

NAVIA



José Luis Trassiera



María Eiriz



REGRAS NA PÁGINA 2

Todos os anos, quando a neve derrete e o rio fica selvagem, os clãs da floresta lutam pelo domínio do rio e pela bênção da deusa Navia.

Lidere o navio do seu clã, sabote, roube e engane. Vale tudo na tentativa de reinar sobre a floresta este ano.



COMPONENTES

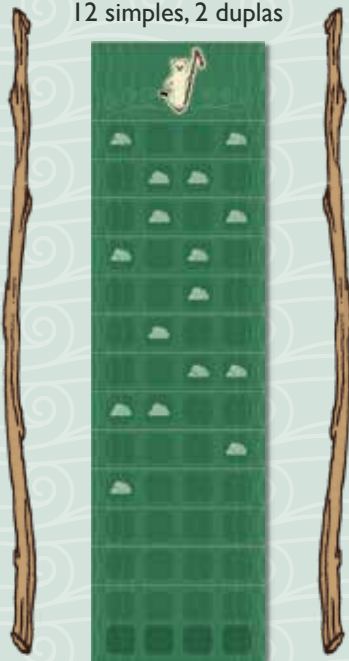
35 cartas de baralho

63 x 88 mm.



14 peças de rio

12 simples, 2 duplas



16 fichas

4 fichas de Clã

(Ouriços, Lontras, Texugos e Raposas)



4 fichas de Rocha



4 fichas de Água



4 fichas de Doca seca



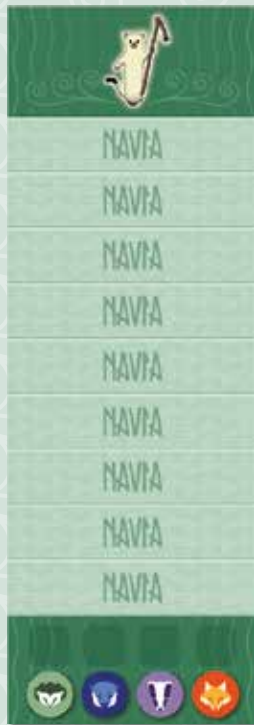
PREPARANDO O JOGO

O rio:

- 1 Embaralhe as 12 peças simples de rio voltadas para baixo. Escolha 9 delas sem olhar. Descarte as 3 peças restantes.
- 2 Coloque a **Peça Inicial** voltada para cima.
- 3 Começando na **Peça Inicial** e verticalmente, coloque as 9 peças de rio embaralhadas voltadas para baixo.
- 4 Por fim, coloque a **Peça Final** voltada para cima, no extremo oposto da **Peça inicial**. Este será o tabuleiro do jogo.



Posição inicial (ver pág. 10) ►



4 Peça Final (dupla)

3 9 peças simples

2 Peça Inicial (dupla)

As cartas:

- Embaralhe todas as cartas e deixe-as viradas para baixo formando uma pilha. Deixe um espaço para a pilha de descarte.

Se apenas duas pessoas estiverem jogando, remova as seguintes cartas:

- Todas as cartas de **Remoinho**
- 2 cartas de **Doca seca**
- 2 cartas de **Roubo**
- 1 carta de **Avanço rápido**

Em suas marcas:

- Escolha quem inicia o jogo e em que direção serão os turnos.
- Na ausência de acordo o jogo será jogado no sentido horário e começará a pessoa mais jovem.

Durante o jogo, pode haver mudanças na direção dos turnos. Você pode assinalar cada mudança utilizando os símbolos nas laterais da caixa.

Sentido
horário



Sentido
anti-horário

- A pessoa que começa o jogo escolhe sua ficha de Clã, e coloca-a em qualquer espaço da linha mais escura da **Peça Inicial** do rio. Esta será a sua **posição inicial** (ver diagrama na página 9).
- Depois deve tirar 3 cartas do baralho.
- As outras pessoas farão o mesmo seguindo o sentido dos turnos.

OBJETIVO

A primeira pessoa a chegar à Peça Final, onde obterá a bênção da deusa Navia para o seu Clã, ganha o jogo.

