

- ANTOINE BAUZA -

- NAIÁDE -



NAIÁDE
波路
Naimiji

Rules





Состав игры:

- 1 игровое поле
- 5 планшетов Лодок (2-сторонних)
- 5 фишек Лодок
- 5 счетчиков Очков
- 60 карт Панорам
- 3 Бонусные карты Панорам
- 20 карт Причалов
- 20 карт Священных Скал
- 20 жетонов Подношений
- 50 жетонов Ракообразных (20 крабов и 30 креветок)
- 48 жетонов Рыб
- 12 жетонов Сетей
- 5 жетонов Ранней Пташки
- 1 полотняный мешочек

Выберите направление, в котором вы все будете следовать по Морскому Пути (по часовой стрелке или против часовой стрелки), затем выставьте ваши фишки Лодок на стартовом Причале в случайном порядке. Какое бы направление вы ни выбрали, стартовый Причал также будет вашим пунктом назначения – игра заканчивается, когда все игроки один раз обойдут игровое поле.



Цель игры

В Намидзи вы – рыбаковы из Японии прошлых лет. Вы отправитесь в плавание к югу от японского архипелага, в нескольких милях от знаменитой дороги Токайдо. Чтобы выиграть игру, вы должны стремиться к тому, чтобы ваше морское путешествие было максимально плодотворным.

В процессе у вас будет множество возможностей понаблюдать за великолепными морскими видами, пополнять свои запасы ловлей разноцветных рыб удочкой и сетями, а также добывать ракообразных в богатых скоплениях на мелководье.

Вы улучшите свои рыболовные снасти в отдаленных портах захода и пустите в ход бумажные подношения, чтобы угодить морским божествам. Каждый шаг на этом пути позволит вам продвинуться по пути получения победных очков – в конце морского путешествия рыбак, набравший наибольшее количество очков, выигрывает!

Подготовка к игре

- 1 Поместите игровое поле в центр стола.
- 2 Перетасуйте карты Причалов и разложите их рубашкой вверх на соответствующем месте игрового поля.
- 3 Прodelайте то же самое с картами Священных Скал.
- 4 Перетасуйте 12 жетонов Сетей и положите их в колоду лицевой стороной вниз на соответствующее место на игровое поле.
- 5 Положите все жетоны Рыб лицевой стороной вниз на отведенное место на игровом поле и переверните – это Косяк Рыб. Переверните один жетон Рыбы лицевой стороной вверх.
- 6 Положите все жетоны ракообразных в мешочек.
- 7 Отсортируйте карты Панорам по типу (Дельфин, осьминог, Кит) и значению (карты со значением 1 сверху, затем 2, 3 и т.д.), затем разместите их на соответствующих местах игрового поля.
- 8 Сложите Бонусные карты Панорам рядом с игровым полем.

Каждый игрок получает планшет Лодки и соответствующие ему по цвету фишку Лодки и счетчик Очков, а также 4 жетона Подношений.



- A Отсек для Рыбы (3x4)
- B Ловушка для Ракообразных
- C Жетоны Подношений (4 в начале игры)
- D Место для жетона Ранней Пташки

- 9 Каждый игрок размещает 4 жетона Подношений на своем планшете Лодки.
- 10 Поместите счетчики Очков каждого игрока на дорожку подсчета Очков, на отметку "0".
- 11 Разместите столько жетонов Ранней Пташки, сколько игроков находится за игровым полем (используя жетоны самого высокого достоинства).



В Намидзи ваша коллекция состоит из карт (Панорам, Причалов, Священных Скал, Бонусных карт Панорам) и жетонов (Рыб, Сетей, Ракообразных, Ранних Пташек), которые вы зарабатываете во время игры.



Карты Священных Скал



Карты Причалов



Жетон Ранней Пташки



Жетоны Рыб



Жетоны Ракообразных



Жетоны Сетей



Карты Панорам



Бонусные карты Панорам

Процесс игры

В Намидзи право хода достается игроку, чья лодка отстает дальше других на Морском Пути.

Если ваша фишка Лодки находится на последнем месте на Морском Пути, вы должны переместить ее вперед на любое доступное место.

Вы не обязаны останавливаться на первом попавшемся свободном месте: вы можете пропустить любое количество свободных мест, если пожелаете.

У этого правила есть только три ограничения:

- В каждом слоте может быть только одна лодка.
- Вы **не можете** вернуться назад.
- Вы всегда должны останавливаться на Причалных станциях.

