

— ANTOINE BAUZA —

— NAIÏDE —



TOYADO  
**Naimiji**  
波路

Regole



## Obiettivo del gioco

In Namiji, sarete pescatori in un Giappone d'altri tempi. Spiegherete le vele a sud dell'arcipelago giapponese, a pochi chilometri di distanza dalla famosa rotta del Tokaido. Per vincere, dovrete cercare di ottenere il massimo dalla battuta di pesca.

Saranno numerose le opportunità a vostra disposizione per contemplare magnifiche specie marine, riempire i cesti pescando alla lenza pesci coloratissimi e tirare a bordo quantitativi abbondanti di crostacei.

Inoltre, potrete migliorare la vostra attrezzatura da pesca nei porti di scalo e offrire barchette di carta in dono agli dei del mare. Ogni singola tappa arricchirà il vostro viaggio personale e vi consentirà di guadagnare punti Vittoria: vincerà chi ne avrà ottenuti di più al termine della battuta di pesca!



## Preparazione

- 1 Posizionate il tabellone del gioco al centro del tavolo.
- 2 Mescolate le carte Molo (Dock) e collocate il mazzo a faccia in giù sullo spazio corrispondente sul tabellone.
- 3 Fate lo stesso con le carte Roccia sacra (Sacred Rock).
- 4 Mescolate i 12 gettoni Rete (Net) e collocate la pila di gettoni a faccia in giù sullo spazio corrispondente sul tabellone.
- 5 Collocate tutti i gettoni Pesce (Fish) a faccia in giù sullo spazio corrispondente sul tabellone e spargeteli per formare il banco di pesci. Girate un gettone Pesce a caso.
- 6 Inserite tutti i gettoni Crostaceo (Crustacean) nella saccoccia.
- 7 Disponete le carte Panorama per tipo (Delfino, Piovra, Balena) e valore (carte con valore 1 in cima alla pila, seguite dalle carte valore 2, valore 3 ecc.), quindi collocatele sugli spazi corrispondenti sul tabellone.
- 8 Collocate le carte Bonus panorama (Panorama Bonus) accanto al tabellone.

## Contenuto della confezione

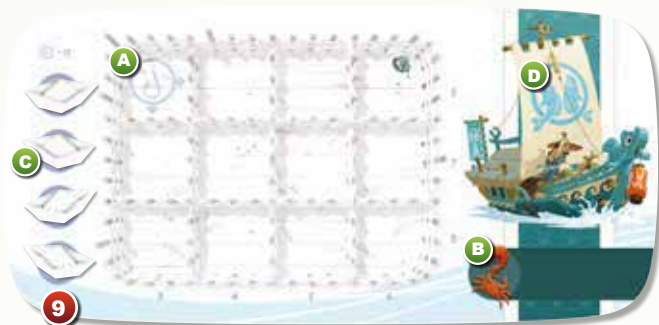
- 1 tabellone
- 5 cartelle Barca (Boat)
- 5 segnalini a forma di barca
- 5 segnapunti
- 60 carte Panorama
- 3 carte Bonus panorama
- 20 carte Molo
- 20 carte Roccia sacra
- 20 segnalini a forma di barchette di carta (Offering)
- 50 gettoni Crostaceo (20 granchio e 30 gambero)
- 48 gettoni Pesce
- 12 gettoni Rete
- 5 gettoni Velocità (Early Bird)
- 1 saccoccia in tela



Scegliete la direzione della rotta che intendete seguire (oraria o antioraria), quindi allineate tutte le barche al porto di partenza secondo un ordine casuale. Qualsiasi sia la direzione scelta, dovrete sempre e comunque tornare al porto di partenza: la partita termina quando tutti i giocatori hanno completato un giro del tabellone.



All'inizio della partita, ciascun giocatore riceve una cartella Barca e il segnalino e il segnapunti corrispondenti, oltre a 4 barchette di carta.



- A** Vasca del pescato (griglia 3x4)
  - B** Nassa per crostacei
  - C** Barchette di carta (4 all'inizio della partita)
  - D** Spazio per il gettone Velocità
- 9** Ciascun giocatore colloca 4 barchette di carta sulla propria cartella.
  - 10** Collocate i segnapunti sullo spazio apposito sul tabellone, in corrispondenza dello «0».
  - 11** Collocate i gettoni Velocità accanto al tabellone (uno per giocatore, partendo dal gettone con il valore più elevato).



