati)
- B 10 gettoni Crostaceo speciali
- C 8 gettoni Pesce arcobaleno (Rainbowfish)
- D 3 carte Roccia sacra supplementari
- E 3 carte Molo supplementari
- F 1 borsa stampata



F

Tabellone Vortice

Posizionate il tabellone Vortice al centro del tabellone del gioco di base, **con il lato adeguato al numero di giocatori (2-3 oppure 4-5) verso l'alto.**

Se sostate in una stazione Vortice, dovete offrire una barchetta di carta in dono agli dei del mare collocandola sullo spazio Vortice libero più lontano dal centro.



L'offerta vi garantirà immediatamente l'effetto indicato su tale spazio.



Potete collocare uno dei gettoni *Pesce* contenuti nella vasca da pesca in un altro cesto (purché sia libero). Così si formerà un «buco», che potrete riempire in un momento successivo della partita.



Potete prendere qualsiasi carta *Panorama* di valore 1 del tipo di panorama che ancora non possedete. Se le possedete già tutte e tre, questo effetto sarà nullo.



Potete pescare una carta *Roccia sacra*, guardarla e scegliere se tenerla o scartarla. In caso decidiate di tenerla, dovrete scartare un'altra carta *Roccia sacra* in vostro possesso. Se non disponete di almeno una carta *Roccia sacra*, questo effetto sarà nullo.



Potete pescare un gettone *Rete*. Guardatelo, quindi scegliete se tenerlo e metterlo nella vasca da pesca oppure rilasciarlo e rimetterlo sul fondo della pila.

In caso decidiate di tenerlo, il gettone dovrà sostituire due gettoni *Pesce* adiacenti o un gettone *Rete* già presenti nei vostri cesti. Rimettete i gettoni *Pesce* nel banco a faccia in su. Rimettete i gettoni *Rete* sul fondo della pila.



Potete pescare un gettone *Crostaceo* e aggiungerlo alla vostra nassa.



Nessun effetto bonus. Vi permette semplicemente di liberarvi di una barchetta di carta.

Gettoni Pesce arcobaleno

Aggiungete gli 8 gettoni Pesce arcobaleno al banco di pesci. Se pescate un gettone Pesce arcobaleno, girate 3 gettoni Pesce a faccia in su.

I gettoni Pesce arcobaleno seguono le stesse regole di posizionamento dei normali gettoni Pesce, ma sono considerati allo stesso tempo blu, verdi e arancioni: ciò significa che fungono da jolly per determinare il punteggio.



Il Pesce arcobaleno è stato collocato all'incrocio fra una riga e una colonna, quindi le completa entrambe.

La riga contiene pesci verdi, quindi vale 5 punti.

La colonna contiene pesci blu, quindi vale 4 punti.

Gettoni Crostaceo speciali

Inserite i 10 gettoni Crostaceo speciali nella saccoccia insieme ai normali gettoni Crostaceo. Potrete pescare questi gettoni insieme agli altri durante il vostro turno (5 gettoni al massimo), qualora sostiate in una stazione di pesca con la nassa per crostacei.



Gambero + Granchio: questo gettone funge sia da gambero sia da granchio, quindi vale 2 punti Vittoria. Tuttavia, se avete già pescato un granchio nello stesso turno, perderete tutto il pescato di quel turno!



Gambero grigio: ogni coppia di gettoni Gambero grigio pescati in un unico turno vale 5 punti Vittoria. Da soli, i gettoni Gambero grigio valgono 0 punti.



Riccio di mare: se pescate un Riccio di mare, il vostro turno termina immediatamente, ma potete aggiungere alla nassa i gettoni pescati fino a quel punto, conteggiando i punti come al solito.



Pietra: al termine del vostro turno di pesca, inserite la Pietra nella nassa insieme agli altri gettoni. Vale 0 punti.

Carte Molo supplementari

Aggiungete le 3 nuove carte al mazzo Molo.

Carte Roccia sacra supplementari

Durante la preparazione, aggiungete le 3 nuove carte al mazzo Roccia sacra.

Saccoccia in tela

Invece di collocare tutti i gettoni Pesce sul tabellone, inseriteli nella saccoccia, quindi pescate 1 gettone Pesce e posizionate a faccia in su sull'area del banco di pesci. Quando dovete pescare un gettone Pesce, invece di prenderne uno a faccia in giù dal banco potete pescarlo dalla saccoccia. Se invece dovete rivelare un gettone Pesce, pescatelo dalla saccoccia e collocatelo sull'area del banco di pesci a faccia in su.

Le barche

Tako



In manoscritti antichi come le montagne è raccontata la storia della piovra gigante Akkorokamui, che dispensa saggezza e salute di ferro ai suoi seguaci. Un giorno, dice la leggenda, lo spirito abbandonò la sua dimora nella baia di Uchiura per sfuggire agli spietati cacciatori.

Tadako, una giovane bibliotecaria, ha ora deciso di lasciarsi i libri alle spalle per partire alla ricerca dello spirito dai lunghi tentacoli, nella speranza che possa guarire la polmonite della sorella.

Buta



In pochi conoscono il nome del vecchio al timone della puzzolente imbarcazione attraccata al porto.

Quasi nessuno riesce a immaginare perché questo vecchio citrullo si porti tutti i suoi maiali con sé quando va a pesca.

Tutti, però, sono rallegrati e rin vigoriti dal fragore costante delle sue risate e dal suo buon umore, che pervade il villaggio. E i maiali, di ritorno da una giornata in mare, hanno sempre l'aria estremamente soddisfatta!



Hakken

Nobuyuki è da sempre miglior poeta di quanto non sia pescatore. Avviato alla carriera militare, un giorno ospitò e rifocillò un vecchio marinaio, di nascosto da suo padre, uno spietato daimyo.

