

# NAVIA



José Luis Trassierra



María Eiriz



## REGLAS EN PÁGINA 2

Cada año, cuando las nieves se derriten y el río se vuelve salvaje, los clanes del bosque se batan por el dominio sobre el río y la bendición de la diosa Navia.

Lidera el barco de tu clan, sabotea, roba y engaña. Todo vale para ser el clan que gobernará el bosque este año.



## REGRAS EN PÁXINA 8

Cada ano, cando as neves se derreten e os ríos se tornan salvaxes, os clans do bosque enfróntanse polo dominio do río e a bendición da deusa Navia.

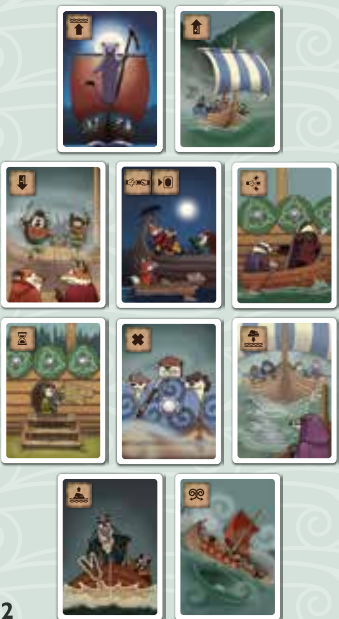
Lidera o barco do teu clan, argalla, rouba e engaña. Todo vale para ser o clan que gobernará o bosque este ano.



# COMPONENTES

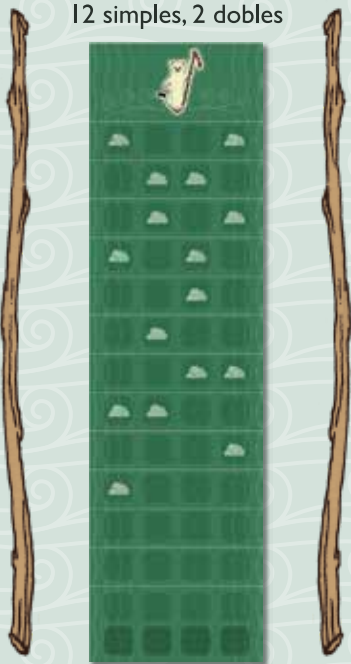
36 cartas de juego

63 x 88 mm.



14 losetas de río

12 simples, 2 dobles



16 fichas

4 fichas de Clan

(Erizos, Nutrias, Tejones y Zorros)



4 fichas de Roca



4 fichas de Agua



4 fichas de Dique Seco



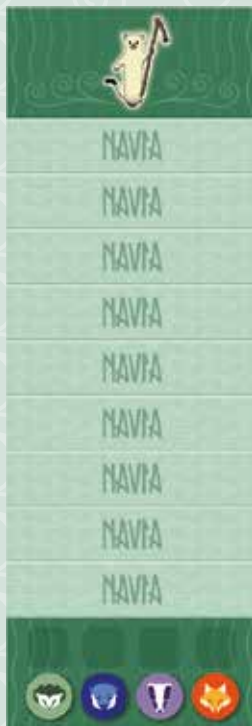
## PREPARACIÓN DE PARTIDA

### El río:

- 1 Baraja las 12 losetas simples de río boca abajo. Escoge 9 de ellas sin mirarlas y descarta las 3 losetas sobrantes.
- 2 Coloca la **Loseta Inicial** boca arriba.
- 3 A partir de la **Loseta Inicial**, y en vertical, coloca las 9 losetas elegidas boca abajo.
- 4 Por último, coloca la **Loseta Final** boca arriba, en el extremo opuesto a la **Loseta Inicial**. Este será el tablero de juego.



