

Esta expansión requiere el juego base Namiji.

Resumen

Cada módulo explicado en esta guía se puede jugar de forma independiente a los demás. Se puede añadir cualquiera de ellos (o todos) a Namiji para conseguir experiencias de juego más complejas. Buena pesca!

Anverso: 4-5 jugadores



Reverso: 2-3 jugadores



Componentes

- A** 1 tablero de remolino (Whirlpool) (2 caras)
- B** 10 fichas especiales de crustáceo
- C** 8 fichas de pez arco iris (Rainbowfish)
- D** 3 cartas de roca sagrada adicionales
- E** 3 cartas de muelle adicionales
- F** 1 bolsa estampada



Tablero de remolino

Coloca el tablero de remolino en el centro del tablero de juego normal, **con el lado correspondiente al número de jugadores boca arriba (2-3 jugadores o 4-5 jugadores).**

Cuando te detengas en una estación de remolino, debes colocar tu ofrenda en el espacio vacío del remolino más alejado del centro.



Al hacer esto, tu ofrenda activará de forma inmediata el efecto que figure en ese espacio.



Puedes mover cualquier ficha de pez de tu estante a cualquier otro espacio disponible. Es posible que esto cree un «agujero» que se puede llenar más adelante durante la partida.



Puedes robar cualquier carta de panorama de nivel 1 que no tengas ya. Si ya tienes las tres, este efecto no hace nada.



Puedes robar una carta de roca sagrada, mirarla y elegir entre quedártela o descartarla. Si decides quedártela, debes descartar otra carta de roca sagrada que tengas. Si aún no tienes ninguna carta de roca sagrada, este efecto no hace nada.



Puedes robar una ficha de red. Después de mirarla, puedes elegir colocarla en tu estante o dejarla debajo del montón.

Si decides quedártela, la ficha debe sustituir a dos fichas de pez adyacentes (o una ficha de red) que ya tengas en tu estante. Deja las fichas de pez de nuevo en el banco, boca arriba. Deja las fichas de red en la parte inferior del mazo de fichas de red.



Puedes robar una ficha de crustáceo y añadirla a tu trampa.

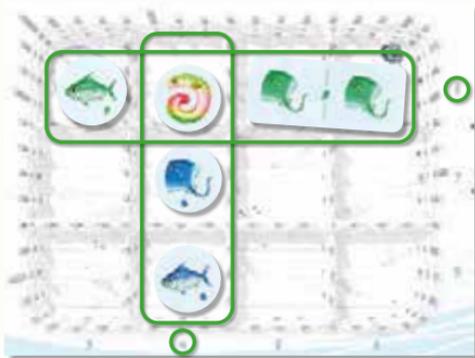


No hay efecto de bonificación. Simplemente dejas tu ofrenda flotando.

Peces arcoíris

Añade las 8 fichas de pez arcoíris al banco de peces. Cuando robes un pez arcoíris del banco, da la vuelta a otros 3 peces en lugar de uno.

Los peces arcoíris siguen las mismas reglas de colocación que los peces normales, pero se consideran azules, verdes y naranjas, todo a la vez. Por lo tanto, cuentan como si fueran de cualquiera de los tres colores a la vez a la hora de puntuar.



El pez arcoíris está en la intersección de una fila y una columna y completa las dos.

La fila está llena de peces verdes y vale 5 puntos.

La columna está llena de peces azules y vale 4 puntos.

Crustáceos especiales

Coloca las 10 fichas de crustáceo especiales en la bolsa, junto a las fichas de crustáceo normales. Estas fichas se pueden robar dentro del límite normal de 5 fichas cuando se cae en una estación de trampa para crustáceos.



Gamba + cangrejo: esta ficha cuenta como gamba y como cangrejo, y por lo tanto vale 2 puntos de victoria. No obstante, puede anular tu captura si ya has robado un cangrejo en este turno.



Gamba gris: cada pareja de fichas de gamba gris en esta captura vale 5 puntos de victoria. Una sola ficha de gamba gris vale 0 puntos.



Erizo de mar: cuando robes un erizo de mar, deja de robar inmediatamente, pero añade las fichas que hayas robado en este turno a tu trampa y puntúa de la forma habitual.



Roca: cuando termines de robar, coloca la roca en tu trampa junto a las demás fichas. No tiene valor en puntos.

Cartas de muelle adicionales

Añade las 3 nuevas cartas al mazo de muelle.

Cartas de roca sagrada adicionales

Durante la preparación, añade estas 3 nuevas cartas al mazo de roca sagrada.

Bolsa estampada

En vez de apilar las fichas de pez en el tablero, mételas todas en la bolsa y saca 1 ficha de pez para colocarla boca arriba en el banco de peces del tablero. Cuando haya que robar una ficha de pez boca abajo, cógela de la bolsa. Cuando haya que revelar una ficha de pez, róbalala de la bolsa y colócala boca arriba en el banco.

Historias de los barcos

Tako



Libros tan antiguos como las montañas cuentan la historia del gigantesco pulpo Akkorokamui, que concede sabiduría y buena salud a sus seguidores. Se dice que un día el espíritu abandonó su morada en la bahía de Uchiura huyendo de unos osados cazadores.

Tadako, una joven bibliotecaria, un buen día deja sus libros y parte con la esperanza de que la deidad tentacular cure la neumonía de su hermana.

Buta



Pocos conocen el nombre del anciano que está al timón del pequeño y maloliente barco atracado en el muelle.

