

- ANTOINE BAUZA -

- NÁIÁDE -



TOYACCO
Namijé
波路

Reglas





Objetivo del juego

En Namiji, sois pescadores del antiguo Japón y zarparéis hacia el sur del archipiélago nipón, a pocos kilómetros de la famosa ruta Tokaido. Para ganar, debéis buscar la experiencia más fructífera en vuestra travesía marítima.

A ese respecto, encontraréis muchas oportunidades de contemplar magníficas especies marinas y de llenar vuestros estantes capturando coloridos peces con caña y red, y recogiendo ricas acumulaciones de crustáceos de los bajíos.

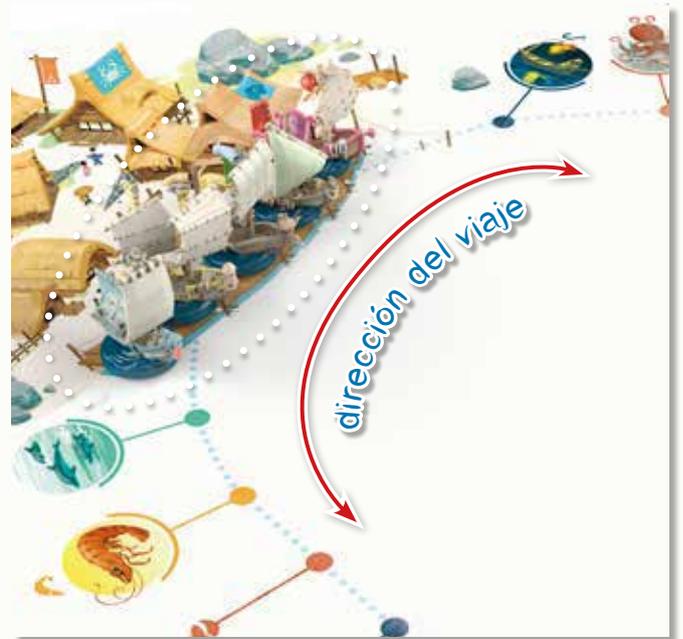
Mejoraréis vuestros aparejos de pesca en lejanos puertos de escala y dejaréis ofrendas de papel flotando para complacer a las deidades del mar. Cada paso que deis enriquecerá vuestro periplo personal y os permitirá progresar en el circuito de puntos de victoria. Al final de vuestros respectivos viajes por mar, el pescador que tenga más puntos ganará la partida.

Preparación del juego

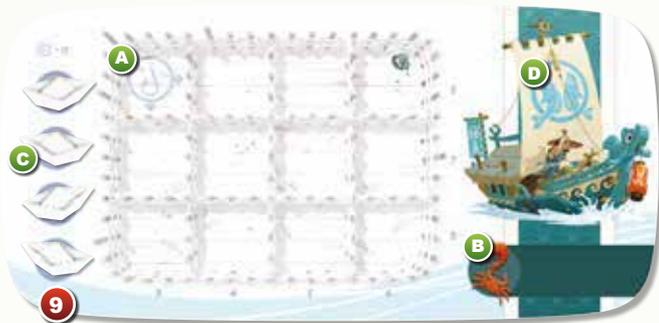
- 1 Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
- 2 Mezcla las cartas de muelle formando un mazo y colócalo boca abajo en el espacio correspondiente del tablero.
- 3 Haz lo mismo con las cartas de roca sagrada.
- 4 Mezcla las 12 fichas de red formando un mazo y colócalo boca abajo en el espacio correspondiente del tablero.
- 5 Pon todas las fichas de pez boca abajo en el espacio correspondiente del tablero y mézclalas para formar el banco de peces. Dale la vuelta a una ficha de pez al azar.
- 6 Mete todas las fichas de crustáceo en la bolsa.
- 7 Ordena las cartas de panorama según tipo (delfín, pulpo y ballena) y valor (las cartas de valor 1 encima, seguidas de las cartas de valor 2 justo debajo, luego las de valor 3, etc.), y después colócalas en los espacios correspondientes del tablero.
- 8 Apila las cartas de bonificación de panorama junto al tablero.