In Namiji, per determinare la migliore battuta di pesca dovreste tenere in considerazione tutte le carte (Panorama, Molo, Roccia sacra, Bonus panorama) e tutti i gettoni (Pesce, Rete, Crostaceo, Velocità) pescati durante il gioco.



Carte Roccia sacra



Carte Molo



Gettone Velocità



Gettoni Pesce



Gettoni Crostaceo



Gettoni Rete



Carte Panorama



Carte Bonus panorama

## Come si gioca

In Namiji, deve muovere sempre il giocatore la cui barca si trova in ultima posizione sulla rotta.

Se la vostra barca si trova in ultima posizione sulla rotta, dovreste spostarla in avanti facendola sostare in una qualsiasi stazione libera.

Non dovete necessariamente fermarvi sulla prima stazione disponibile: se lo ritenete redditizio in base alla vostra strategia, potete saltare tutte le stazioni che desiderate.

Ma dovete rispettare le seguenti regole:

- In ogni stazione, può fare sosta soltanto una barca alla volta.
- **Non è possibile** spostare la barca all'indietro.
- È sempre obbligatorio sostare nelle stazioni Molo.

Dopo aver spostato la vostra barca su una stazione disponibile, godrete dei benefici offerti da tale stazione (vedi «Effetti delle stazioni», pagina 5).

Quando spostate la vostra barca, nella maggior parte dei casi la barca di un altro giocatore finirà in ultima posizione. Talvolta, però, potreste rimanere in ultima posizione anche dopo avere spostato la vostra barca. In questo caso, dovreste muovere nuovamente, fino a quando non vi troverete più in ultima posizione.

Ciò significa che, se decidete di saltare alcune stazioni per sostare in un determinato punto della rotta, potreste consentire ai giocatori che avete superato di muovere per diversi turni prima che tocchi di nuovo a voi.



La barca verde (V) è in ultima posizione sulla rotta, quindi toccherà al verde muovere.



In questo caso, è la barca rosa (R) a essere considerata in ultima posizione sulla rotta, non quella verde (V) (vedi «Stazioni doppie»). Quindi, toccherà al rosa muovere.



- La barca verde (V) supera la barca rosa (R). Quindi, toccherà al rosa muovere.
- Se il verde avesse deciso di rimanere dietro il rosa, avrebbe avuto un altro turno a sua disposizione.

## Stazioni doppie

Alcune stazioni sono dotate di un secondo spazio, leggermente fuori rotta.

Questi spazi servono soltanto per le partite a 4 e 5 giocatori. Nelle partite a 2 e 3 giocatori non potete collocare le vostre barche su questi spazi.

Se raggiungete per primi una stazione doppia, la vostra barca dovrà occupare lo spazio ●, situato regolarmente sulla rotta. Un secondo giocatore può sostare nella stessa stazione, ma dovrà occupare lo spazio ○, leggermente fuori rotta, quindi considerato una posizione più indietro rispetto allo spazio situato sulla rotta: ciò significa che il secondo giocatore sarà il primo a lasciare la stazione.



## Effetti delle stazioni

Appena raggiunta una stazione, dovrete applicarne immediatamente gli effetti.



### Stazione di pesca alla lenza



Pescate un gettone Pesce dal banco, quindi giratene un altro a faccia in su.

Tutte le volte che pescate un gettone dal banco, dovrete sempre girarne un altro a faccia in su.

A questo punto, potete scegliere di tenere la preda, mettendola nei cesti della vostra vasca da pesca (vedi «Regole di posizionamento») o rilasciarla in mare, rimettendo il gettone Pesce a faccia in su nel banco.



### Stazione di pesca con la rete



Prendete il gettone Rete situato in cima alla pila. Quindi, collocatelo in orizzontale o verticale nei cesti della vasca (vedi «Regole di posizionamento»).

I gettoni Rete occupano due spazi adiacenti e non possono fuoriuscire dai cesti.

