

- ANTOINE BAUZA -

- NAÏADE -



TOKADO Namiiji 波路

Règles du jeu



Matériel :

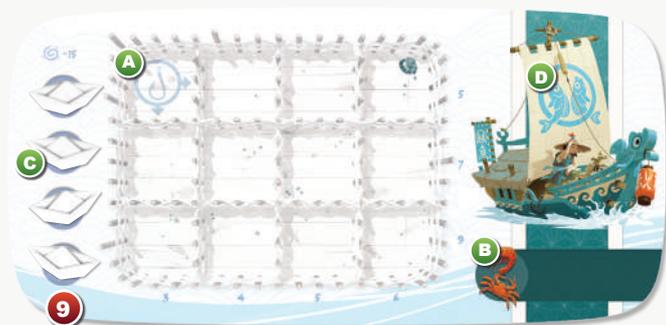
- 1 plateau de jeu
- 5 plateaux Bateau recto verso
- 10 figurines Bateau
- 5 pions de score
- 60 cartes Panorama
- 3 cartes Bonus panorama
- 20 cartes Ponton
- 20 cartes Rocher sacré
- 20 figurines Offrande
- 50 jetons Crustacé (20 crabes et 30 crevettes)
- 48 jetons Poisson
- 12 jetons Filet
- 5 jetons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



Au début de la partie, choisissez le sens du parcours et alignez les bateaux sur le ponton de départ, en ordre aléatoire. Le point de départ sera aussi le point d'arrivée une fois le tour du plateau effectué.

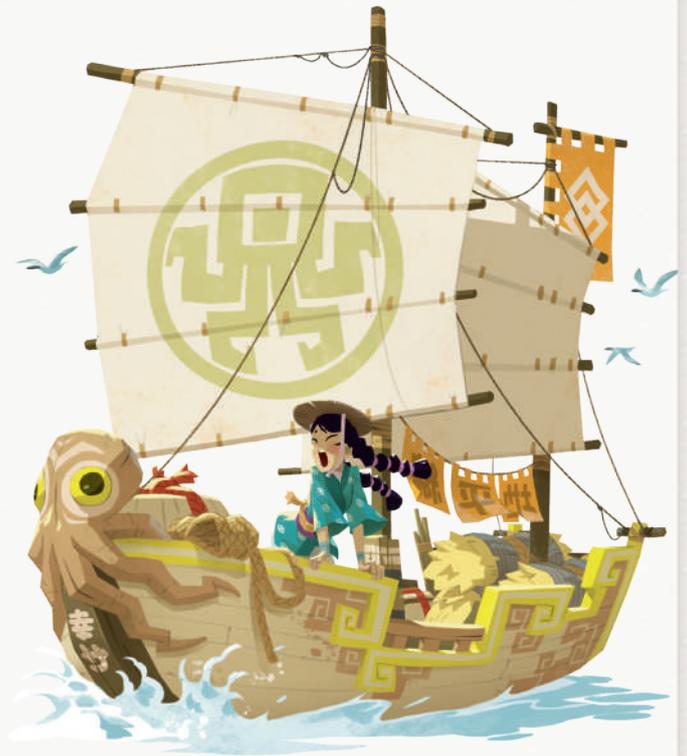


Choisissez chacun une couleur et prenez le plateau Bateau, la figurine Bateau et le pion score correspondants, ainsi que 4 figurines Offrande.



- A** Casier à poissons (grille 3 x 4 cases)
- B** Nasse à crustacés
- C** Figurines offrande (4 en début de partie)
- D** Emplacement pour un jeton Arrivée

- Placez les 4 figurines Offrande sur votre plateau Bateau.
- Placez les pions de score sur la case 0 de la piste de score.
- Prenez autant de jetons qu'il y a de joueurs (en prenant les chiffres les plus élevés) et placez-les à côté du plateau.



Dans Namiji, on appelle collection l'ensemble des cartes (Panorama, Bonus panorama, Ponton, Rocher sacré) et jetons (Poisson, Filet, Crustacé, Arrivée) qu'un joueur récupère lors d'une partie.



