



Hanei

Chaque jour, Botan prend la mer plus tôt que les autres pêcheurs, et il rentre chaque soir avec une pêche phénoménale.

Personne n'ose lui demander conseil : bien que son talent soit évident, Botan est un sacré vantard, et c'est son arrogance qui décourage quiconque de lui demander la moindre faveur.

Mais Botan ne se laisse démonter ni par cette impopularité notoire, ni par la négligence des parents qui l'ont délaissé, enfant, sur les planches du Hanei. Un jour, il espère être si célèbre qu'ils entendront son nom résonner dans toutes les contrées du Japon.



Yōkai

« Fadaïses, grogna l'étranger. Un bateau habité par des esprits en tous genres, et une petite fille qui les aurait domptés en guise de capitaine ? » L'aubergiste sourit, imperturbable. « Une nuit, le bateau est sorti de la forêt, et a dévalé la colline jusqu'à la mer, continua-t-elle. Le sillon qu'il a laissé est encore apparent, si vous ne me croyez pas. Depuis, c'est chose naturelle que de le voir voler par-dessus les maisons du village... – Bah ! Des bobards, aubergiste ! Vous ne me ferez pas marcher. »

Comme pour lui répondre, sa chaise disparut soudain, et l'étranger s'écrasa, éberlué, sur le sol de l'auberge, sous les rires d'une multitude de petites voix incorporelles.

Crédits :

Un jeu d'Antoine Bauza

Illustré par Naïade

Design graphique : Funforge Studio

Narration : Jérémie Tordjman

Relecture : Gersende Cheylan

Antoine Bauza remercie : Mikael Bach, Michaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat et Yannick Deplaedt.

NAMSGFR01

©Funforge s.a.r.l. 2021
Tous droits réservés

— ANTOINE BAUZA —

— NAÏADE —



TOUJOURS
Nami
ET SES
AQUAMARINE



Cette extension nécessite le jeu de base Namiji.

Principe et apports de l'extension

Chacun des modules présentés ici peut être joué indépendamment des autres. Vous pouvez donc en ajouter un ou plusieurs à votre partie de Namiji, selon vos envies. Bonne pêche !

Recto : 4-5 joueurs

Verso : 2-3 joueurs



Matériel

- A** 1 plateau Tourbillon alternatif (recto verso)
- B** 10 jetons Crustacé spéciaux
- C** 8 jetons Poisson arc-en-ciel
- D** 3 cartes Rocher sacré supplémentaires
- E** 3 cartes Ponton supplémentaires
- F** 1 sac en toile imprimé



Tourbillon Alternatif

Placez le Tourbillon alternatif sur celui du plateau en utilisant la face correspondant au nombre de joueurs dans votre partie (2-3 joueurs ou 4-5 joueurs).

Lorsque vous arrivez sur une station Tourbillon, placez votre offrande sur la case libre du Tourbillon la plus éloignée du centre.



Lorsque vous déposez une Offrande, certaines cases sont sans effet tandis que d'autres vous octroient un bonus. Ce bonus s'applique immédiatement.



Vous pouvez déplacer un jeton Poisson présent dans votre casier vers une autre case. Il est possible de créer un "trou", ce dernier pourra éventuellement être comblé plus tard dans la partie.



Vous pouvez prendre la première section d'un Panorama que vous ne possédez pas. Si vous possédez déjà la première section des trois Panoramas, ignorez ce bonus.



Vous pouvez piocher une carte Rocher sacré. Après en avoir pris connaissance, vous pouvez soit la défausser, soit la conserver. Si vous décidez de la conserver, vous devez alors défausser une autre carte Rocher sacré en votre possession. Si vous ne possédez pas de carte Rocher sacré, ignorez ce bonus.



Vous pouvez piocher un jeton Filet. Après en avoir pris connaissance, choisissez soit de le placer dans votre casier, soit de le remettre en dessous de la pile.

Le jeton Filet doit alors prendre la place de deux jetons Poisson adjacents (ou d'un jeton Filet) déjà présents dans votre Casier. Remettez les jetons Poisson défaussés dans le Banc, face visible (ou le jeton Filet sous la pile).



Vous pouvez piocher un jeton Crustacé et l'ajouter à votre nasse.

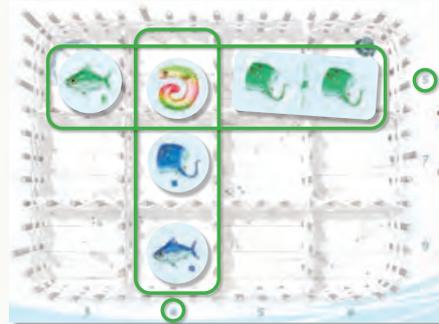


Pas d'effet supplémentaire. Vous déposez simplement une offrande à la mer.

Poissons arc-en-ciel

Ajoutez les 8 jetons Poisson arc-en-ciel aux autres jetons Poisson. Quand vous piochez un jeton Poisson arc-en-ciel depuis le Banc, retournez 3 jetons Poisson face visible au lieu d'un seul.

Les jetons Poisson arc-en-ciel sont régis par les mêmes règles de placement que les jetons Poisson. Toutefois, ils sont considérés comme étant à la fois bleus, verts et orange et comptent donc comme étant des 3 couleurs lors du décompte final.



Le poisson arc-en-ciel se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne, permettant la validation des deux.

La ligne est ainsi remplie de poissons verts et rapporte 5 points.

La colonne, elle, est remplie de poissons bleus et rapporte 4 points.

Crustacés spéciaux

Ajoutez les 10 jetons Crustacé spéciaux dans le sac, avec les autres jetons Crustacé. Ces jetons peuvent être piochés dans la limite habituelle des 5 jetons lorsque vous arrivez à une station Nasse à crustacés.



