

# NAVIA

⚙ José Luis Trassiera

✍ María Eiriz



## REGRAS EN PÁXINA 2

Cada ano, cando as neves se derretan 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 engana. Todo vale para ser o clan que gobernará o bosque este ano.



# COMPONENTES

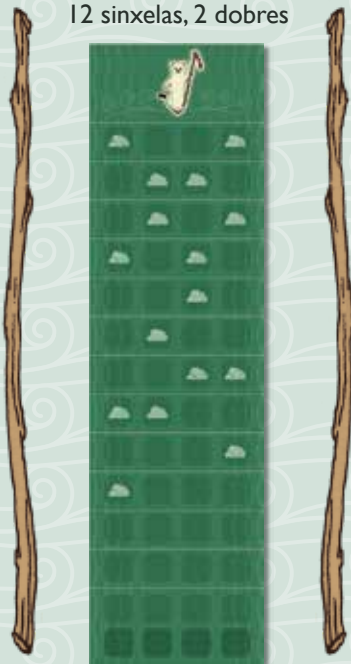
35 cartas de xogo

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



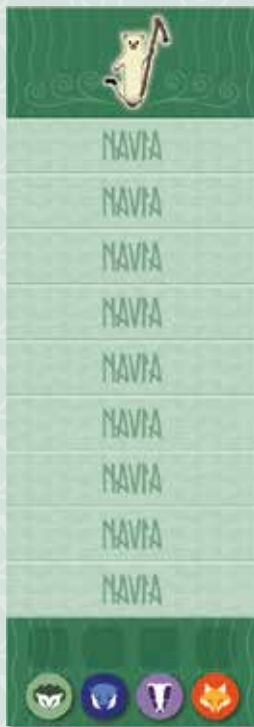
## PREPARACIÓN DA PARTIDA

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 desfacer-te 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.