Cartes Rocher sacré



Cartes Ponton



Jeton Arrivée



Jetons Filet



Jetons Crustacé

Jetons Poisson



Cartes Panorama



Cartes Bonus panorama

Déroulement de la partie

Dans Namiji, c'est toujours au joueur dont le bateau est situé derrière les autres de jouer.

Le joueur dont le pion Bateau est en dernière position sur la route maritime doit l'avancer pour l'amener sur un emplacement libre de son choix.

Il n'est en aucun cas obligé de s'arrêter sur le premier emplacement libre situé devant lui et il peut choisir de « sauter » un ou plusieurs emplacements.

Il n'y a que trois contraintes :

- il ne peut y avoir qu'un seul bateau par emplacement ;
- il est **interdit** de revenir en arrière ;
- il est obligatoire de s'arrêter aux stations Ponton.

Une fois qu'il a déplacé son bateau, le joueur obtient le bénéfice correspondant à la station associée (voir Stations, page 5).

En général, après le déplacement d'un Bateau, c'est un autre Bateau qui se retrouve en dernière position sur la route maritime : c'est alors à lui de jouer.

Mais parfois, même après le déplacement d'un Bateau, celui-ci reste le dernier sur la route maritime. Il rejoue alors son tour immédiatement, et ce autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce qu'il se retrouve devant un autre joueur.

Cela signifie que si vous choisissez de « sauter » un grand nombre de stations pour atteindre une station avant les autres, vous risquez de permettre à ceux qui restent derrière vous de jouer plusieurs tours consécutifs avant que votre tour ne revienne.



Le Bateau vert **V** est derrière les autres sur la route maritime, c'est donc à lui de jouer.



Le Bateau rose **R** est considéré comme étant derrière le Bateau vert **V** (voir Emplacements doubles). C'est donc à lui de jouer.



- Le Bateau vert (V) se déplace devant le Bateau rose (R). C'est maintenant au Bateau rose de jouer.
- Si le Bateau vert s'était déplacé tout en restant derrière le Bateau rose, il aurait rejoué immédiatement.

Emplacements doubles

Sur le plateau, certains emplacements sont doubles : les emplacements ne sont utilisés que dans les parties à 4 ou 5 joueurs. Ignorez-les pour les parties à 2 ou 3 joueurs (vous ne pouvez pas y placer votre bateau).

Quand un Bateau arrive sur un emplacement double, il doit obligatoirement occuper l'emplacement situé sur la route maritime, s'il est libre.

Si un second Bateau arrive à cette station après lui, il se place sur l'autre emplacement. Ce dernier est toujours considéré comme étant le plus éloigné des deux de la route maritime.

Si les deux emplacements d'un emplacement double sont occupés, c'est donc le joueur arrivé le plus tardivement à la station qui jouera avant l'autre.



Emplacement simple

Les Stations et leurs effets

Lorsque vous placez votre Bateau sur une station, appliquez immédiatement les effets propres à cette dernière.



Pêche à la ligne



Prenez un jeton Poisson, face visible ou cachée, du Banc de poissons. Puis révélez un jeton Poisson du Banc en le retournant face visible.

Lorsque vous pêchez un poisson dans le banc, veillez toujours à révéler un autre jeton Poisson du Banc.

Ensuite, vous pouvez soit garder le poisson pêché en le plaçant dans votre casier (voir Règles de placement, ci-après), soit le relâcher en le replaçant parmi les poissons du Banc, en le gardant face visible.



Pêche au filet



Révélez le premier jeton Filet de la pile. Vous pouvez ensuite choisir de le placer horizontalement ou verticalement dans votre casier, face visible (voir Règles de placement, ci-dessous).

Les jetons Filet occupent deux cases adjacentes et ne peuvent en aucun cas dépasser du casier.

Vous pouvez renoncer à votre pêche si vous le souhaitez (ou s'il n'y a aucune case disponible dans votre casier). Remplacez alors le jeton Filet sous la pile, face cachée.