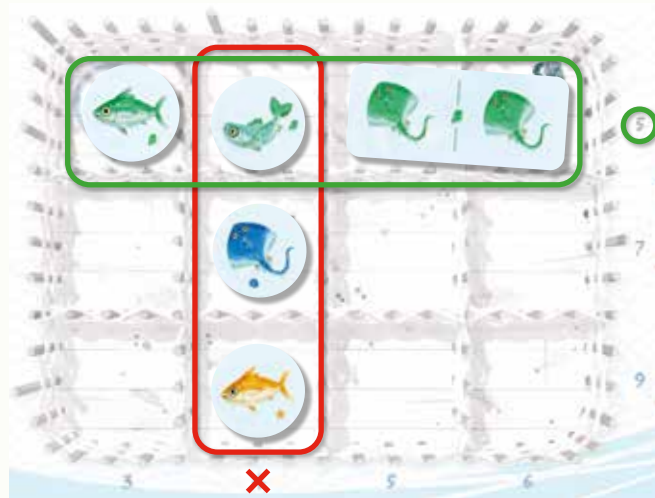
Se decidete di non tenere la preda (o se non avete spazio a sufficienza nella vasca), rilasciatela rimettendo il gettone a faccia in giù sul fondo della pila di gettoni Rete.

## Regole di posizionamento

Dovete sempre collocare il primo gettone Pesce (o Rete) in alto a sinistra nella vasca da pesca.

Quindi, dovrete collocare i gettoni successivi in un cesto adiacente (in orizzontale o verticale) ad almeno un altro gettone.

Da soli, i gettoni Pesce e Rete non danno punti: il giocatore otterrà il numero di punti indicati accanto a una riga o colonna soltanto quando avrà riempito tale riga o colonna di prede dello stesso colore o tipo (o entrambi).



La riga superiore contiene pesci dello stesso colore (verde), quindi vale 5 punti.

La seconda colonna è piena, ma i pesci che contiene non sono dello stesso tipo né dello stesso colore, quindi non vale alcun punto.

**Nota:** non dovete obbligatoriamente completare una riga o colonna prima di iniziarne una nuova.

Una volta posizionati nei cesti, i gettoni Pesce e Rete non possono essere spostati né rimossi.

**Nota:** per aiutare i giocatori con difficoltà visive a collocare i gettoni correttamente nei cesti, abbiamo abbinato un simbolo a ciascun colore:

● per i pesci blu, ★ per i pesci arancioni e 🌿 per i pesci verdi.





## Stazione di pesca con la nassa per crostacei



Pescate un gettone Crostaceo a caso dalla saccoccia. Potete pescarne 5 consecutivamente e potete fermarvi in qualsiasi momento.

Ma fate attenzione: se pescate due gettoni Granchio nello stesso turno, perderete tutto il pescato di quel turno e dovrete pertanto rimettere nella saccoccia tutti i gettoni pescati in quel turno.

Dopo aver pescato 5 gettoni consecutivamente (o dopo che avete deciso di fermarvi), impilate tutti i gettoni pescati nell'angolo in basso a destra della vostra cartella Barca.

Ciascun gettone Crostaceo aggiunto al vostro pescato vi fa ottenere immediatamente 1 punto Vittoria.



## Stazione vortice



All'inizio della partita, ogni giocatore deve collocare 4 barchette di carta sulla propria cartella Barca. Queste barchette rappresentano 15 punti di penalità, che dovranno essere sottratti dal punteggio totale al termine della partita (come indicato sulla cartella).

Per evitare la penalità, dovrete quindi offrire le vostre barchette di carta in dono agli dei del mare.

Dopo aver spostato la vostra barca su una stazione Vortice, prendete la barchetta di carta situata nel punto più alto della cartella e collocatela sull'area Vortice al centro del tabellone.

I punti di penalità da sottrarre a fine partita diminuiscono a ogni offerta fatta, fino ad arrivare a zero se riuscirete a liberarvi di tutte le barchette.

Alla fine della partita, dovrete sottrarre dal vostro punteggio totale la cifra indicata nel primo spazio libero sopra le barchette rimanenti sulla cartella.

Esempio: al termine della partita, Tami ha ancora 2 barchette di carta sulla sua cartella. Deve quindi sottrarre 6 punti Vittoria dal suo punteggio totale (come indicato nel primo spazio libero sopra le barchette rimanenti sulla cartella).