Перемещение Лодки в определенное место, влечет получение соответствующих преимуществ (см. "Эффекты станций", стр. 5).

Чаще всего перемещение вашей Лодки приведет к тому, что другая Лодка станет последней, но иногда, даже после перемещения, вы все равно будете последним. В таких случаях сделайте еще один ход и т.д., пока другая Лодка не станет последней на Морском Пути.

Это означает, что если вы решите пропустить пустые места, чтобы занять определенное место – станцию, вы можете позволить игрокам, которые останутся позади вас, сделать несколько ходов, прежде чем настанет ваша очередь двигаться снова!



Зеленая Лодка **G** дальше всех на Морском Пути – ее очередь играть.



Розовая Лодка **P** считается более отстающей на Морском Пути, чем зеленая **G** (см. "Двойные станции"). Очередь розовой двигаться.



- Зеленая Лодка **G** движется вперед розовой **P**. Теперь очередь розовой Лодки двигаться.
- Если бы зеленая Лодка осталась позади розовой после перемещения, настала бы очередь зеленой двигаться снова.

Двойные станции

Некоторые станции включают в себя второе место для остановки, расположенное немного в стороне от Морского Пути.

Используйте эти вторые места **●** только для игр с 4 и 5 игроками. Игнорируйте их во время игр с 2 и 3 игроками (вы не можете переместить Лодку в эти места).

Место, непосредственно **●** расположенное на Морском Пути, занимает первая Лодка, прибывшая на двойную станцию. На **●** втором месте размещается следующая прибывшая Лодка – она находится позади первой, т.е. Лодка, которая прибывает на двойную станцию второй, покидает ее первой.)



Двойная станция

Одиночная станция

Эффекты станций

По прибытии вашей Лодки в определенное место – на станцию, вы немедленно применяете ее эффекты.

Рыболовная станция

Возьмите один любой жетон Рыб из Косяка Рыб – вы можете взять жетон Рыб, лежащий как лицевой стороной вниз, так и вверх.

Забирая жетон Рыб из Косяка Рыб, вы всегда должны переворачивать один новый жетон Рыб лицевой стороной вверх.

После этого вы можете либо оставить свой улов, поместив его в отсек для Рыбы на своем планшете Лодки (см. "Правила размещения"), либо отпустить его обратно в воду, вернув жетон Рыб, который вы взяли, в Косяк Рыб лицевой стороной вверх.

Станция ловли сетью

Возьмите самый верхний жетон Сетей из колоды. Затем вы можете разместить его в отсеке для Рыбы на своем планшете Лодки – горизонтально или вертикально (см. "Правила размещения").

Жетоны Сетей занимают два смежных места и не могут выходить за пределы отсека для Рыбы.

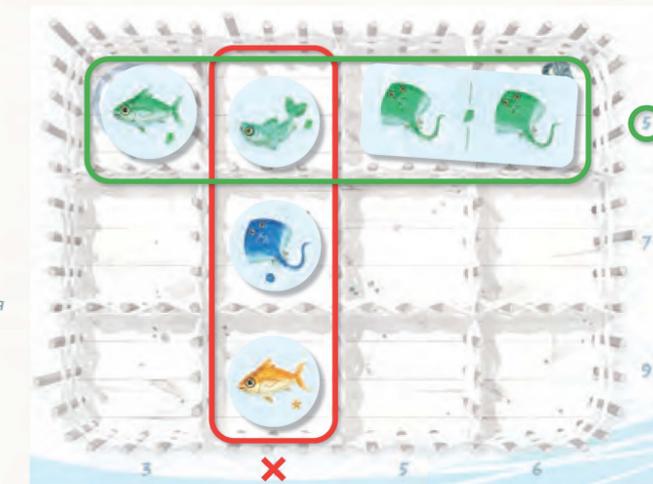
Если вы не хотите оставлять свой улов (или если у вас недостаточно места в отсеке для Рыбы), отпустите его, положив жетон Сетей лицевой стороной вниз на дно колоды.

Правила размещения

Вы должны поместить свой самый первый жетон Рыб (или Сетей) в левый верхний угол отсека для Рыбы на вашем планшете Лодки.

Вы должны размещать все последующие полученные вами жетоны рядом по крайней мере с одним другим жетоном (без пересечений).