Règles de placement

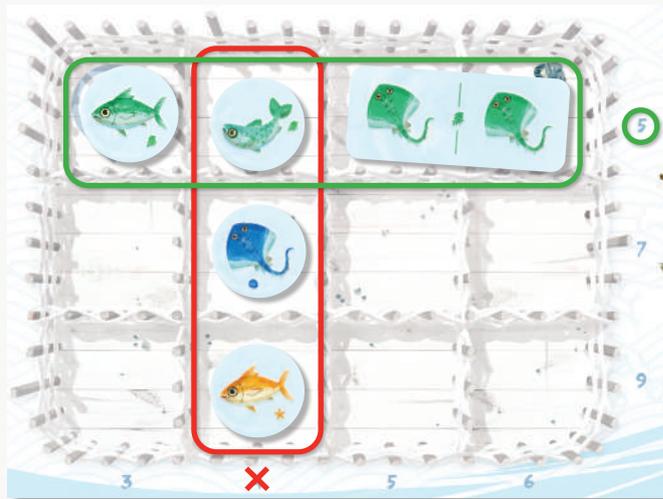
Votre premier jeton Poisson (ou jeton Filet) doit être placé sur la case supérieure gauche du casier.

Les jetons suivants doivent obligatoirement être placés de façon à être adjacents (orthogonalement) à au moins un autre jeton.

Les jetons Poisson et Filet ne rapportent pas de points individuellement.

En revanche, si vous remplissez une ligne ou une colonne de votre casier avec des poissons de couleur ou de forme identique, vous gagnez immédiatement les points inscrits au bout de la ligne ou de la colonne remplie.

Si vous remplissez votre casier, vous ne pouvez plus vous arrêter sur les stations de Pêche à la ligne et de Pêche au filet.



La ligne contient des poissons de même couleur (verts) et rapporte 5 points.

La colonne est complète, mais contient des poissons de plusieurs formes et couleurs. Elle ne rapporte donc aucun point.

Précision : il n'est pas nécessaire de compléter une ligne ou une colonne pour en commencer une nouvelle.

Une fois placés dans le casier, les jetons Poisson et Filet ne peuvent plus être déplacés.

Note : pour faciliter le placement des poissons, les personnes ayant des soucis de vision des couleurs peuvent se référer aux pictogrammes présents sur les jetons : pour les poissons bleus, pour les poissons orange et pour les poissons verts.



Nasse à crustacés



Piochez un jeton Crustacé au hasard dans le sac. Vous pouvez piocher jusqu'à 5 jetons l'un après l'autre, et vous pouvez arrêter de piocher à tout moment.

Mais attention, si vous piochez deux crabes lors de ce tirage, vous perdez tout le fruit de votre pêche à cette station, et devez remettre dans le sac tous les jetons que vous venez de piocher !

À la fin de votre tirage, quel que soit le nombre de crustacés pêchés, rangez votre prise sur l'emplacement Nasse de votre plateau Bateau (en bas à droite du plateau).

Chaque jeton Crustacé (crevette ou crabe) ajouté à votre collection rapporte immédiatement 1 point de victoire.



Tourbillon



Chaque joueur commence la partie avec 4 figurines Offrande sur son plateau, qui représentent un malus de 15 points en fin de partie (indiqué au-dessus de leurs emplacements sur le plateau).

Pour réduire ce malus, vous devez faire don de ces offrandes à la mer.

Lorsque vous arrivez sur une station Tourbillon, prenez la figurine Offrande située la plus en haut sur votre plateau Bateau et placez-la sur la zone Tourbillon au centre du plateau de jeu.

Votre malus de points diminue au fur et à mesure des offrandes que vous retirez de votre plateau. Si vous parvenez à faire don de toutes vos offrandes, vous n'aurez plus aucun malus en fin de partie.

En fin de partie, le nombre de points à déduire de votre score final correspond au chiffre indiqué au-dessus de la figurine restante placée la plus en haut de votre plateau Bateau.

Exemple : à la fin de la partie, Tami a encore 2 figurines Offrande sur son plateau. Elle retire donc 6 points de victoire à son score final (comme indiqué au-dessus des 2 figurines restantes sur son plateau Bateau).



Panoramas



Les Panoramas sont constitués de 3, 4 ou 5 sections suivant le type (Dauphin, Pieuvre ou Baleine).

Lorsque vous vous arrêtez sur une station Panorama, si vous ne possédez aucune section du Panorama affiché, piochez sa section numéro 1, puis placez la carte à côté de votre plateau Bateau, face panorama visible.