Contenido

- 1 tablero de juego
- 5 tableros de barco (Boat)
- 5 figuras de barco
- 5 contadores de puntuación
- 60 cartas de panorama
- 3 cartas de bonificación de panorama (Panorama Bonus)
- 20 cartas de muelle (Dock)
- 20 cartas de roca sagrada (Sacred Rock)
- 20 figuras de ofrenda (Offering)
- 50 fichas de crustáceo (Crustacean) (20 cangrejos y 30 gambas)
- 48 fichas de pez (Fish)
- 12 fichas de red (Net)
- 5 fichas de velocidad (Early Bird)
- 1 bolsa de tela



Cada jugador recibe un tablero de barco y sus correspondientes figuras de barco y contador de puntuación, además de 4 figuras de ofrenda.



- A** Estante de pescado (cuadrícula de 3x4)
- B** Trampa para crustáceos
- C** Figuras de ofrenda (4 al inicio de la partida)
- D** Espacio de velocidad

- 9** Cada jugador coloca sus 4 figuras de ofrenda en su tablero de barco.
- 10** Coloca los contadores de puntuación de todos los jugadores en el circuito de puntuación, en la marca «0».
- 11** Coloca junto al tablero tantas fichas de velocidad como jugadores haya (usando las fichas de mayor valor).



En Namiji, tu colección se compone de todas las cartas (panorama, muelle, roca sagrada, bonificación de panorama) y fichas (pez, red, crustáceo, velocidad) que consigas durante la partida.



Cartas de roca sagrada



Cartas de muelle



Ficha de velocidad



Fichas de pez



Fichas de crustáceo



Fichas de red



Cartas de panorama



Cartas de bonificación de panorama

Cómo se juega

En Namiji, siempre le toca mover al jugador cuyo barco esté más atrasado en la ruta marítima.

Si tu figura de barco está en el último lugar de la ruta marítima, debes avanzar hasta cualquier espacio disponible.

No tienes ninguna obligación de parar en el primer espacio libre: puedes saltarte todos los espacios disponibles que quieras.

Solo hay tres limitaciones para esta regla:

- Solo puede haber un barco en cada casilla.
- No se puede retroceder.
- Siempre tienes que parar en las estaciones de muelle.

Cuando mueves tu barco a un espacio, obtienes los beneficios correspondientes (véase «Efectos de las estaciones», página 5).

En la mayoría de los casos, al mover tu barco, otro barco quedará en último lugar. No obstante, a veces seguirás en última posición en la ruta marítima, incluso después de mover. En esos casos, vuelve a ser tu turno, y así hasta que dejes de ocupar el último lugar de la fila.

Esto significa que, si decides saltarte espacios para hacerte con una casilla concreta, es posible que permitas que los jugadores que queden detrás de ti jueguen varios turnos seguidos antes de que te toque mover de nuevo.



El barco verde (V) es el que está más atrasado en la ruta marítima, así que le toca jugar.



Se considera que el barco morado (M) está detrás del barco verde (V) en la ruta marítima (véase «Estaciones de doble espacio»). Le toca mover al barco morado.



- El barco verde (V) adelanta al barco morado (M). Ahora le toca mover al barco morado.
- Si el barco verde se hubiera mantenido por detrás del barco morado, le habría tocado mover otra vez.

Estaciones de doble espacio

Algunas casillas incluyen un segundo espacio, ligeramente por fuera de la ruta marítima.

Estos espacios secundarios (●) solo se utilizan en las partidas de 4 o 5 jugadores. En las partidas de 2 o 3 jugadores, debéis ignorarlos (no podéis mover vuestros barcos a esos espacios).

El primer barco que llegue a una estación de doble espacio debe ocupar el espacio (●) que está directamente en la ruta marítima. Después, un segundo jugador puede moverse a esa casilla y ocupar el espacio (●), que siempre se considera que está detrás del primero en la ruta marítima —es decir, que el jugador que llegue en segundo lugar a la estación será el primero en dejarla.



Efectos de las estaciones

Cuando caigas en un espacio, aplica sus efectos de forma inmediata.



Estación de pesca con caña



Coge una ficha de pez cualquiera del banco y luego dale la vuelta a una ficha de pez del banco que esté boca abajo.