Posición de salida (ver pág. 4) ►



4 Loseta Final (doble)

3 9 losetas simples

2 Loseta Inicial (doble)

## Las cartas:

- Baraja todas las cartas y déjalas boca abajo. Este será el mazo de robo. Deja un hueco al lado para la pila de descartes.

**Si solo jugáis dos personas,** retirad las siguientes cartas:

- Todas las cartas de Remolino
- 2 cartas de Dique Seco
- 2 cartas de Robo
- 1 carta de Avance Rápido

## En sus marcas:

- Decidid quién comenzará la partida y en qué sentido irán los turnos.
- Si no os ponéis de acuerdo, se jugaría en sentido horario y la persona más joven comenzaría la partida.

Durante el juego puede haber cambios de sentido de los turnos. Podrás marcar cada cambio ayudándote de los símbolos que encontrarás en los laterales de la caja.

Sentido  
horario



Sentido  
antihorario

- La persona que comience elegirá su ficha de Clan y la colocará en cualquier casilla de la fila inferior de la **Loseta Inicial** del tablero. Esta será su **posición de salida** (ver esquema en página 3).
- A continuación, además, robará 3 cartas del mazo.
- Las demás personas harán lo mismo una a una, respetando el sentido de los turnos.

## OBJETIVO

Ganarás la partida si consigues ser la primera persona en alcanzar la **Loseta Final**, donde obtendrás la bendición de la diosa Navia para tu clan.

## CÓMO SE JUEGA

Cada turno se divide en 4 fases que deberás ejecutar siguiendo un orden concreto:

### 1. Descubrir el río:

- Si al empezar tu turno tu ficha de Clan está al borde de una loseta de río sin desvelar, voltéala para **descubrir lo que oculta la niebla**.

### 2. Jugar cartas de tu mano:

- Solo podrás utilizar **una carta de tu mano por turno**, salvo en el caso de la carta de Robo, que te permitirá jugar otra carta adicional o incluso encadenar robos consecutivos.
- No es obligatorio utilizar cartas en tu turno. Si las tuyas no te gustan, puedes descartarlas todas y jugar sin cartas hasta el final del turno.
- Apila las cartas usadas o descartadas boca arriba junto al mazo de cartas.



### 3. Mover ficha de clan:

- Durante tu turno tienes que mover tu ficha de Clan por el río siempre que puedas. Sólo podrás moverla **hacia adelante** o en diagonal hacia adelante, nunca de forma lateral o hacia atrás.
- **No podrás avanzar a una casilla en la que haya un obstáculo**, sea una Roca o una ficha de Clan de otra persona.

### 4. Recuperar cartas:

- Solamente al final de un turno en el que hayas podido jugar\* recuperarás cartas **hasta volver a tener 3** en la mano.
- Si se agota el mazo, baraja la pila de descartes y colócala boca abajo para formar uno nuevo.

\* Si empiezas tu turno con una o más fichas de Dique Seco, no podrás jugar ese turno ni recuperar cartas; solo podrás deshacerte de una ficha de Dique Seco y comenzará el turno de la siguiente persona.

(Ver carta de Dique Seco en página 7)

# LAS CARTAS

## 1. Bendición de Navia:



- Avanza a través de los obstáculos hasta la primera casilla vacía que te encuentres, siempre que tengas un obstáculo justo delante.
- El movimiento solo podrá ser en línea recta hacia delante, nunca diagonal, lateral ni hacia atrás.
- Si durante el avance te encuentras losetas de río no descubiertas, dales la vuelta y avanza hasta que aparezca el primer espacio sin obstáculos.
- Una vez usada esta carta no podrás mover más en este turno.

## 2. Avance rápido:



- Avanza dos posiciones en lugar de una. Podrás combinar movimientos hacia delante y/o diagonales.
- Si tienes que desvelar nuevas losetas de río, solo podrás hacerlo cuando tu ficha de Clan esté al borde de la loseta a desvelar.