## Stazione Panorama



I panorami sono composti di 3, 4 o 5 sezioni, a seconda del tipo (Delfino, Piovra o Balena, rispettivamente).

Raggiunta una stazione Panorama, se non avete alcuna carta del panorama corrispondente a tale stazione, dovrete prendere la carta numero 1 a esso relativa e collocarla accanto alla vostra cartella Barca a faccia in su.

Altrimenti, dovrete prendere la carta successiva (in ordine ascendente) per comporre il panorama gradualmente (non deve necessariamente essere in cima alla pila).

Quindi, aggiungete immediatamente un numero di punti equivalente al numero indicato sulla carta ricevuta (1, 2, 3, 4 o 5).

Esempio: Musubi ha sostato in 3 stazioni Panorama Balena nel suo viaggio e ha aggiunto le carte Panorama Balena 1, 2 e 3 al suo bottino, per un totale di 6 punti (1 + 2 + 3). Adesso ha raggiunto la quarta stazione Panorama Balena, quindi dovrà prendere una delle carte Panorama su cui è indicato il numero 4 e aggiungersi 4 punti.

*Nota: il panorama Delfino si compone di 3 sezioni, il panorama Piovra di 4 sezioni e il panorama Balena di 5 sezioni.*

*Importante: ogni giocatore può completare soltanto un panorama per ogni tipo (Delfino, Piovra o Balena), ma può tentare di completare più tipi di panorama contemporaneamente.*

*Dopo aver completato un panorama, non potrà più sostare nelle stazioni corrispondenti a quel tipo di panorama.*



Bonus panorama: il giocatore che riuscirà a completare per primo un tipo di panorama potrà prendere la carta Bonus panorama corrispondente e aggiungere immediatamente 3 punti supplementari al suo punteggio totale (oltre ai punti ottenuti dalla carta finale del panorama).



## Stazione Roccia sacra



Pescate 2 carte Roccia sacra e guardatele senza farle vedere agli altri giocatori. Aggiungetene una a faccia in giù al vostro bottino e rimettete l'altra sul fondo del mazzo.

Le carte Roccia sacra mostrano obiettivi segreti che vi offrono punti supplementari in caso riusciate a soddisfare le condizioni richieste. Alla fine della partita, dovrete rivelare le vostre carte Roccia sacra e otterrete i punti indicati per ciascuna condizione soddisfatta.



## Stazione Molo



Le stazioni Molo costituiscono soste forzate per tutte le barche e dividono la rotta in quattro parti, fungendo da porti di scalo in cui i pescatori possono rifocillarsi e migliorare la propria attrezzatura.

## Sosta in una stazione Molo

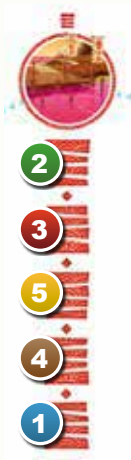
Ciascun giocatore deve fare scalo presso ogni stazione Molo e attendere l'arrivo degli altri giocatori. Quindi, salperete di nuovo insieme.

Sono disponibili spazi a sufficienza per ospitare tutte le barche contemporaneamente.

**Nota:** usate tanti spazi della stazione Molo quanti sono i giocatori. In una partita a 5 giocatori, tutti gli spazi saranno disponibili. In una partita a 4 giocatori, saranno disponibili soltanto i 4 spazi più vicini alla rotta. In una partita a 2 o 3 giocatori, saranno disponibili soltanto i 3 spazi più vicini alla rotta.

L'ordine in cui si arriva a una stazione Molo è importante. Arrivati a una stazione Molo, collocate la vostra barca su uno degli spazi liberi disponibili.

Esempio: il blu è arrivato alla stazione Molo per primo e sceglie di occupare il quinto spazio, per poter partire per primo. Il verde arriva per secondo e colloca la sua barca sul primo spazio, in modo da poter essere il primo a pescare una carta Molo. Gli altri 3 giocatori occupano uno degli altri spazi disponibili.



## Carte Molo

Dopo che tutte le barche hanno attraccato alla stazione Molo, il giocatore che ha collocato la propria barca più vicina alla rotta pescherà dal mazzo di carte Molo un numero di carte uguale al numero di giocatori +1. Ad esempio, in una partita a 3 giocatori dovrà pescare 4 carte.