Cuando cojas un pez del banco, siempre debes poner boca arriba un pez nuevo.

Después, puedes elegir entre quedarte tu captura colocándola en tu estante (véase «Reglas de colocación») o soltarla de nuevo en el agua poniendo la ficha de pez que has cogido boca arriba con el resto del banco.



Estación de pesca con red



Revela la ficha de red superior del mazo de fichas de red. Después, puedes colocarla en tu estante en horizontal o vertical (véase «Reglas de colocación»).

Las fichas de red ocupan dos espacios adyacentes y no pueden sobresalir por fuera del estante.

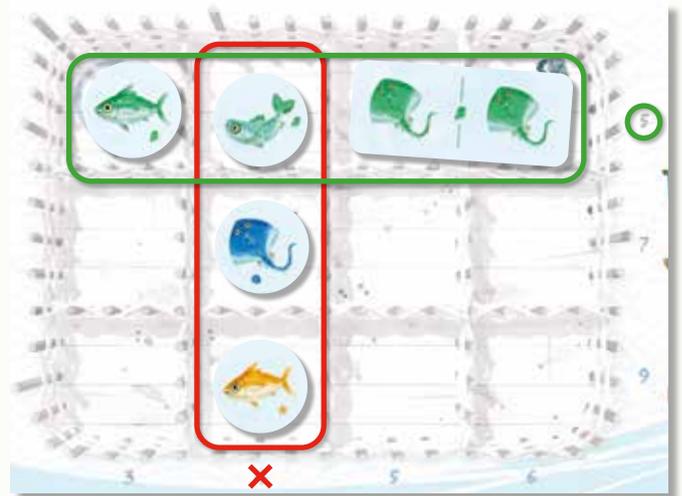
Si no quieres conservar tu captura (o si no tienes espacio suficiente en tu estante), suéltala poniendo de nuevo la ficha boca abajo debajo del mazo de fichas de red.

Reglas de colocación

Debes colocar tu primera ficha de pez (o de red) en la esquina superior izquierda del estante.

Después, tendrás que colocar las siguientes fichas que ganes en posiciones adyacentes (perpendicularmente) a otra ficha como mínimo.

Las fichas de pez y de red no otorgan puntos de manera individual. En su lugar, consigues el número de puntos que aparece junto a una línea (vertical u horizontal), una vez que hayas llenado esa línea de peces del mismo color o del mismo tipo (o ambos).



La fila superior contiene peces del mismo color (verde) y, por lo tanto, vale 5 puntos.

La segunda columna está llena, pero los peces no son del mismo tipo ni del mismo color, así que esa línea no da puntos.

Atención: no tienes que completar una fila o columna antes de empezar otra.

Una vez colocadas en tu estante, las fichas de pez o de red ya no se pueden mover ni descartar.

Atención: para ayudar a los jugadores con problemas visuales a colocar correctamente los peces en el estante, hemos añadido pequeños pictogramas asociados a cada color: ● para los peces azules, ★ para los peces naranjas y 🌿 para los peces verdes.



Estación de trampa para crustáceos



Roba una ficha de crustáceo al azar de la bolsa. Puedes robar hasta 5 fichas consecutivas, y puedes dejar de robar en cualquier momento.

Pero ten cuidado: si robas dos fichas de cangrejo en una misma captura, perderás la captura entera y tendrás que devolver a la bolsa todas las fichas que hayas robado en este turno.

Cuando dejes de robar (o cuando robes 5 veces con éxito en una sola captura), apila todas las fichas robadas en la esquina inferior derecha de tu tablero de barco.

Cada ficha de crustáceo añadida a tu colección te otorga inmediatamente 1 punto de victoria.



Estación de remolino



Cuando empieza la partida, cada jugador tiene 4 figuras de ofrenda en su tablero, lo que supone una penalización de 15 puntos al final de la partida (como se indica en su tablero de barco).

Para librarte de esa penalización, tendrás que dejar esas ofrendas flotando.

Cuando llegues a una estación de remolino, coge la ofrenda situada más arriba en tu tablero de barco y colócala en el área del remolino en el centro del tablero de juego.