## 3. Abordaje:



- Haz retroceder una casilla a cualquier ficha de clan. Sólo podrás moverla hacia atrás o en diagonal hacia atrás, nunca en horizontal.
- La ficha no puede retroceder a una casilla que contenga un obstáculo.

## 4. Robo:



- Esta carta te permite robar una carta a otra persona, a ciegas.



- Además, tras el robo, podrás jugar una carta adicional, ya sea la robada u otra de tu mano. Incluso podrías encadenar varios robos seguidos a una o más personas.

## 5. Sabotaje:



- Obliga a la persona de tu elección a descartarse de todas las cartas que tenga en la mano.

- No podrá recuperar las cartas hasta el final de su siguiente turno.

## 6. Dique Seco:



- Pon una ficha de Dique Seco ante otra persona. Esto le hará perder un turno.

- Estas fichas son acumulables, así que se podría perder más de un turno. No se podrán recuperar las cartas perdidas hasta el final del siguiente turno en el que se haya podido jugar.

## 7. ¡¡Escudos!!



- Úsala cuando quieras para anular los efectos de cualquier carta que afecte a un único jugador; aunque no sea tu turno.

- Después descarta la carta anulada y la carta de ¡¡Escudos!!

## 8. Trampa:



- Al jugar esta carta, la casilla en la que estás se convierte en una roca en cuanto la abandones. Pon una ficha de roca en dicha casilla.

- Esta ficha de roca se podrá eliminar jugando una carta de Sortilegio.

## 9. Sortilegio:



- Destruye, con el poder de la magia, la roca que esté en contacto con tu ficha de Clan. Coloca una ficha de agua sobre la roca.

- Esta ficha de agua se podrá eliminar jugando una carta de trampa.

## 10. Remolino:



- Cambia el sentido del juego: si los turnos iban en sentido horario, ahora irán en sentido inverso. (Ver más en página 4).

- Esta carta no permite jugar dos turnos seguidos.





# COMPONENTES

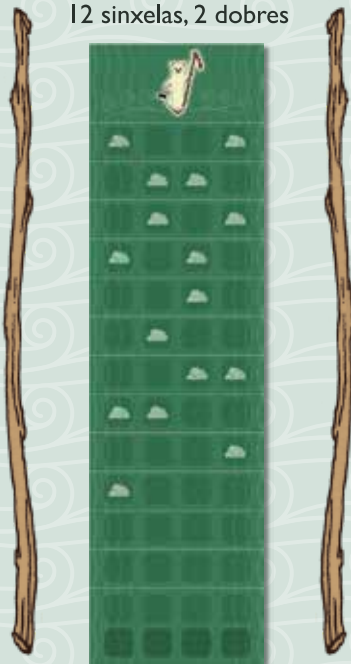
36 cartas de xogo

63 x 88 mm.



14 pezas de río

12 sinxelas, 2 dobres



16 fichas

4 fichas de Clan

(Ourizos, Londras, Teixugos e Raposos)



4 fichas de Rocha



4 fichas de Auga



4 fichas de Dique Seco





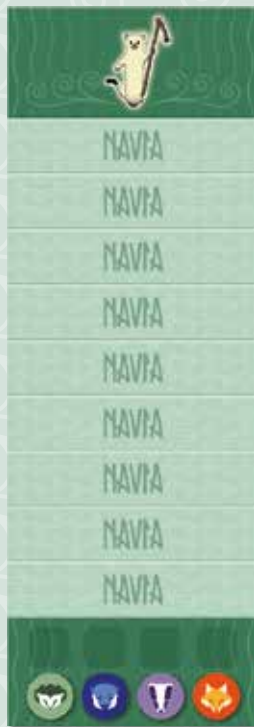
## PREPARACIÓN DA PARTIDA

O río:

- 1 Baralla as 12 pezas sinxelas de río. Escolle 9 pezas sen miralas e descarta as 3 pezas que sobran.
- 2 Coloca a **Peza Inicial** do río cara a arriba.
- 3 A partir da **Peza Inicial** e, de xeito vertical, coloca as 9 losetas escollidas cara a abaixo.
- 4 Finalmente, pon a **Peza Final** cara a arriba, no extremo oposto da **Peza Inicial**. Este será o taboleiro de xogo.



