

**NAMIJI – Le nouveau jeu de la gamme Tokaido !**  
**Un jeu de Antoine Bauza magnifiquement illustré par Naïade**



**A propos**

Après Tokaido, un nouveau voyage vous attend... Avec Namiji, prenez la mer et découvrez les merveilles cachées au large des côtes japonaises.

Namiji est le nouveau jeu de Antoine Bauza dans l'univers de Tokaido. **De 2 à 5 joueurs**, Namiji vous transporte à la découverte d'une vie marine à la fois magnifique et sauvage.

S'il s'agit bien d'une suite spirituelle, **Namiji est un jeu de plateau complètement autonome** qui ne nécessite pas Tokaido pour être joué.

Il est maintenant l'heure de prendre le large et d'avancer vers le premier archipel visible. L'aventure commence !

**Caractéristiques**

- Un jeu de **Antoine Bauza** magnifiquement illustré par **Naïade**
- Un nouvel opus dans l'univers de Tokaido
- Un environnement immersif et maritime
- De nombreux combos et collections à chaque partie
- Un jeu pour 2 à 5 joueurs
- Des parties entre 30 et 45 minutes

La boîte de la *The Designer Edition* contient :

- 1 plateau de jeu
- 5 plateaux Bateau
- 5 pions Bateau
- 5 pions Score
- 60 cartes Panorama
- 3 cartes Bonus Panorama
- 20 cartes Ponton
- 20 cartes Rocher sacré
- 20 jetons Offrande
- 50 jetons Crustacé (20 crabes et 30 crevettes)
- 48 jetons Poisson
- 12 jetons Filet
- 5 jetons Arrivée
- 1 sac en toile





**Accéder aux détails du matériel de la boîte en regardant le grand visuel allongé depuis la page Kickstarter.**

### **Achats complémentaires**

Si vous êtes intéressé par l'achat de produits supplémentaires, cliquez simplement sur le bouton « Manage your pledge » en haut de la page Kickstarter et ajoutez le montant correspondant à l'ajout des produits qui vous intéressent.

A ce stade, Kickstarter ne permet d'ajouter simplement les produits dans un panier. Mais une fois la campagne terminée, le pledge manager sera ouvert et vous n'aurez alors qu'à sélectionner les produits voulus avec le montant d'ores et déjà entré.

Lorsque la campagne sera terminée et que le pledge manager sera ouvert, tous les contributeurs de cette campagne recevront un email afin d'accéder à ce choix de produits.

ADD-ON

東海道グラフィックス

70€

\* Shipping will be charged after the campaign.



*Tokaido Deluxe  
5th anniversary*

ADD-ON

15€

\* Shipping will be charged  
after the campaign.

東海道まつり

京都 徳川  
幕府  
TOKAIDO  
Matsuri



Tokaido Matsuri  
5th anniversary

**ADD-ON**

**20€**  
\* Shipping will be charged after the campaign.

**TOKAIDO Matsuri**  
-16 minis-

**Tokaido Matsuri Minis**  
\* All 16 Minis included!

### Les Stretch Goals

Ils sont débloqués au fur et à mesure. Se référer à la page Kickstarter pour voir l'avancée des Stretch Goals.

Chaque fois qu'un Stretch Goal est débloqué, un nouveau est révélé sur la page Kickstarter.

### La gamme Tokaido

Depuis la sortie de Tokaido en 2012, la gamme cumule **plus d'un demi million d'exemplaires vendus dans le monde entier** (sans compter les campagnes Kickstarter !).

Le succès de la gamme est telle que celle-ci est maintenant disponible en 18 langues : français, anglais, allemand, finlandais, suédois, norvégien, danois, espagnol, italien, brésilien, slovaque, tchèque, polonais, hongrois, russe, néerlandais, japonais, et mandarin.

Egalement, deux extensions sont venues enrichir l'univers et proposer de nouvelles mécaniques aux fans de Tokaido :

### Extensions Tokaido

2013 : Crossroads

2016 : Matsuri

### Tokaido digital

Depuis 2017, le jeu vidéo Tokaido (développé en interne chez Funforge) est également disponible sous Android (Google Play), iOS (App Store), Windows et Mac (Steam).

### Kickstarter

2014 : Tokaido Collector's Edition

2017 : Tokaido Collector: the Farewell Edition

2018 : The Art of Tokaido

### **Aperçu général**

Depuis la sortie de Tokaido en 2012, Antoine et Naïade ne cessent de travailler avec Funforge sur la cohérence de l'univers et sur le respect de la philosophie zen et initiatique proposée par Tokaido.

« J'ai voulu faire de Namiji une expérience nouvelle pour les personnes qui ont découvert les jeux de société avec Tokaido. »

**Antoine Bauza**, auteur de Namiji.

Tokaido et Namiji se différencient sur bien des points tout en gardant une filiation commune. Les deux jeux ont les mêmes parents : l'auteur Antoine Bauza, l'illustrateur Naïade et l'éditeur Funforge à la direction artistique. Avec Namiji, la famille s'agrandit avec cette aventure inédite !