Sinon piochez sa section suivante dans l'ordre croissant et continuez le panorama.

Dans tous les cas, marquez immédiatement un nombre de points égal au numéro de la section piochée (1, 2, 3, 4 ou 5).

Exemple : Musubi a visité 3 emplacements Panorama Baleine et a donc réuni les cartes Panorama Baleine 1, 2 et 3 dans sa collection, pour un total de 6 points cumulés (1+2+3). Il s'arrête sur un 4^e emplacement Panorama de Baleine, et obtient donc la section 4, puis avance de 4 cases sur la piste de score.

Note : le Panorama Dauphin est composé de 3 sections, le Panorama Pieuvre de 4 sections et le Panorama Baleine de 5 sections.

Précision : chaque joueur ne peut composer qu'un seul panorama de chaque type (Dauphin, Pieuvre et Baleine).

Un joueur qui a complété un panorama ne peut plus s'arrêter aux stations de même type.

Il est possible de composer plusieurs types de panoramas simultanément.



Bonus panorama : le premier joueur à terminer un des trois panoramas existants reçoit la carte Bonus panorama assortie au panorama complété (Dauphin, Baleine ou Pieuvre) et l'ajoute à sa collection. Chacune de ces cartes rapporte immédiatement 3 points (en plus des points gagnés avec la dernière section du panorama). Un joueur peut être le premier à terminer plusieurs panoramas.



Rocher sacré



Piochez et consultez 2 cartes Rocher sacré, sans les révéler aux autres joueurs. Ajoutez-en une à votre collection face cachée, et remettez l'autre sous la pioche.

Chaque carte Rocher sacré propose un objectif unique. À la fin de la partie, chaque joueur révèle ses cartes Rocher sacré, puis, pour chaque objectif atteint, marque le nombre de points indiqué sur la carte.



Pontons



Les Pontons sont des stations particulières. Il s'agit de points de passage obligatoires pour tous les Bateaux, divisant la route maritime en quatre tronçons. L'occasion de prendre un peu de repos et d'améliorer vos outils !

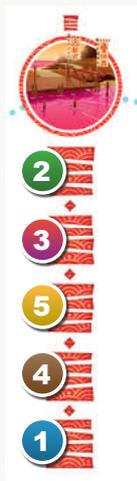
Arrivée à un Ponton

Chaque joueur doit s'arrêter à chaque Ponton. Vous ne pourrez continuer votre voyage qu'une fois que tous les joueurs y seront réunis.

Les stations Ponton peuvent accueillir tous les bateaux simultanément.

Remarque : utilisez autant d'emplacements de ponton qu'il y a de joueurs. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, n'utilisez que les 3 premiers emplacements ; à 4 joueurs, les 4 premiers emplacements ; et à 5 joueurs, les 5 emplacements.

L'ordre d'arrivée au ponton est important. Lorsque vous arrivez à une station Ponton, placez votre bateau sur l'emplacement de votre choix parmi ceux encore disponibles.



Exemple : le joueur bleu arrive en premier et choisit de se placer sur le 5^e emplacement pour repartir le premier. Le joueur vert arrive en deuxième et se place sur le 1^{er} emplacement pour avoir le plus de choix de cartes Pontons. Les 3 autres joueurs arrivent ensuite tour à tour, en se plaçant sur la case disponible de leur choix à chaque fois.

Cartes Ponton

Une fois tous les Bateaux arrivés au Ponton, le joueur dont le Bateau occupe le premier emplacement (le plus proche de la station) pioche un nombre de cartes Ponton égal au nombre de joueurs +1. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, il pioche 4 cartes.

Il en prend connaissance sans les révéler aux autres joueurs, et en choisit une qu'il ajoute à sa collection face visible. Il donne les cartes restantes au joueur dont le bateau occupe le deuxième emplacement, qui en choisit une à son tour. Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient tous obtenu une carte Ponton. La carte Ponton restante est remise sous la pioche.

Il existe deux types de cartes Ponton :

- les repas, qui vous font marquer le nombre de points inscrit sur la carte dès leur obtention ;
- les autres sont des Améliorations qui vous octroient un effet permanent jusqu'à la fin de la partie. Leur effet est activé lorsque vous vous arrêtez sur la station correspondante (illustrée dans le coin supérieur gauche) et ne peut être utilisé **qu'une seule fois par station**.