Posición de saída (ver páx. 10) ►



4 Peza Final (dobre)

3 9 pezas sinxelas

2 Peza Inicial (dobre)

## As cartas:

- Baralla todas as cartas e déixaas boca abaixo. Este será o mazo de cartas. Deixa tamén un espazo para poñer os descartes.

**Se soamente xogades dúas persoas,** retirade as seguintes cartas:

- Todas as cartas de Remuíño
- 2 cartas de Dique Seco
- 2 cartas de Roubo
- 1 carta de Avance Rápido

## Veña, que xa estamos:

- Decidide quen comezará a partida e cal será o sentido no que irán as quendas.
- Se non vos poñedes de acordo xogaredes en sentido horario e a persoa máis nova comezará a partida.

Durante o xogo pode haber cambios no sentido das quendas. Podes marcar cada cambio usando os símbolos que atoparás nos laterais da caixa.

Sentido  
horario



Sentido  
antihorario

- A persoa que comece escollerá a súa ficha de Clan e colocaráa en calquera dos espazos da primeira fila da **Peza Inicial** do taboleiro. Esta será a súa **posición de saída** (ver esquema na páxina 9).
- Despois, ademais, roubará 3 cartas do mazo.
- As demais persoas farán o mesmo unha tras outra, seguindo o sentido das quendas.

**OBXECTIVO**

Gañará-la partida se consigues ser a primeira persoa en chegar á **Peza Final**, onde obterás a bendición da deusa Navia para o teu Clan.

## COMO SE XOGA

Cada quenda divídese en 4 fases que deberedes facer seguindo unha orde concreta:

### 1. Descubrir o río:

- Se comezas a quenda coa túa ficha de Clan ao bordo dunha peza de río sen desvelar, dalle a volta para **descubrir o que oculta a néboa**.

### 2. Xogar cartas da túa man:

- Soamente podes empregar **unha carta da túa man por quenda**, agás no caso da carta de Roubo, que permite xogar outra carta ou mesmo encadear varios roubos consecutivos.
- Non é obrigatorio utilizar cartas na túa quenda e, se non che gustan, podes rexeitalas todas e xogar sen elas ata a última fase da túa quenda.
- Amorea as cartas usadas ou rexeitadas cara a arriba a carón do mazo de cartas.



### 3. Mover ficha de clan:

- Durante a túa quenda tes que mover a túa ficha de Clan polo río sempre que poidas. Só poderás movela **cara a adiante** ou en diagonal cara a adiante, xamais de lado ou cara a atrás.
- Non poderás avanzar a un espazo que conteña un obstáculo, sexa unha Rocha ou unha ficha de Clan de outra persoa.

### 4. Recuperar as cartas:

- Tan só no final dunha quenda onde puideses xogar\* recuperarás cartas **ata volver a ter 3 na man**.
- Se o mazo se esgota, baralla os descartes e ponos cara a abaixo para formar un novo mazo.

\* Se comezas a túa quenda con unha ou máis fichas de **Dique Seco** non poderás xogar nin recuperar cartas. Só poderás desfacerte dunha ficha de Dique seco e comezará a quenda da seguinte persoa. (Ver carta de Dique Seco na páxina 13)

# AS CARTAS

## 1. Bendición de Navia:



- Avanza a través dos obstáculos ata o primeiro espazo baleiro que atopas sempre e cando teñas un obstáculo xusto diante.
- O movemento só poderá ser en liña recta cara adiante, nunca diagonal, lateral nin cara atrás.
- Se durante o avance atopas pezas de río sen revelar, daraslles a volta ata que ao fin apareza o primeiro espazo sen rochas.
- Unha vez empregada esta carta xa non poderás facer máis movementos na túa quenda.