Жетоны Рыб и Сетей не приносят очков по отдельности – вы зарабатываете очки в количестве, указанном рядом с линией отсека для Рыбы (вертикальной или горизонтальной), только после того, как эта линия заполнится жетонами Рыб и/или Сетей одного и того же цвета и/или вида.



Верхний горизонтальная линия содержит рыбу одного и того же (зеленого) цвета и, следовательно, оценивается в 5 очков.

Вторая вертикальная линия заполнена, но рыбы в ней разного цвета, так что эта линия не дает очков.

Примечание: Вам не нужно заполнять незаконченную линию перед началом новой.

После размещения в отсеке для Рыбы вы больше не сможете перемещать или убирать из отсека жетоны Рыб и Сетей.

Примечание: На жетонах Рыб и Сетей имеются небольшие пиктограммы, относящиеся к каждому из цветов: **●** для синих, **★** для оранжевых и **●** для зеленых рыб.



Станция ловли ракообразных



Достаньте из мешочка случайный жетон Ракообразных. Вы можете вытащить до 5 жетонов подряд или можете прекратить розыгрыш в любое время.

Однако будьте осторожны: если вы вытащите два жетона с крабом за один ход, вы теряете весь свой улов и возвращаете все жетоны, которые вы достали в этот ход, обратно в мешочек!

Как только вы прекратите розыгрыш (или наберете 5 жетонов), сложите весь улов в правом нижнем углу вашего планшета Лодки – в ловушку для Ракообразных.

Каждый жетон Ракообразных, добавленный в вашу коллекцию, немедленно приносит вам 1 Победное очко.



Водоворотная станция



Когда игра начинается, у каждого игрока на планшете Лодки лежит 4 жетона Подношений, что в конце игры будет равносильно штрафу в 15 очков (как показано на планшете Лодки).

Чтобы избавиться от этого штрафа, вам нужно будет запустить эти Подношения в водоворот.

Прибыв на Водоворотную станцию возьмите самый верхний жетон Подношений с планшета Лодки и положите его зону Водоворота в центре игрового поля.

Ваш штраф в конце игры становится меньше с каждым сделанным вами Подношением; он полностью аннулируется, если вам удастся избавиться от всех ваших жетонов Подношений до конца игры.

В конце игры вычтите из вашего общего количества Победных очков число, указанное в самом верхнем месте на планшете Лодки над оставшимися жетонами Подношений.

Пример: В конце игры у Васи на планшете Лодки все еще лежат 2 жетона Подношений. Он вычитает 6 Победных очков из своего окончательного результата (как показано на его планшете Лодки над оставшимися жетонами Подношений).



Станция Панорам



Панорамы состоят из 3, 4 или 5 карт, в зависимости от их типа (Дельфин, Осьминог или Кит соответственно).

При остановке на станции Панорам, если у вас еще нет карт Панорам этого типа, возьмите карту под номером 1 из соответствующей стопки и положите ее рядом с вашим планшетом Лодки лицевой стороной вверх.

Если у вас уже есть карта или карты Панорам этого типа, возьмите следующую по номиналу карту (в порядке возрастания), чтобы постепенно собрать Панораму целиком.

Как только вы берете карту панорам, вы получаете Победные очки, равные числу, изображенному на полученной вами карте (1, 2, 3, 4 или 5).

Пример: Петя посетил 3 станции Панорам типа Кит во время своего путешествия и добавил в свою коллекцию карты Панорам типа Кит 1, 2 и 3, получив в общей сложности 6 Победных очков (1 + 2 + 3). Он прибывает на 4-ю станцию Панорам типа Кит, берет карту Панорам типа Кит с цифрой "4", и добавляет 4 Победных очка к своему счету.

Примечание: Панорама типа Дельфин состоит из 3 карт, Осьминог – из 4 карт, а Кит – из 5 карт.

Важно: Каждый игрок может собрать только одну Панораму каждого типа (Дельфин, Осьминог или Кит), но допускается создание нескольких типов панорам одновременно.

Если вы завершите Панораму, вы больше не сможете останавливаться на станциях Панорам, соответствующего типа.



Бонусные карты Панорам: Если вы первый игрок, завершивший Панораму любого типа, добавьте соответствующую ей Бонусную карту Панорам в свою коллекцию и сразу же получите 3 дополнительных Победных очка (в дополнение к тем, что вы получили за последнюю карту Панорам соответствующего типа).