«Ragazzo, ho un favore da chiederti. Oltre la baia, dove le acque turchesi diventano scure, giace il mio tesoro più grande... Prendi la mia barca e vai a cercarlo. Il resto dovrai invece scoprirlo da solo.»

Il giorno seguente, il vecchio marinaio sparì senza lasciare traccia. Nobuyuki uscì di casa con un placido sorriso in volto.



Yurei

Quando la luna è piena e il mare calmo, un'uggiosa foschia cresce in lontananza sulle acque più scure.

Alcuni giurano di aver visto una fiavole luce e l'ombra di una vela strappata nel bel mezzo del banco di nebbia...

Nessun marinaio con un po' di sale in zucca si avvicinerebbe troppo. Quelli che ci hanno provato, infatti, hanno visto le proprie reti macchiate di sangue tornare al villaggio e ingarbugliarsi tra i pontili...



Koinobori

Tutti sanno che il vecchio Hajime ha un carattere fumantino.

Ogni tanto, è infatti possibile udire fin dalla foresta le sue grida infuriate, che lancia mentre è intento a scacciare i bambini che giocano sulla sua barca.

«I bambini non la smetteranno mai», dice l'ostessa sorridendo. «E se lui desiderasse davvero di essere lasciato in pace da quelle piccole pesti, non realizzerebbe più le sue carpe di carta... Che dire, poi, del vecchio elmetto che ripara tutte le volte che glielo sottraggono per giocare ai soldati? Perché credete che lo faccia? Io credo proprio che ami la compagnia più di quanto non voglia ammettere...»



Shinto

Un ronin mascherato vive ai margini del villaggio, avvolto da solitudine e mistero. Nessuno ricorda il giorno in cui è arrivato... forse ha sempre vissuto qui.

Sebbene il vigore possa tradirne la giovane età, il suo stile di vita solitario fa presagire una saggezza molto più matura del suo aspetto.

Talvolta, la curiosità e le buone intenzioni spingono alcuni abitanti del villaggio fino alla sua dimora. Inevitabilmente, tutti ritornano in paese avviliti nella solitudine, con lo sguardo sognante rivolto al cielo, fino a quando non vengono in qualche modo risvegliati dalla loro beatitudine. In certi giorni, quando il vento soffia verso est, si può udire una flebile melodia provenire dalla sua barca...



Kamome

Daisuke è benvenuto da tutti. I vecchi lupi di mare seduti al bar discutono sempre di come sia riuscito a salvare 100 marinai dalle grinfie di Nettuno, tornando per di più a riva sempre con un pescato di tutto rispetto.

Di indole umile e tranquilla, è gentile e generoso con tutti. La sua caratteristica più straordinaria è però la grande forza. Si dice che, dopo aver abbandonato il suo clan a causa di forti divergenze, abbia deciso di dedicare la sua forza al mare.



Noh

All'alba di un bel giorno, una barca dalle forme appariscenti si palesò all'orizzonte. «Salute, pescatori!», gridò il capitano entrando nel porto. «Sono Teruma, l'attore più bravo alla corte dell'imperatore! Porto bellezza e grazia al vostro umile villaggio. Festeggiate!»

Da allora, ogni sera Teruma accoglie un piccolo pubblico presso la sua vistosa imbarcazione, che usa come palcoscenico per spettacoli in cui è l'unico attore, passando da un costume all'altro e da un'emozione all'altra in un batter d'occhi. Di giorno, naviga solitario per il mare.

Come mai uno dei beniamini dell'imperatore ha deciso di vivere fra i pescatori? Cosa cerca, giorno dopo giorno, tra le onde di questo azzurro mare?



Hanei

Il mattino ha l'oro in bocca per Botan, che salpa molto presto per tornare soltanto di sera con un pescato che potrebbe sfamare l'intero villaggio.

Nessuno, tuttavia, ha mai osato chiedergli consigli. Le sue abilità sono ovvie. Però, Botan ha la fama di essere uno che si vanta un po' troppo... tanto che il suo eccessivo orgoglio tiene alla larga molti abitanti del villaggio.

Ma Botan non si fa mai scoraggiare, né dalla sua scarsa popolarità né dalla crudeltà dei suoi genitori, che lo hanno abbandonato insieme all'Hanei quando non era che un bambino. Un giorno diventerà il miglior pescatore che il Giappone abbia mai visto. E allora tutti udiranno il suo nome risuonare in lungo in largo, per terra e per mare.



Yōkai

«Che stupidaggini!», sbuffò lo straniero. «Una barca che ospita mostri socievoli, capitanata da una marmocchia?» Senza batter ciglio, l'ostessa continuò: «Una notte, la barca uscì dalla foresta e scivolò giù dalla collina fino a prendere il mare. Lungo il cammino, lasciò un grande solco, che non si è mai richiuso.»

L'ostessa versò un altro bicchiere. «Talvolta, rivolgendo lo sguardo al cielo, la si può vedere fluttuare nell'aria, sui tetti...»

«Sono favolette, ostessa! Non me la dai a bere tanto facilmente.» Improvvisamente, lo straniero si ritrovò seduto a terra, la sedia scomparsa, e sentì una decina di voci quasi impercettibili deriderlo prima di svanire nell'aria.

Riconoscimenti:

Game designer: Antoine Bauza

Illustrazioni: Naïade

Design grafico: Funforge

Revisione: Jérémie Tordjman

Traduzione italiana di Ace Agency

Antoine Bauza desidera ringraziare: Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat e Yannick Deplaedt.

© Funforge s.a.r.l. 2021
Tutti i diritti riservati

NAMSGIT01