« En ancien japonais, Namiji fait référence au sillage et aux remous visibles à l'arrière d'un bateau. »

**Antoine Bauza**, auteur de Namiji.

### **Gameplay**

Dans Namiji, vous êtes des pêcheurs du Japon d'autrefois, naviguant au Sud de l'archipel nippon, à quelques kilomètres de la célèbre route du Tokaido. Vous allez devoir faire fructifier votre journée en mer pour remporter la partie.

Pour cela, vous aurez l'opportunité de contempler de magnifiques espèces marines, de pêcher à la ligne et au filet pour remplir votre casier de poissons colorés, et de relever votre nasse à crustacés.

Vous pourrez profiter d'escales pour améliorer votre matériel de pêche et vous devrez également faire voguer vos offrandes de papier pour satisfaire les divinités maritimes.

Pour découvrir les règles, des vidéos francophones sont disponibles sur la page Kickstarter.

### **Règles**

Funforge travaille actuellement sur le livret de règles. Précisons donc que les pdf ci-dessous sont des prototypes et que les règles ne sont actuellement pas illustrées. Il ne s'agit pas des règles telles que vous les recevrez dans votre boîte de jeu. Par contre, les règles ont été testées des centaines de fois par l'auteur et Funforge. Celles-ci ont été approuvées il y a longtemps et sont donc finales.

Pour accéder aux règles du jeu, cliquez sur la section dédiée de la page Kickstarter. Les règles sont disponibles en français et en anglais.

### **Antoine Bauza, auteur de Namiji**



*Antoine Bauza*

*Je totalise quarante-et-une années d'existence durant lesquels le jeu a toujours occupé une portion importante de mon agenda. J'ai beaucoup pratiqué le jeu de rôle, j'en ai écrit quelques-uns. J'ai longtemps voulu travailler dans le milieu du jeu vidéo avant de découvrir le jeu de société moderne au début des années 2000.*

*Alors que j'exerce comme enseignant en école primaire, je commence à concevoir mes premiers prototypes. Mon premier jeu, Chabryinthe, sort en 2007, suivi par Ghost Stories en 2008. En 2010 paraît 7 Wonders qui connaît un énorme succès et me permet de me consacrer entièrement à la création ludique.*

*Passionné par le Japon, j'ai conçu plusieurs jeux ayant pour thème le pays du Soleil Levant : Takenoko, Hanabi, et, en collaboration avec Funforge Samurai Spirit et Tokaido. Fort de son succès, Tokaido s'est vu adjoindre deux extensions, Crossroads et Matsuri.*

*Je suis également l'un des co-fondateurs de la Team Kaedama (une équipe de 4 game designers) et je m'occupe de la logistique de la Radio des Jeux, un podcast francophone consacré au milieu ludique.*

*Namiji est pour moi l'occasion rêver de retrouver l'univers graphique de Naïade... et de le partager avec vous !*

### **Naïade, illustrateur de Namiji**



*Naïade*

*Pour moi, ma carrière a pris une tournure énorme avec Tokaido. A cette époque, cela ne faisait que deux ans que j'avais démarré mon activité d'illustrateur. J'étais ravi, car les anciennes civilisations m'intéressent depuis toujours. Le Japon féodal est une période qui me fascine depuis longtemps.*

*A cette période j'avais déjà appris à lire et à écrire japonais, et tous les principaux centres d'intérêt viennent justement du Japon (mangas, jeux vidéo, figurines, films).*

*Pour Namiji, j'ai eu le plaisir de prolonger mes recherches en m'intéressant cette fois aux bateaux, aux espèces marines, à la mode de cette époque, aux archipels japonais, aux crustacés et aux équipements de pêche.*

*Comme pour Tokaido, le résultat de mon travail sur Namiji est élégant, lumineux et apaisant.*

*Pour ces deux jeux, je voulais garder une alchimie entre les mécaniques du jeu (les règles) et les illustrations afin d'obtenir deux jeux dont j'ai participé à créer l'univers si positif et zen, et dont je suis très fier aujourd'hui.*

### **Ce qu'ils en pensent**

Les vidéos et avis sur Namiji sont visibles sur la page Kickstarter.

### **Langues**

Les niveaux de pledge seront disponibles en **français** ou en **anglais**. Vous devrez choisir la langue de votre pledge dans le Pledge Manager, à l'issue de la campagne.

### **Livraison**

Juillet 2020.

### **L'équipe**

- **Auteur** : Antoine Bauza
- **Editeur** : Funforge
- **Direction artistique** : Philippe Nouhra
- **Illustrateur** : Naïade
- **Sculpteur figurines** : Charles Victorien Kaing
- **Traducteur et relecteur des règles** : Nathan Morse
- **Tests éditeur** : Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Gersende Cheylan
- **Community manager** : Charlotte Noailles
- **Assistants Community manager** : Brett Myers, Claude Amardeil.

### **Réseaux sociaux Funforge**

Page Facebook officielle de Namiji : **@Namiji: The Board Game**

Page Facebook officielle de Funforge : **@Funforge**

Twitter : **@funforge**

Instagram : **@funforge**

Parlez de Namiji autour de vous avec **#namiji @funforge #funforge**

A tout de suite sur la page Kickstarter.

L'équipe Funforge