Crevette + Crabe : ce jeton compte comme une Crevette et un Crabe. Il vaut 2 donc points de victoire, mais peut vous faire perdre votre pêche si vous avez déjà pioché un Crabe pendant ce tour !



Crevette grise : à la fin de la partie, chaque paire de crevettes grises vaut 5 points de victoire. Une crevette grise seule ne vaut aucun point.



Oursin : quand vous piochez un Oursin, vous devez immédiatement interrompre votre pêche. Ajoutez les jetons pêchés pendant ce tour à votre nasse et gagnez le nombre de points correspondant.



Caillou : à la fin de votre pêche, mettez le Caillou dans votre nasse avec les autres jetons. Il ne vaut aucun point.

Cartes Ponton supplémentaires

Ajoutez les 3 nouvelles cartes à la pioche de cartes Ponton.

Cartes Rocher sacré supplémentaires

Ajoutez les 3 nouvelles cartes à la pioche de cartes Rocher sacré.

Sac en toile imprimé

Placez les jetons Poisson dans le sac en toile et placez 1 jeton Poisson face visible sur l'espace Banc de poissons du plateau. Lorsque vous piochez un jeton Poisson face cachée, piochez-le dans le sac. Lorsque vous devez révéler un poisson, piochez-le dans le sac et posez-le sur le Banc face visible.

Histoires des bateaux



Tako

Dans des livres aussi vieux que les montagnes, il est écrit que la pieuvre géante Akkorokamui, qui aurait le pouvoir d'apporter sagesse et santé à ses adeptes, a un jour quitté sa baie d'Uchiura pour échapper aux chasseurs.

Pour tenter de soigner la pneumonie de sa soeur, Tadako quitte un jour son village natal, en quête de la pieuvre géante qui pourra lui apporter son aide.



Buta

Rares sont ceux qui connaissent le nom du vieillard aux commandes du petit bateau odorant qui mouille régulièrement près des pontons du village.

Encore plus rares sont ceux qui comprennent pourquoi le vieux fou emmène ses cochons naviguer avec lui.

Mais son sourire radieux réchauffe le coeur des villageois, d'autant que les cochons ont l'air extrêmement ravis de partir naviguer chaque jour.



Hakken

Nobuyuki a toujours été meilleur poète que pêcheur. Autrefois destiné à une carrière militaire, il offrit un jour le gîte à un vieux marin, à l'insu de son père, un daimyo sans pitié.

« Petit, j'ai une faveur à te demander. Par-delà la côte, là où l'eau turquoise s'assombrit, j'ai laissé mon plus grand trésor... Prends mon bateau et pars le chercher. Je ne peux t'en dire plus... mais je sais que toi seul pourras le trouver. »

Le lendemain, le vieillard avait disparu sans demander son reste, et Nobuyuki quitta sa maison, un sourire serein au coin des lèvres.



Yurei

Lorsque la Lune est pleine et que la mer est d'huile, une brume sinistre enveloppe les embruns lointains.

Certains prétendent avoir aperçu, perdue dans le brouillard, une lumière froide et blafarde, illuminant des voiles déchirées, que la brume suivrait...

Mais malheur à quiconque s'y aventure pour y voir de plus près : sans faute, quelques jours plus tard, leurs filets imbibés de sang reviennent s'emmêler entre les pilotes.



Koinobori

Tout le monde sait que le vieux Hajime est quelqu'un de colérique.

Régulièrement, on l'entend chasser les enfants qui viennent jouer sur son bateau, ses cris furieux retentissant jusqu'à la forêt...

« Les mômes ne se laisseront jamais, sourit l'aubergiste. M'est avis que s'il voulait vraiment qu'ils le laissent tranquille, il arrêterait de fabriquer ses carpes en papier. Et son vieux casque qu'il rafistole chaque fois qu'ils le lui volent, pourquoi est-il peint de la sorte ? À croire qu'il ne déteste pas autant que ça l'idée d'avoir de la compagnie... »



Shinto

Mystérieux et réservé, un rônin masqué vit en ermite aux confins du village. Personne ne se souvient du jour de son arrivée ; peut-être a-t-il toujours été là.

Sa vigueur signale une certaine jeunesse, mais son mode de vie solitaire trahit une sagesse que seule l'âge peut prodiguer.

Les quelques curieux qui cherchent à lui tirer les vers du nez reviennent au village, béats, chantonnant une mélodie qui s'échappe de leur mémoire dès qu'on leur adresse la parole. Parfois, quand le vent est favorable, les villageois entendent quelques notes de flûte mélancoliques en provenance de son bateau...



Kamome

Tout le monde apprécie Daisuke. Les vieux marins au bar racontent qu'il aurait sauvé 100 marins de la noyade au fil des années, sans jamais que le fruit de sa pêche en pâtisse.

Modeste et silencieux, il n'en est pas moins généreux ; et sa bonté, tout comme sa force, est sans égale. Il paraît qu'il a fui son clan suite à un profond désaccord, et a trouvé une nouvelle façon d'appliquer sa force en mer.



No

Un jour, un bateau plutôt atypique perça l'horizon jusqu'à arriver au village. « Oyez, pêcheurs ! Je suis Teruma, le plus grand acteur de la cour de l'empereur ! J'apporte grâce et beauté à votre humble hameau. Soyez ravis ! »

Depuis, chaque soir, Teruma invite les villageois sur son bateau extravagant, où il les nourrit de spectacles dont il est le seul acteur, changeant de costume et d'émotion en un clin d'œil pour conter ses histoires. Pendant la journée, Teruma navigue seul en mer.

Pourquoi un courtier de l'empereur s'est-il établi dans un village de pêcheurs ? Que cherche-t-il, toute la journée, parmi les vagues azurées ?