Précision : vous pouvez utiliser plusieurs cartes Ponton à une même station, tant que ces cartes comportent l'image de cette station dans leur coin supérieur gauche.

Poursuite du Voyage

Une fois que chaque joueur a récupéré une carte Ponton, le voyage peut continuer en suivant les règles de déplacement habituelles (en partant du bateau le plus éloigné de la route maritime).

Remarque : le Bateau placé sur le premier emplacement a donc plus de choix parmi les cartes Ponton que ceux placés derrière lui. À l'inverse, le dernier Bateau a plus de choix de déplacement, puisqu'il sera le premier à quitter la station.

Fin du Voyage

La partie prend fin lorsque tous les Bateaux sont parvenus au port d'arrivée.

Les joueurs gagnent un jeton Arrivée en fonction de leur ordre d'arrivée : le premier gagne 7 points, le deuxième 5 points, le troisième 3 points, etc.

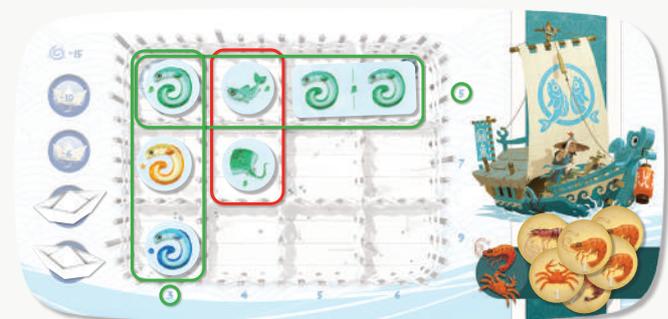
Ajoutez à votre score actuel les points des cartes Rocher sacré dont vous avez validé la condition.

Puis, retranchez le malus indiqué au-dessus de l'offrande la plus haute restante sur votre plateau Bateau.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie et est sacré meilleur pêcheur de la saison. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

Remarque : dans Namiji, les points de victoire sont comptabilisés tout au long de la partie. Toutefois, si vous pensez avoir commis une erreur de comptage, votre collection vous permet de recompter vos points à tout moment.

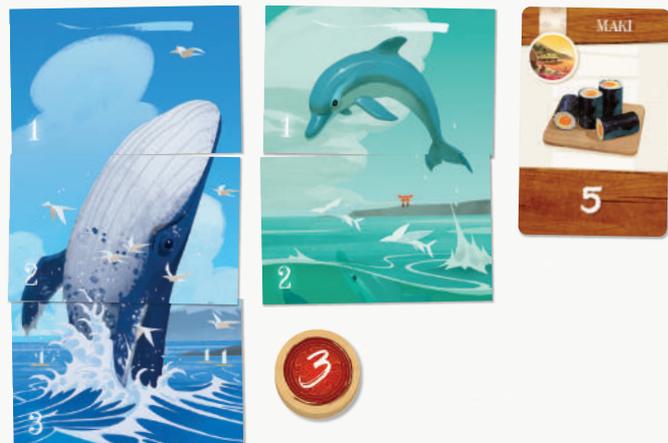
Exemple 1 : Musubi arrive au village avec sa pêche du jour.



Il a pu faire 2 offrandes et appliquera donc un malus de 6 points lors du décompte final. Son casier est composé d'une ligne à 5 points avec des poissons de même couleur et d'une colonne à 3 points avec des poissons de même forme. L'autre colonne est incomplète, elle ne rapporte rien. Sa nasse contient 6 crustacés et lui rapporte 6 points.