Tu penalización de final de partida se reduce con cada ofrenda que realices, y se anula por completo si consigues librarte de todas las ofrendas antes del final.

Al final de la partida, resta de tu puntuación total el número indicado encima del espacio superior de tu tablero de barco que aún contenga una figura de ofrenda.

Ejemplo: al final de la partida, Tami todavía tiene 2 figuras de ofrenda en su tablero. Tiene que restar 6 puntos de victoria de su puntuación final (como se indica en su tablero de barco, sobre las figuras de ofrenda que le quedan).



Estación de panorama



Los panoramas se componen de 3, 4 o 5 secciones en función de su tipo (delfín, pulpo o ballena, respectivamente).

Cuando llegues a una estación de panorama, si aún no tienes ninguna sección de ese tipo de panorama, coge la sección número 1 de la pila correspondiente y colócala junto a tu tablero de barco, con el lado del panorama boca arriba.

Si ya tienes alguna sección, coge la sección siguiente (en orden ascendente) para revelar el panorama poco a poco (no es necesario que esté en la primera posición de su pila).

En cualquier caso, obtendrás de forma inmediata tantos puntos como se indique en la sección que hayas robado (1, 2, 3, 4 o 5).

Ejemplo: Musubi ha visitado 3 estaciones de panorama de ballena durante su viaje y ha añadido las cartas de panorama de ballena 1, 2 y 3 a su colección, lo que suma 6 puntos (1+2+3). Llega a una cuarta estación de panorama de ballena, coge una de las cartas de panorama de ballena marcadas con un «4» y añade 4 puntos a su puntuación.

Atención: el panorama de delfín se compone de 3 secciones, el panorama de pulpo de 4 secciones y el panorama de ballena de 5 secciones.

Importante: cada jugador solo puede hacer un panorama de cada tipo (delfín, pulpo y ballena), pero está permitido hacer varios tipos de panorama a la vez.

Si completas un panorama, ya no puedes detenerte en las estaciones de su tipo.



Bonificación de panorama: si eres el primer jugador que completa un panorama de cualquier tipo, añade a tu colección su carta de bonificación de panorama correspondiente y consigue 3 puntos extras de forma inmediata (además de los puntos obtenidos por la sección final del panorama).



Estación de roca sagrada



Roba 2 cartas de roca sagrada y míralas sin enseñárselas a los demás jugadores. Añade una a tu colección boca abajo y devuelve la otra al mazo, poniéndola debajo del todo.

Las cartas de roca sagrada muestran objetivos secretos que otorgan puntos extras si cumples las condiciones indicadas. Al final de la partida, muestra tus cartas de roca sagrada y consigue el número de puntos indicado por cada condición cumplida.



Estación de muelle



Los muelles son paradas obligatorias para todos los barcos, y por lo tanto sirven como puntos de control que dividen la ruta marítima en cuatro partes. Son ocasiones para que los pescadores descansen un poco y mejoren sus aparejos.

Llegar a una estación de muelle

Todos los jugadores deben detenerse en cada muelle, y por lo tanto deben esperar a que los alcancen los demás jugadores para que todos puedan zarpar de nuevo.

En los muelles hay espacios suficientes para albergar todos los barcos a la vez.

Atención: usad tantos espacios de muelle como jugadores haya. En una partida de 5 jugadores, se considera que están disponibles los cinco espacios de los muelles. En una partida de 4 jugadores, solo están disponibles los 4 espacios más cercanos a la ruta marítima. Para una partida de 2 o 3 jugadores, solo están disponibles los 3 más cercanos.

El orden de llegada a los muelles es importante. Al llegar a una estación de muelle, coloca tu barco en cualquiera de los espacios vacíos disponibles.



Ejemplo: el jugador azul ha llegado primero al muelle y decide atracar en el quinto espacio, para así poder salir primero. El verde llega segundo y coloca su barco en el primer espacio, para así ser el primero en elegir una carta de muelle. Los otros 3 jugadores llegan uno detrás de otro y cada uno elige un espacio disponible.

Cartas de muelle

Cuando todos los barcos hayan llegado al muelle, el jugador cuyo barco esté más cerca de la ruta marítima roba un número de cartas del mazo de muelle igual al número de jugadores +1. Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, robará 4 cartas.

