

# 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.



# COMPONENTES

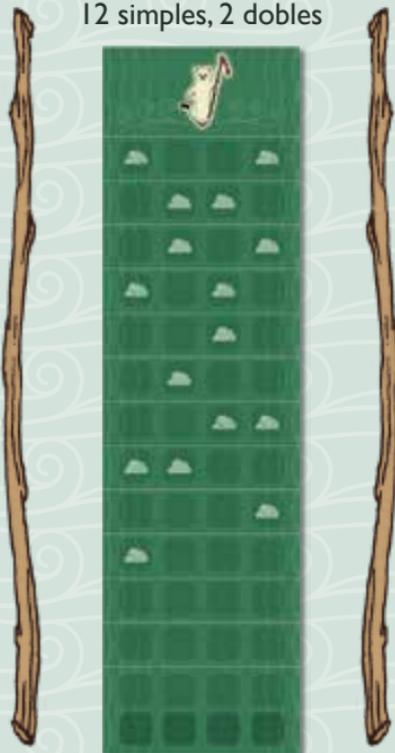
35 cartas de juego

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



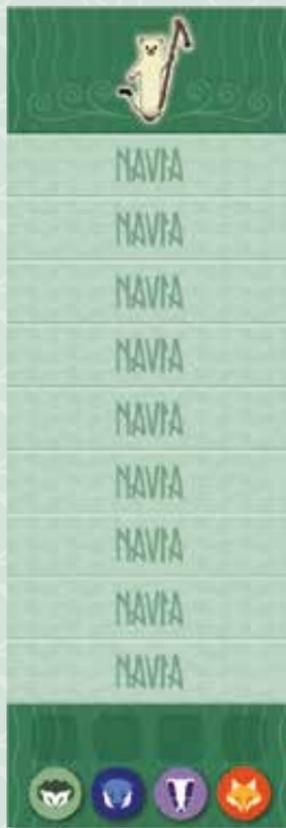
4 fichas de Dique Seco



## PREPARACIÓN DE PARTIDA

### El río:

- 1 Baraja las 12 losetas simples de tablero 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.



4 Loseta Final (doble)

3 9 losetas simples

2 Loseta Inicial (doble)

Posición de salida (ver pág. 4) ►

## 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 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 que contenga 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 rival 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.