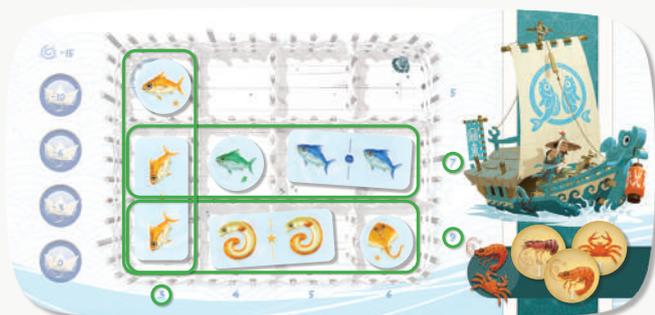
Durant son périple, il a récupéré 4 cartes Rocher sacré. Lors du décompte final, il valide 3 objectifs, mais rate le « Pêcheur habile » ; ce dernier ne lui rapporte aucun point. Ses objectifs lui rapportent donc 11 points (4+4+3).



Musubi a collecté 3 cartes Panorama Baleine, soit 6 points (1+2+3) ainsi que 2 cartes Panorama Dauphin soit 3 points (1+2). À une station Ponton, il a dégusté de délicieux makis qui lui ont rapportés 5 points supplémentaires. De retour au village en troisième position, il gagne 3 points de plus.

Son score total est donc de : 5+3+6+3+4+4+6+3+3+5-6 soit 36 points.

Exemple 2 : Tami arrive au village avec sa pêche.



Elle a fait don de toutes ses offrandes et n'aura aucun malus lors du décompte final.

Les poissons dans son casier lui rapportent 19 points : 7 points pour la ligne de poissons de même forme, 9 points pour la ligne de poissons de même couleur, et 3 points pour la colonne de poissons. Bien que la colonne soit remplie de poissons de même forme et de même couleur, elle ne rapporte toujours que 3 points.

Les crustacés furent moins abondants, sa nasse ne contient que 3 jetons Crustacés et lui rapporte 3 points supplémentaires.



Durant son périple, elle a également récupéré 3 cartes Rocher sacré. Lors du décompte final, elle valide les 3 objectifs, ce qui lui rapporte donc 12 points (4+4+4).



Tami a collecté les 4 cartes Panorama Pieuvre, soit 10 points (1+2+3+4) auxquels s'ajoutent 3 points de plus pour le Bonus panorama, ainsi que 2 cartes Panorama Baleine, soit 3 points (1+2). Aux stations Ponton, elle a dégusté 2 repas qui lui ont rapporté 8 points (4+4). Mais tout cela lui a pris du temps car elle arrive en cinquième position et récupère le dernier jeton Arrivée qui lui rapporte 1 point.

Son score total est donc de : 3+7+9+3+4+4+4+10+3+3+8+1-0 soit 59 points.

Règles spéciales – parties à 2 joueurs

Les parties à 2 joueurs sont sujettes à des règles particulières.

Un troisième Bateau, appelé Bateau neutre, est placé sur le port de départ lors de la mise en place. La position des trois bateaux est déterminée aléatoirement.

Comme pour les bateaux des joueurs, le Bateau neutre doit être déplacé lorsqu'il est en dernière position sur la route maritime.

C'est toujours au joueur dont le bateau est en première position sur la route maritime de décider du déplacement du Bateau neutre.

Note : le déplacement du Bateau neutre est la clef de la victoire dans les parties à 2 joueurs.



Le Bateau vert est le Bateau neutre (N) Comme il est en dernière position sur la route maritime, c'est à lui de jouer. C'est au joueur qui joue le Bateau jaune (J) de le déplacer puisqu'il est en tête.

Les déplacements du Bateau neutre sont sans effet, sauf pour les stations Ponton et le port d'arrivée. Il ne prend pas de cartes ni de jetons, et ne comptabilise pas de points.

Lors des arrêts aux stations Ponton, le choix des joueurs doit être effectué parmi 4 cartes. Lorsque c'est au Bateau neutre de choisir une carte parmi celles disponibles, retirez-en une aléatoirement de la sélection (sans en prendre connaissance).

Lorsque le Bateau neutre atteint le port d'arrivée, le joueur qui l'a déplacé prend le jeton Arrivée correspondant à son ordre d'arrivée et le défausse.

À ces exceptions près, la partie se déroule selon les règles normales.

Crédits :

Un jeu d'Antoine Bauza

Illustré par Naïade

Développement : Funforge

Sculpt : Charles-Victorien Kaing et Lucile Fournié

Relecture : Gersende Cheylan et Jérémie Tordjman

Testeurs : Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles et Gersende Cheylan

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