Il giocatore le studierà in segreto, ne sceglierà una e la aggiungerà al proprio bottino a faccia in su. Quindi, passerà le carte rimanenti al giocatore che ha collocato la propria barca dietro alla sua alla stazione Molo, il quale a sua volta ne sceglierà una e la aggiungerà al proprio bottino. La procedura dovrà essere ripetuta fino a quando tutti avranno una carta. Infine, dovrete rimettere la carta rimanente sul fondo del mazzo di carte Molo.

Esistono due tipi di carte Molo:

- **pasti** sono carte che danno immediatamente il numero di punti indicati.
- **potenziamenti** regalano invece abilità permanenti per il resto della partita. Il loro effetto si ottiene sostando in una stazione corrispondente al simbolo che è indicato su queste carte (nell'angolo in alto a sinistra). **Potete usarlo soltanto una volta per stazione.**

**Nota:** potete usare più carte Molo in ogni stazione, a patto che il simbolo della stazione corrisponda a quello indicato sulle carte (nell'angolo in alto a sinistra).

## Ripartenza da una stazione Molo

Quando ciascun giocatore avrà ricevuto una carta Molo, il viaggio potrà riprendere. A muovere per primo sarà il giocatore che ha collocato la propria barca sullo spazio più lontano dalla rotta.

Pertanto, chi sceglie di occupare lo spazio più vicino alla rotta avrà a disposizione un numero maggiore di carte tra cui scegliere rispetto a chi sceglie di occupare lo spazio più lontano dalla rotta, ma lascerà la stazione Molo per ultimo. D'altro canto, chi ha scelto di partire per ultimo potrà scegliere fra più stazioni in cui sostare al momento di ripartire dalla stazione Molo, perché potrà muovere per primo.

## Il rientro alla base

La partita termina quando tutte le barche hanno raggiunto il porto d'approdo.

All'arrivo, ciascun giocatore prende il gettone Velocità dal valore più elevato: pertanto, il primo ottiene 7 punti, il secondo 5, il terzo 3 e così via.

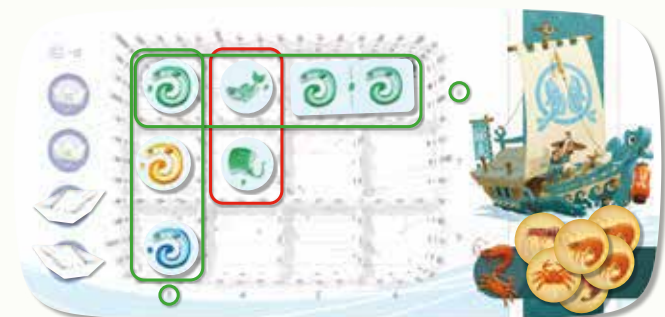
A questo punto, dovrete rivelare le vostre carte Roccia sacra e aggiungere i punti ottenuti al totale (se applicabile).

Quindi, dovrete sottrarre un numero di punti equivalente al numero indicato nel primo spazio libero sopra le barchette di carta rimanenti sulla cartella.

Chi ha ottenuto più punti vince la partita e riceve la nomina di Miglior pescatore della stagione! In caso di pareggio, la vittoria viene condivisa.

**Nota:** in Namiji, dovete tenere traccia del punteggio facendo avanzare il vostro segnapunti nell'area dei punti Vittoria. Se ritenete di aver commesso un errore di calcolo, potete sempre ricontrollare il vostro bottino e ricalcolare il punteggio in qualsiasi momento.

Esempio 1: Musubi torna al villaggio con il suo pescato del giorno.



È riuscito a offrire 2 barchette di carta in dono agli dei durante il viaggio, quindi dovrà sottrarre soltanto 6 punti dal suo punteggio finale. Nella vasca da pesca ha completato soltanto una riga (che gli vale 5 punti) e una colonna (3 punti). La seconda colonna non è completa, quindi vale 0 punti. La nassa contiene 6 crostacei, per un totale di 6 punti.