Menos aún pueden imaginar por qué el muy insensato lleva consigo toda una camada de cerdos.

Pero el sonido de su risa y su constante buen humor reconfortan el corazón de los aldeanos. Y los cerditos parecen encantados cuando vuelven tras pasar el día en el mar!



Hakken

Nobuyuki siempre ha sido mejor poeta que pescador. Parecía destinado a una carrera militar, pero un día ofreció alojamiento a un viejo marinero, sin el conocimiento de su padre, un despiadado daimio.

«Muchacho, tengo que pedirte un favor. Más allá de la costa, donde se oscurecen las aguas color turquesa, yace mi mayor tesoro... Coge mi barco y ve a buscarlo. El resto tendrás que averiguarlo por ti mismo».

Al día siguiente, el viejo había desaparecido sin dejar rastro, y Nobuyuki dejó su hogar con una serena sonrisa en el rostro.



Yurei

Cuando hay luna llena y las aguas están tranquilas, una niebla sombría surge de las lejanas aguas oscurecidas.

Hay quien afirma que ha visto una luz tenue, perdida en la niebla, y la sombra de una vela hecha jirones, a la que la niebla seguía...

Pero ¡ay de los marineros imprudentes que osen acercarse! Inevitablemente, sus redes ensangrentadas acaban siempre regresando a la aldea para enredarse entre los embarcaderos...



Koinobori

Todo el mundo sabe que el anciano Hajime es el hombre más malhumorado de la región.

De vez en cuando se oyen sus gritos furiosos desde la linde del bosque, cuando echa a los niños que juegan en su barco.

«Estos niños no se rinden», sonríe el posadero. «Lo normal sería que, si de verdad quisiera quitarse a esos granujas de encima, dejara de hacer esas carpas de papel. Y ese viejo casco que restaura cada vez que lo cogen para jugar a los soldados, por qué creéis que lo pinta así? Se diría que no odia su compañía a tanto como quiere hacer ver...».



Shinto

Un ronin enmascarado vive en las afueras de la aldea, envuelto en soledad y misterio. Nadie recuerda el día en que se instaló. Tal vez siempre estuvo allí.

Aunque su vigor puede estar a la altura de su joven semblante, su estilo de vida solitario apunta a un nivel de sabiduría mayor del que delata su aspecto.

Algunos curiosos tratan a veces de acercarse a su morada para saber más o invitarlo a socializar, pero suelen volver solos, mirando el cielo con felicidad hasta que los despiertan de su estado de dicha. Algunos días, cuando el viento sopla hacia el este, se oye una leve melodía que surge de su barco...



Kamome

A todo el mundo le cae bien Daisuke. Los viejos marineros de la taberna cuentan que habrá salvado de ahogarse en el mar a 100 hombres, sin que se haya reducido nunca el tamaño de sus capturas.

Humilde y callado, es amable y generoso cuando alguien se le acerca. Sin embargo, su característica más llamativa es, con diferencia, su fuerza. Hay quien dice que abandonó su clan después de un fuerte desacuerdo y decidió dedicar su fuerza al mar.



Noh

Un día, un barco de forma ostentosa quebró el lejano amanecer. «Saludos, pescadores!», gritó el capitán al aproximarse a la aldea. «Soy Teruma, el mejor actor de la corte del emperador! Traigo belleza y elegancia a vuestro humilde pueblecito. Alegraos!».

Desde entonces, cada noche, Teruma recibe a pequeñas multitudes de aldeanos en su estrafalario barco, donde representa obras en solitario, cambiando de vestuario y emoción en un abrir y cerrar de ojos para contar sus historias. Durante el día, navega a solas por el mar.

Qué llevaría al favorito de un emperador a instalarse entre pescadores? Qué busca durante todo el día entre las olas azules?



Hanei

Cada mañana, Botan se hace a la mar antes que la mayor ía, y cada noche regresa con una captura que puede alimentar a decenas de personas.

Pero nadie se atreve a pedirle consejo. Aunque sus talentos resultan evidentes para cualquiera, Botan tiene fama de ser un poco fanfarrón, y su exceso de orgullo espanta a la mayor ía de los aldeanos.

Pero Botan nunca se desanima. Ni por su impopularidad, ni por la negligencia de sus padres, que los abandonaron a él y al Hanei cuando solo era un niño. Algún día será el mayor pescador de la historia de Japón; entonces oirán el eco de su nombre a lo largo y ancho del país.



Yōkai

«Tonterías», bufó el forastero. «Un barco que alberga monstruos amistosos, capitaneados por una niña?». Impertérrita, la posadera prosiguió. «Una noche, el barco salió del bosque y rodó colina abajo hasta llegar al mar. Dejó un gran surco a su paso, que permanece hasta el día de hoy».

Llenó otro vaso. «A veces, al mirar hacia arriba, se lo ve flotando sobre los tejados...».

«Cuentos de hadas, posadera! No vas a engañarme tan fácilmente». De repente, se cayó de bruces. Su silla había desaparecido, y las risitas de media docena de voces burlonas se dispersaron por el aire de la noche.

Créditos:

Diseño del juego: Antoine Bauza

Ilustraciones: Naïade

Diseño gráfico: Funforge

Revisión: Jérémie Tordjman

Traducción al castellano: Ace Agency

Antoine Bauza da las gracias a: Mikael Bach, Michaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat y Yannick Deplaedt.