Ese jugador las estudia en secreto, elige una y la añade a su colección boca arriba. Le entrega el resto de cartas de muelle al siguiente jugador en la fila del muelle, que también elige una y la añade a su colección, y así hasta que todos hayan elegido una carta. La carta de muelle restante se devuelve al mazo, poniéndola debajo del todo.

Hay dos tipos de cartas de muelle:

- Las **comidas** son cartas que otorgan de forma inmediata el número de puntos indicado al jugador que las obtiene.
- Las **mejoras** otorgan habilidades permanentes durante el resto de la partida. Su efecto se activa al llegar a la estación correspondiente (indicada en la esquina superior izquierda) y solo se puede utilizar una vez por estación.

Atención: se pueden usar varias cartas de muelle en una misma estación, siempre que sea la estación indicada por el icono de la esquina superior izquierda de cada carta.

Reanudar el viaje

Cuando todos los jugadores han elegido su carta de muelle, el viaje continúa. El jugador cuyo barco esté más lejos de la ruta marítima va primero, como es habitual.

En otras palabras, el jugador que elija el espacio del muelle más cercano a la ruta marítima tendrá más cartas para elegir que los jugadores más alejados de ella, pero dejará la estación de muelle en último lugar. Por otro lado, el jugador situado detrás de todos los demás tendrá más opciones de movimiento al salir de la estación de muelle, puesto que saldrá primero.

Fin del viaje

La partida termina cuando todos los barcos han alcanzado el puerto de destino.

Cada jugador coge la ficha de velocidad de mayor valor que esté disponible en el momento de su llegada: así, el primer jugador que llegue al final conseguirá 7 puntos, el segundo 5 puntos, el tercero 3 puntos, etc.

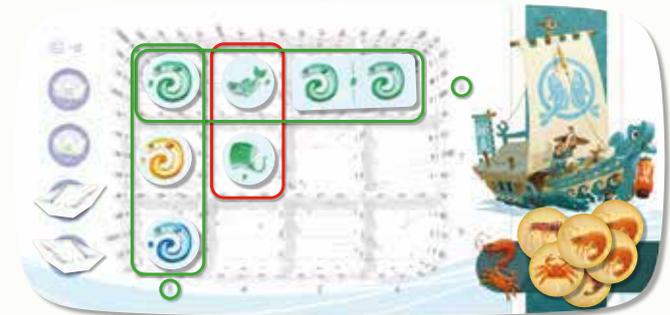
Todos revelan sus cartas de roca sagrada y suman sus puntos a su puntuación total (si corresponde).

Después, se resta del total una cantidad de puntos igual al número que aparece sobre el espacio de ofrenda ocupado que esté más arriba.

El jugador con más puntos gana la partida y es nombrado mejor pescador de la temporada! Si hay un empate por el primer puesto, los jugadores empatados comparten la victoria.

Atención: en Namiji, los jugadores llevan la cuenta de sus puntuaciones moviendo un contador de puntuación por el circuito de puntos de victoria. Si crees que te has equivocado al contar, siempre puedes revisar tu colección y volver a calcular tu puntuación en cualquier momento.

Ejemplo 1: Musubi vuelve a la aldea con su captura del día.



Ha conseguido dejar 2 ofrendas flotando durante su viaje, así que solo restará 6 puntos de su total. Su estante contiene una fila válida que vale 5 puntos y una columna válida que vale 3 puntos. Su segunda columna está incompleta y no vale ningún punto. Su trampa contiene 6 crustáceos, lo que le otorga 6 puntos.



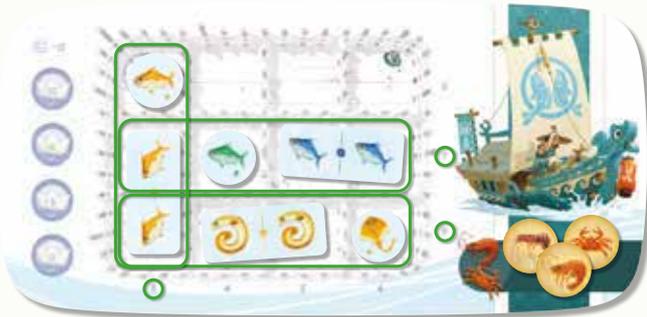
Al surcar las mareas, se ha hecho con 4 cartas de roca sagrada. Ha logrado completar 3 de ellas, pero le ha faltado el objetivo «Skilled Fisherman», que no le reporta ningún punto. Consigue 11 puntos de sus otras cartas de roca sagrada (4+4+3).