Lungo la rotta, ha ottenuto 4 carte Roccia sacra. È riuscito a soddisfare le condizioni richieste da 3 di loro, ma non ce l'ha fatta a completare l'obiettivo «Skilled Fisherman» (Pescatore esperto), che pertanto non gli regala punti. In tutto, dalle carte Roccia sacra ottiene 11 punti (4+4+3).



Musubi ha inoltre raccolto 3 carte Panorama Balena, per 6 punti complessivi (1+2+3), e 2 carte Panorama Delfino, per 3 punti (1+2). Bisogna aggiungere i deliziosi maki gustati alla stazione Molo, che gli hanno dato 5 punti supplementari. Dato che è tornato al villaggio per terzo, gli spetta il gettone Velocità del valore di 3 punti.

Il suo punteggio finale è dunque il seguente: 5+3+6+3+4+4+6+3+3+5+6 = 36 punti.



Esempio 2: Tami torna al villaggio al termine della battuta di pesca.



È riuscita a liberarsi di tutte le sue barchette di carta, quindi non avrà alcuna penalità da sottrarre dal punteggio finale.

I kami hanno benedetto le sue reti, perché il suo bottino è stato fantastico: 1 colonna e 2 righe completate per un gran totale di 19 punti (3+7+9).

I crostacei hanno invece deluso le aspettative, consentendole di ottenere soltanto 3 punti.



Durante il viaggio, ha pescato 3 carte Roccia sacra. È riuscita a soddisfare le condizioni richieste da tutte e tre, quindi può aggiungere 12 punti (4+4+4).



Tami ha inoltre ottenuto tutte e 4 le carte Panorama Piovra, per un totale di 10 punti (1+2+3+4), più i 3 punti supplementari della carta Bonus panorama. Ha poi iniziato anche il panorama Balena, riuscendo a ottenere le prime 2 carte, per 3 punti (1+2). Ha mangiato 2 pasti durante le sue soste alle stazioni Molo, ottenendo in tutto 8 punti (4+4). Tuttavia, il suo viaggio, per quanto appagante, è stato piuttosto lungo: è arrivata quinta al punto d'approdo finale, quindi ha ottenuto soltanto il gettone Velocità valido 1 punto.

Il suo punteggio finale è: 3+7+9+4+4+4+10+3+3+8+1-0 = 56 punti.

## Regole speciali per partite a 2 giocatori

Le partite a 2 giocatori sono soggette ad alcune regole speciali.

Durante la preparazione, dovrete collocare una terza barca, la cosiddetta «barca neutrale», al porto di partenza. Le posizioni delle barche sono come al solito assegnate in modo casuale.

Analogamente a quanto avviene con le barche controllate dai giocatori, anche la barca neutrale deve muovere quando si trova in ultima posizione sulla rotta. Sarà il giocatore in prima posizione a decidere dove collocarla.

**Nota:** scegliere dove collocare la barca neutrale è un aspetto strategico chiave per ottenere la vittoria nelle partite a 2 giocatori.



La barca verde è la barca neutrale (N) in questa partita. Dato che si trova in ultima posizione sulla rotta, tocca a lei muovere. Il giallo (G) si trova al primo posto, quindi potrà decidere dove far sostare la barca neutrale.

Gli spostamenti della barca neutrale non hanno effetto sulle stazioni Molo e sul porto d'approdo. Inoltre, la barca neutrale non pesca carte né gettoni e non ottiene punti.

Quando tutte e 3 le barche avranno raggiunto una stazione Molo, all'inizio le carte Molo tra cui scegliere saranno 4. Poiché la barca neutrale non può pescare carte Molo, scegliete una carta a caso e scartatela, tenendola a faccia in giù.

Quando la barca neutrale raggiunge il porto d'approdo, chi l'ha fatta muovere per ultimo dovrà scartare il gettone Velocità non assegnato dal valore più elevato.

A parte queste poche differenze, il gioco si svolge seguendo le solite regole.

## Riconoscimenti:

Un gioco di Antoine Bauza

Illustrazioni di Naiade

Prodotto e pubblicato da Funforge

Traduzione inglese di Nathan Morse

Scultore capo: Charles-Victorien Kaing e Lucile Fournié

Traduzione italiana di Ace Agency

Testing editore: Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Gersende Cheylan

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