## 2. Avance rápido:



- Avanza dous espazos en lugar dun. Poderás combinar movementos cara a adiante e diagonais.
- Se tes que darlle a volta a novas pezas de río, só poderás facelo cando a túa ficha de Clan estea ao bordo da peza a desvelar.

## 3. Abordaxe:



- Fai retroceder un espazo a calquera ficha de Clan. Debes movela cara a atrás ou en diagonal cara a atrás, nunca en horizontal.
- A ficha rival non poderá retroceder a un espazo que conteña un obstáculo.

## 4. Roubo:



- Esta carta permite roubar unha carta a outra persoa ás cegas.



- Ademáis, despois do roubo podes usar calquera outra carta se queres, xa sexa a roubada u outra da túa man. Ata poderías encadear varios roubos consecutivos con diferentes persoas.

## 5. Sabotaxe:



- Obriga a calquera persoa que elixas a descartar todas as cartas que teña na man.
- Non poderá recuperar as cartas ata o final da súa seguinte quenda.

## 6. Dique Seco:



- Coloca unha ficha de **Dique Seco** enfronte a calquera persoa para que perda a súa próxima quenda.
- Estas fichas son acumulables, polo que se pode perder máis dunha quenda. Non se recuperarán as cartas perdidas ata o final da seguinte quenda na que se poida xogar.

## 7. ¡¡Escudos!!



- Úsaa cando queiras para anular os efectos de calquera carta que afecte a unha única persoa, aínda que non sexa a túa quenda.
- Despois descarta a carta anulada e a carta de ¡¡Escudos!!

## 8. Trampa:



- Se xogas esta carta, ao mover a túa ficha de Clan, convertes o espazo que abandonas nunha rocha. Coloca unha ficha de rocha nese espazo.
- Esta ficha de rocha poderá ser eliminada xogando unha carta de **Feitizo**.

## 9. Feitizo:



- Co poder da maxia poderás fundir unha rocha que estea en contacto coa túa ficha de Clan. Pon unha ficha de auga sobre a rocha.
- Esta ficha de auga poderá ser eliminada xogando unha carta de **Trampa**.

## 10. Remuíño:



- Cambia o sentido do xogo: se ata o momento as quendas iban no sentido horario, agora irán no sentido inverso. (Ver máis na páxina 10).
- Esta carta non che permite xogar dúas quendas consecutivas.



## AGRADECIMIENTOS

### Con todo nuestro cariño a:

- Lucía Otero (co-autora)
- Miguel Trassierra (ilustrador del prototipo)

### Colaboradores y participantes:

- OurilGames (Jon y Marta)
- Jesús Javier Martínez (fotografía)
- José Covelo (reglas)
- Isabel Brión (reglas)
  - Gaidil Bueu
- Asociación Tempus Ludit
- Asociación Rotting Pizza
- El jugón de los anillos (reviewer)
  - Proyecto Glirp (reviewer)
- Rubén Cembellín (compañero de eventos)

Y, por supuesto, a nuestros amigos y familiares por ayudarnos a hacer Navia realidad.



## AGRADECEMENTOS

### Con todo o noso agarimo a:

- Lucía Otero co-autora)
- Miguel Trassierra (ilustrador do prototipo)

### Colaboradores e participantes:

- OurilGames (Jon y Marta)
- Jesús Javier Martínez (fotografía)
- José Covelo (reglas)
- Isabel Brión (reglas)
  - Gaidil Bueu
- Asociación Tempus Ludit
- Asociación Rotting Pizza
- El jugón de los anillos (reviewer)
  - Proyecto Glirp (reviewer)
- Rubén Cembellín (compañero de eventos)

E, por suposto, aos nosos amigos e familiares por axudarnos a facer realidade Navia



BREGAME