CÓMO SE JOGA

Cada turno é dividido em 4 fases que você deve executar em uma ordem específica:

1. Descubra o rio:

- Se você começar seu turno com sua ficha de Clã na beira de uma peça de rio não revelada, vire-a para **descobrires o que o neveiro esconde**.

2. Use as cartas da sua mão:

- Você **só pode usar uma carta da sua mão por turno**, exceto no caso da carta de Roubo, que permite jogar outra carta e mesmo encadear roubos consecutivos.
- Você não precisa usar cartas no seu turno. Se não gostar delas, pode descartá-las todas e jogar sem cartas até o final do turno.
- Empilhe as cartas usadas ou descartadas viradas para cima junto ao baralho.



3. Mover ficha do clã:

- Durante o seu turno você deve mover a ficha do seu Clã através do rio sempre que for possível. Você **deve movê-la sempre para frente** ou na diagonal, nunca para os lados ou para trás.
- **Você não poderá avançar para espaços que contenham um obstáculo**, seja ele uma rocha ou uma ficha de Clã.

4. Recuperar cartas:

- Somente no final de um turno em que você conseguiu jogar* você recuperará cartas até ter novamente **3 cartas em sua mão**.
- Se o baralho se esgotar, embaralhe as cartas descartadas e vire-as para baixo para formar um novo baralho.

* Se você começar seu turno com uma ou mais fichas de **Doca seca**, você não poderá jogar aquele turno nem recuperar cartas; só pode livrar-se de uma ficha de **Doca seca** e depois começará o turno da pessoa seguinte (ver carta de Doca seca na página 13).

AS CARTAS

1. Bênção de Návia:



- Avance através dos obstáculos até encontrar o primeiro espaço vazio, desde que tenha um obstáculo à sua frente.
- O movimento só poderá ser em linha recta para frente, nunca diagonal, lateral nin para trás.
- Se você encontrar peças de rio não descobertas enquanto avança, elas serão reveladas até que o primeiro espaço vazio apareça.
- Depois que esta carta for usada, você não poderá mais se mover neste turno.

2. Avanço rápido



- Mova-se duas posições em vez de uma. Pode combinar movimentos para frente ou diagonais.
- Se precisar revelar novas peças de mapa, você só poderá fazê-lo quando a peça do seu Clã estiver no limite da peça a ser revelada.

3. Abordagem:



- Mova qualquer ficha de clã 1 espaço para trás. O movimento deve ser feito para trás ou na diagonal para trás, nunca na horizontal.
- A peça não pode voltar para um espaço que esteja ocupado por um obstáculo.

4. Roubo:



- Esta carta permite que você roube uma carta de uma pessoa, cegamente.



- Após o **Roubo**, você pode jogar qualquer outra carta se quiser, seja aquela roubada ou outra da sua mão. Você pode encadear vários **Roubo**s consecutivos em pessoas diferentes.

5. Sabotagem:



- Force a pessoa que você escolher a descartar todas as cartas da mão.

- Essa pessoa não poderá recuperar as cartas até o final do seu próximo turno.

6. Doca seca:



- Coloque uma ficha de **Doca seca** na frente de outra pessoa para fazê-la perder um turno.

- Essas fichas são cumulativas, portanto, mais de um turno pode ser perdido. O jogador não poderá recuperar as cartas perdidas até o final do próximo turno em que possa jogar.

7. Escudos!!



- Úsaa quando quer para anular os efeitos de qualquer carta que afeta uma única pessoa, ainda que não seja a tua quenda.

- Depois descarta a carta anulada e a carta de Escudos!!

8. Armadilha:



- Se você jogar esta carta, tornará o espaço em que está em uma rocha assim que sai dele. Você deve colocar uma ficha de rocha nesse espaço.
- Esta ficha de rocha pode ser removida jogando uma carta de **Sortilégio**.

9. Sortilégio:



- Com o poder da magia você pode derreter as rochas que estão em contato com o token do seu Clã. Coloque uma ficha de água na rocha.
- Esta ficha de água pode ser removida jogando uma carta de **Armadilha**.

10. Remoinho:



- Mude a direção do jogo; se os turnos fossem no sentido horário, eles agora iriam na direção oposta. Ver mais na página 10).
- Esta carta não permite que você jogue dois turnos consecutivos.