Musubi ha reunido 3 cartas de panorama de ballena, con un valor de 6 puntos (1+2+3), además de 2 cartas de panorama de delfín, que valen 3 puntos (1+2). Se comió unos deliciosos rollos de maki en una estación de muelle, que le granjearon 5 puntos adicionales. Como llegó a la aldea en tercer lugar, se hizo con la tercera ficha de velocidad más elevada, que vale 3 puntos.

Calcula su puntuación final: $5+3+6+3+4+4+6+3+3+5-6 = 36$ puntos.

Ejemplo 2: Tami regresa a la aldea con su captura.



Ha logrado dejar flotando todas sus ofrendas, así que no tendrá ninguna penalización que reduzca su puntuación final.

Los kami han bendecido sus redes con una captura formidable, que le consigue nada menos que 19 puntos (3+7+9) gracias a sus 2 filas y 1 columna válidas.

Sin embargo, sus capturas de crustáceos no fueron tan fructíferas y solo le granjearon 3 puntos.



Durante su viaje, reunió 3 cartas de roca sagrada. Al final completó las tres, lo que añade 12 puntos a su puntuación (4+4+4).



Tami también ha conseguido las 4 cartas de panorama de pulpo, que valen 10 puntos en total (1+2+3+4), con 3 puntos adicionales gracias a su carta de bonificación de panorama. También inició un panorama de ballena y se hizo con las 2 primeras secciones, que suman 3 puntos (1+2). Disfrutó de 2 comidas mientras descansaba en estaciones de muelle, por un valor total de 8 puntos (4+4). Pero su viaje, aunque satisfactorio, tardó un tiempo en completarse, así que llega quinta a su destino y solo se lleva una ficha de velocidad de 1 punto.

Por lo tanto, su puntuación final es $3+7+9+4+4+4+10+3+3+8+1-0=56$ puntos.

Reglas especiales para partidas de 2 jugadores

Las partidas de 2 jugadores están sujetas a algunas reglas especiales.

Durante la preparación, hay que colocar un tercer barco, que se denomina «barco neutral», en el puerto de salida. Las posiciones de los barcos son aleatorias, como de costumbre.

Al igual que los barcos de los jugadores humanos, el barco neutral debe moverse cuando sea el último en la fila de la ruta marítima. El jugador que esté más adelantado decide hasta dónde moverlo.

Atención: elegir de forma estratégica dónde situar el barco neutral es una clave para la victoria en las partidas de 2 jugadores.



El barco verde es el barco neutral en esta partida (N). Como en este momento es el más atrasado en la ruta marítima, le toca mover al barco neutral. El jugador amarillo (A) está delante de los demás, así que elige dónde se detendrá el barco neutral.

Los movimientos del barco neutral no tienen efecto en las estaciones de muelle y del puerto de destino. No roba cartas ni fichas, ni consigue puntos.

Cuando los 3 barcos se hayan detenido en un espacio de muelle, habrá 4 cartas de muelle en la selección inicial. Cuando le toque al barco neutral elegir una carta de muelle, selecciona una carta al azar y descártala boca abajo.

Cuando el barco neutral llegue al puerto de destino, el jugador que lo haya movido en último lugar descartará la ficha de velocidad más elevada que quede por reclamar.

Aparte de estos cambios, el juego sigue las reglas habituales.

Créditos:

Un juego de Antoine Bauza

Ilustraciones de Naïade

Producido y editado por Funforge

Traducción al inglés de Nathan Morse

Escultores principales: Charles-Victorien Kaing y Lucile Fournié

Traducción al castellano de Ace Agency

Pruebas de edición: Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Gersende Cheylan

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

© Funforge s.a.r.l 2021 — Todos los derechos reservados.