Станция Священных скал



Возьмите 2 карты Священных Скал и посмотрите на них, не показывая другим игрокам. Добавьте одну из них в свою коллекцию лицевой стороной вниз, а другую положите обратно под колоду.

Карты Священных Скал показывают секретные цели, которые дают вам в конце игры дополнительные очки, если вы соответствуете их условиям. В конце игры раскройте свои карты Священных Скал и получите указанное количество очков за каждое выполненное условие.



Причальная станция



Причалы (Причальные станции) являются обязательными остановками для всех судов, выступая в качестве контрольно-пропускных пунктов, которые делят Морской Путь на четыре части. Это возможность для рыбаков немного отдохнуть и усовершенствовать свои снасти.

Прибытие на Причальную станцию

Каждый игрок должен останавливаться у каждого Причала и ждать, пока подтянутся остальные, чтобы вы все могли снова отправиться в плавание.

Мест у Причала достаточно, чтобы разместить все Лодки одновременно.

Примечание: Используйте столько мест в доке, сколько игроков участвует в игре. Не допускается использование большего количества мест у Причала.

Важен порядок, в котором вы добываетесь до Причалов. По прибытии на Причальную станцию поставьте свою Лодку на любое из имеющихся там свободных мест.

Пример: Синий игрок прибыл к Причалу первым и решил остановиться на 5-м месте, чтобы иметь возможность отчаливать первым. Зеленый прибывает вторыми и ставит свою Лодку на первое место – так сможет первым выбрать карту Причалов. Оставшиеся три игрока приходят по очереди и каждый выбирает свободное место.



Карты Причалов

Как только все Лодки достигнут Причала, игрок, чья Лодка находится ближе всего к Морскому Пути, берет из колоды карт Причалов количество карт, равное количеству игроков +1.

Этот игрок тайно изучает их, затем выбирает одну и добавляет в свою коллекцию лицевой стороной вверх. Он передает оставшиеся карты Причалов следующему в очереди игроку на Причале, который также выбирает одну и добавляет ее в свою коллекцию, и т.д., пока все не получат по карте Причалов. Положите оставшуюся карту Причалов обратно под колоду.

Существует два типа карт Причалов:

- **Пища** – это карты с фиксированными Победными очками. Игрок, добавивший такую карту в свою коллекцию, сразу же получает указанное количество очков.
- **Улучшения** – дают постоянный эффект на всю оставшуюся часть игры, который срабатывает при остановке на соответствующей станции (изображена в левом верхнем углу карты) и **может быть использован только один раз для каждой станции.**

Примечание: Вы можете использовать несколько карт Причалов на одной станции, при условии, что станция соответствует значку в левом верхнем углу каждой карты.

Возобновление путешествия

Как только все получают свою карту Причалов, путешествие продолжается. Игрок, чья Лодка находится дальше всего от Морского Пути отчаливает первым.

Т.е. игрок, который выберет место на Причале, расположенное ближе всего к Морскому Пути, получит больше карт Причалов для выбора, чем те, кто остановились дальше от него, но покинет Причальную станцию последним. С другой стороны, игрок, который находится позади всех, будет иметь больше возможностей передвижения при выходе с Причальной станции, поскольку он пойдет первым.

Завершение путешествия

Игра заканчивается, как только все Лодки достигают стартового Причала. Каждый игрок получает самый ценный жетон Ранней Пташки, доступный по мере прибытия: первый игрок, добравшийся до финиша, получает 7 очков, второй игрок – 5 очков, третий – 3 очка и т.д.

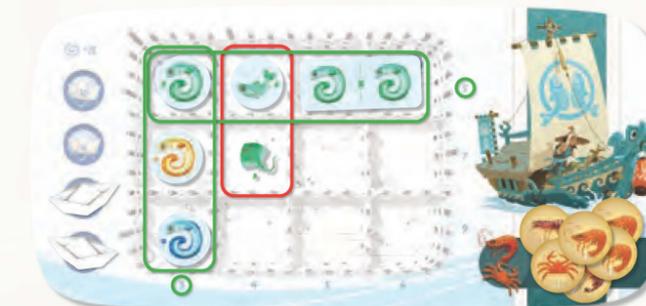
Каждый игрок раскрывает свои карты Священных Скал и добавляет их очки к своему результату (если применимо).

