

# NAMIJI

## Règles du Jeu

### Matériel

- 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

### But du Jeu

Vous êtes des pêcheurs du Japon d'autrefois naviguant au Sud de l'archipel nippon, à quelques kilomètres du célèbre 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.

### Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Ponton et formez une pioche, face cachée.
3. Mélangez les cartes Rocher sacré et formez une pioche, face cachée.
4. Mélangez les jetons Filet et formez une pioche face cachée.
5. Mélangez les jetons Poisson et placez-les face cachée pour former le Banc de poissons.
6. Placez les jetons Crustacé dans le sac.
7. Triez les cartes Panorama par type (Dauphin, Pieuvre, Baleine) et par valeur (les 1 au-dessus des 2, eux-mêmes au-dessus des 3, etc.). Puis, placez-les sur les emplacements correspondants.

Prenez chacun un plateau Bateau, 4 figurines Offrande, un pion Bateau et un pion Score de la même couleur.

### Encadré : plateau Bateau

- Casiers à poissons (grille 3x4 cases)
- Nasse à crustacés
- Jetons offrandes (4 en début de partie)
- Emplacement pour un jeton Arrivée

Placez 4 jetons Offrandes sur votre plateau Bateau.

Placez les pions Score sur la case 0 de la piste de Score.

Placez les pions Bateaux dans un ordre aléatoire sur le Port de départ de la route maritime.

### Encadré : sens de navigation

Au début de la partie, choisissez le sens du parcours et placez les bateaux sur les emplacements de départ correspondants. Le sens choisi définit le Port de Départ et le Port d'Arrivée de la partie.

### Encadré : collection

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

## Déroulement de la partie

Dans Namiji, c'est toujours au joueur dont le Bateau est situé le plus en arrière sur la route maritime (par rapport au sens du parcours) de jouer.

Le joueur dont le jeton 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 « sauter » un ou plusieurs emplacements.

Il est interdit de revenir en arrière. Il est obligatoire de s'arrêter aux stations Pontons.

Une fois qu'il a déplacé son Bateau, le joueur obtient le bénéfice correspondant à la station associée (les stations sont détaillées plus loin).

Dans la plupart des cas, suite au 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.

Si, après son déplacement, le dernier Bateau reste le dernier sur la route maritime, il rejoue immédiatement. C'est le cas, jusqu'à ce qu'il se retrouve devant un autre joueur.

### Exemple visuel

Le Bateau vert est le plus loin sur la route maritime, c'est donc à lui de jouer.

### Exemple visuel

Le Bateau violet est considéré plus loin que le Bateau vert (emplacement double). C'est donc à lui de jouer.

### Exemple visuel

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

### Emplacements simple/double

Sur le plateau, certains emplacements sont doubles. Ils ne sont utilisés que dans les parties à 4 et 5 joueurs.

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

Le Bateau qui arrive après lui occupe le second emplacement. Celui-ci est toujours considéré plus éloigné que l'autre arrêt directement situé sur la route maritime.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, seuls les emplacements sur la route maritime sont utilisés. Les autres ne servent pas et doivent être ignorés.

## Les stations et leurs effets

### Pêche à la ligne/Pêche au filet

- Pêche à la ligne

Prenez un jeton Poisson, visible ou caché, dans le Banc de poissons et placez-le, face visible, dans votre casier (voir la règle de placement plus loin). Puis, retournez un autre jeton Poisson face cachée dans le Banc de poissons et placez-le face visible. Cette règle s'applique aussi si vous piochez un poisson grâce à une carte.

Remise à l'eau : si vous le souhaitez, vous pouvez renoncer à votre pêche. Replacez alors le jeton Poisson, face visible, dans le Banc de poissons.

- Pêche au filet

Prenez le premier jeton Filet de la pioche et placez-le dans votre casier, horizontalement ou verticalement (voir la règle de placement plus loin). Les jetons Filet occupent deux espaces et ne peuvent en aucun cas dépasser du casier.

Remise à l'eau : si vous le souhaitez, vous pouvez renoncer à votre pêche. Replacez alors le jeton Filet sous la pioche des jetons Filet.

### Règle de placement

Le premier jeton Poisson (ou jeton filet) doit être placé dans la case supérieure gauche du Casier. Les jetons suivants doivent obligatoirement être placés orthogonalement de façon à être adjacents à au moins un autre jeton.

Les jetons Poissons et Filets ne rapportent pas de points individuellement. En revanche, quand vous complétez une ligne (ou une colonne) de votre Casier avec des poissons de la même couleur ou de la même forme, vous gagnez immédiatement les points correspondants à cette ligne (ou cette colonne).

### Exemple visuel

Une ligne complète qui rapporte des points et une colonne incomplète qui ne score pas.

*Précision : il n'est pas nécessaire de finir une ligne ou une colonne pour en débiter une nouvelle.*

### **Nasse à Crustacés**

Piochez au hasard un jeton Crustacé dans le sac. Vous pouvez tirer jusqu'à 5 jetons successivement et vous pouvez arrêter de piocher à tout moment. Vous pouvez récupérer des Crevettes et un Crabe uniquement. Si vous attrapez 2 Crabes, vous perdez tout le fruit de votre pêche à cette station et vous devez remettre dans le sac tous les jetons que vous venez de piocher.