Затем из результата вычитается количество очков, равное указанному в самом верхнем месте на планшете Лодки над оставшимися жетонами Подношений.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает и становится лучшим рыбаком сезона! При равенстве очков за первое место, игроки, занявшие равные места, делят победу.

Примечание: В Намидзи игроки отслеживают свой результат, передвигая счетчик Очков в зоне Победных очков на игровом поле. Если вы считаете, что допустили ошибку в подсчете, вы всегда можете просмотреть свою коллекцию и подсчитать свой результат еще раз в любой момент.

Пример 1: Петя возвращается в деревню со своим дневным уловом.



Во время путешествия он отправил в Водоворот 2 Подношения, так что он вычитает только 6 очков из своего общего результата. Отсек для Рыб содержит две допустимые заполненные линии, приносящие ему 5 и 3 очка соответственно. Вторая вертикальная линия неполная и не приносит очков. 6 Ракообразных в ловушке для Ракообразных приносит 6 очков.



У него 4 карты Священных Скал. Ему удалось достичь целей, указанных в 3 из них. Не достигнута цель карты "Умелый рыбак", поэтому она не приносит очков. Он получает 11 очков (4 + 4 + 3).



Петя собрал 3 карты Панорам типа Кит стоимостью 6 очков (1 + 2 + 3) и 2 карты Панорам типа Дельфин стоимостью 3 очка (1 + 2). Он съел роллы маки на Причальной станции, что принесло ему 5 очков. Поскольку он вернулся в деревню третьим, он получает третий по величине жетон Ранней Пташки стоимостью 3 очка.

Финальный результат: 5 + 3 + 6 + 3 + 4 + 4 + 6 + 3 + 3 + 5 - 6 = 36 очков.

Пример 2: Вася возвращается в деревню со своим уловом.



Ему удалось отправить все Подношения в Водоворот, так что он обошелся без штрафа.

Улов принес ему 19 очков (3 + 7 + 9) благодаря заполненным и допустимым 2 горизонтальным и 1 вертикальной линиям.

Улов Ракообразных был менее удачным и принес всего 3 очка.



3 карты Священных Скал принесли ему 12 очков (4 + 4 + 4), т.к. были достигнуты все указанные в них цели.



Вася собрал 4 карты Панорам типа Осьминог стоимостью 10 очков (1 + 2 + 3 + 4) плюс 3 очка за соответствующую Бонусную карту Панорам. 2 карты Панорам типа Кит принесли ему 3 очка (1 + 2). Он дважды перекусил на Причальных станциях, набрав 8 очков (4 + 4), но прибыл к стартовому Причалу лишь пятым и получил всего 1 очко за жетон Ранней Пташки.

Результат $3 + 7 + 9 + 3 + 4 + 4 + 4 + 10 + 3 + 3 + 8 + 1 - 0 = 59$ очков.

Особые правила для игры вдвоем

У игры вдвоем есть свое специфика.

При подготовке к игре добавьте на стартовый Причал третью "Нейтральную Лодку". Порядок расстановки Лодок определяется случайным образом.

Как и в случае с Лодками игроков, Нейтральная Лодка движется, когда оказывается последней на Морском Пути. Игрок, который находится впереди всех, двигает Нейтральную Лодку.

Примечание: Движение Нейтральной Лодки – важная часть игры вдвоем и фактически ключ к победе.



Зеленая Лодка – Нейтральная Лодка (N). Поскольку она отстала от соперников, право хода достается ей. Желтый игрок (Y) находится впереди всех, поэтому двигать Нейтральную Лодку будет именно он.

Перемещения Нейтральной Лодки не влияют на игру, кроме ее остановок на Причальных станциях и на стартовом Причале.

Как только все 3 Лодки остановятся на Причальной станции, игрок, который ближе к Морскому Пути, берёт 4 карты Причалов. Когда настанет очередь Нейтральной Лодки выбирать карту Причалов, выберите одну карту случайным образом и сбросьте ее рубашкой вниз.

Когда Нейтральная Лодка достигает стартового Причала, игрок, который переместил ее последним, сбрасывает самый высокий невостребованный жетон Ранней Пташки.

Помимо этих двух особенностей, игра идет по обычным правилам.

Авторы:

Разработка Antoine Bauza

Иллюстрации Naïade

Подготовка и публикация Funforge

Antoine Bauza благодарит Mikael Bach, Michaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat и Yannick Deplaect.

NAMDIJ01

© Funforge s.a.r.l 2021 — All rights reserved.

*Направление движения