Lorsque vous récupérez des jetons Crustacés, empilez-les dans la nasse de votre plateau Bateau. Chaque jeton Crustacé (Crevette et Crabe) ajouté à votre collection rapporte immédiatement 1 point de victoire.

### **Tourbillon**

Au début de la partie, vous commencez avec 4 jetons Offrandes qui représentent un malus de 15 points. Le seul moyen de se débarrasser de ce malus, ou tout au moins de le réduire est de faire don de ces offrandes à la mer. Pour cela, prenez le jeton Offrande situé le plus à droite sur votre plateau Bateau et posez-le sur la zone Tourbillon du plateau de jeu. Si vous parvenez à faire don de toutes vos Offrandes, vous n'aurez plus aucun malus en fin de partie.

Exemple : à la fin de la partie, Tami a encore 2 jetons Offrandes sur son plateau. Elle retire donc 6 points de victoire à son score final.

### **Panorama**

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

Lorsque vous vous arrêtez sur une station Panorama, si vous ne possédez aucune section de ce panorama, prenez la section numéro 1. Si vous possédez déjà une ou plusieurs sections, prenez la section suivante dans l'ordre croissant.

Puis, marquez immédiatement un nombre de points égal au numéro de la section (1, 2, 3, 4 ou 5) du panorama que vous venez d'obtenir.

*Précision : chaque joueur ne peut composer qu'un seul panorama de chaque type (Dauphin, Pieuvre ou Baleine). Un joueur qui a complété un panorama ne peut plus s'arrêter aux stations de ce panorama.*

Bonus : le joueur qui termine en premier un Panorama reçoit la carte Bonus correspondant au panorama complété (Dauphin, Pieuvre ou Baleine) et l'ajoute à sa collection. Chacune de ces cartes rapporte immédiatement 3 points (en plus des points gagnés avec le dernier morceau du panorama).

### **Rocher sacré**

Chaque carte Rocher sacré propose un objectif unique. A la fin de la partie, si un objectif est atteint, marquez les points correspondants.

Piochez 2 cartes Rocher sacré et prenez-en connaissance sans les montrer aux autres joueurs. Choisissez-en une et ajoutez-la, face cachée, à votre collection. Puis, remplacez la seconde carte sous la pioche. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Rocher sacré que vous pouvez posséder.

## **Pontons**

Les Pontons sont des stations particulières. Ce sont des points de passage obligatoires pour tous les Bateaux. L'occasion de prendre un peu de repos et d'améliorer vos outils.

## **Arrivée à un Ponton**

Vous êtes obligés de vous arrêter à chaque Ponton. Les stations Pontons peuvent donc accueillir tous les Bateaux simultanément.

*Remarque : les 5 emplacements d'un Ponton ne sont utilisés que dans les parties à 5 joueurs. Dans une partie à 4 joueurs, n'utilisez que les 4 premiers emplacements, et dans une partie à 2 ou 3 joueurs, les 3 premiers emplacements.*

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

Quand tous les Bateaux sont arrivés au Ponton, le joueur dont le Bateau occupe la première place (la plus proche de la station) pioche autant de cartes Ponton que le nombre de joueurs plus 1. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, il pioche 4 cartes.

Il en prend connaissance sans les montrer aux autres joueurs. Il en choisit une qu'il ajoute à sa collection face visible, puis, le joueur dont le bateau occupe la deuxième place récupère les cartes restantes et 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.

Les cartes Ponton ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par arrêt. Il est toutefois possible d'utiliser plusieurs cartes Ponton dans une station si les conditions sont réunies.

## **Poursuite du Voyage**

Une fois que chaque joueur a récupéré une carte Ponton, le voyage peut continuer. Le dernier Bateau sur le parcours reprend la route en premier selon la règle usuelle.

*Remarque : le Bateau placé en première position a donc plus de choix dans les cartes Ponton que celui placé en dernière position. Mais 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 quand tous les Bateaux sont parvenus au Port d'arrivée. Les joueurs gagnent un jeton Arrivée en fonction de votre rang 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 les points de malus correspondants aux Offrandes restantes sur votre Bateau.

### Exemple visuel de calcul de score

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 se 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 la fin de la partie.*

## Règles spéciales : parties à 2 joueurs

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

Un troisième Bateau, appelé Bateau neutre, est placé sur le Port de départ (la position des trois Bateaux est déterminée aléatoirement).

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

Il est déplacé par le joueur dont le Bateau est en première position sur le parcours à cet instant.

*Note : les déplacements du Bateau neutre sont un élément important des parties à deux joueurs et sans aucun doute une clef vers la victoire.*

### Exemple visuel

Les déplacements du Bateau neutre sont sans effet sauf pour les stations Pontons et Port d'arrivée. Il ne prend pas de cartes ni de jetons. Ses points ne sont pas comptabilisés.

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 (sans en prendre connaissance).

Quand le Bateau neutre atteint le Port d'arrivée, le joueur qui l'a déplacé prend le jeton Arrivée correspondant et le défause.

A ces exceptions près, la partie se joue selon les règles usuelles.

## Crédits

Un jeu d'Antoine Bauza

Illustré par Naïade

Design graphique : Funforge Studio

Relecture : Gersende Cheylan

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

Funforge remercie :

© Funforge s.a.r.l 2019 – Tous droits réservés.