

- ANTOINE BAUZA -

- NAIÁDE -



トウモロコシ Naimiye 遊路

Anleitung



Pegasus Spiele

Spielziel

Bei *Namiji* seid ihr Fischer*innen im alten Japan — eure Fanggründe liegen südlich des japanischen Archipels, nur wenige Kilometer von der berühmten Tokaido-Straße entfernt. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr eure Seereise möglichst erlebnis-, aber auch ertragreich gestalten.

Ihr werdet viele Gelegenheiten haben, prächtige Meerestiere zu beobachten, eure Vorräte durch den Fang von farbenfrohen Fischen aufzufüllen und reichlich Krustentiere aus den Tiefen zu ziehen.

Unterwegs werdet ihr Opfer aus Papier darbringen, um die Meeresgeister zu besänftigen und in den fernen Häfen könnt ihr eure Ausrüstung verbessern. Jeder Schritt bringt euch auf eurer persönlichen Reise und damit auch auf der Wertungsleiste voran — am Ende eures Abenteuers gewinnt die Person mit den meisten Punkten das Spiel!



Spielvorbereitung

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Mischt die Hafenkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.
- 3 Macht dasselbe mit den Heiliger-Fels-Karten.
- 4 Mischt die 12 Netzplättchen und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.
- 5 Mischt alle Fischplättchen und verteilt sie als verdeckten Schwarm auf dem entsprechenden Bereich des Spielplans. Deckt dann 1 beliebiges Fischplättchen auf.
- 6 Legt alle Krustentierplättchen in den Beutel.
- 7 Sortiert die Panoramakarten zunächst nach Art (Delfin, Krake, Buckelwal) und dann nach Wert (oben alle mit Wert 1, darunter alle mit Wert 2, dann alle mit Wert 3 etc.) und legt sie als Stapel auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
- 8 Legt die Panorama-Erfolgskarten neben den Spielplan.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 5 Bootstableaus
- 5 Boote
- 5 Punktmarker
- 60 Panoramakarten
- 3 Panorama-Erfolgskarten
- 20 Hafenkarten
- 20 Heiliger-Fels-Karten
- 20 Opferplättchen
- 50 Krustentierplättchen (20 Krabben und 30 Garnelen)
- 48 Fischplättchen
- 12 Netzplättchen
- 5 Ankunftsplättchen
- 1 Stoffbeutel



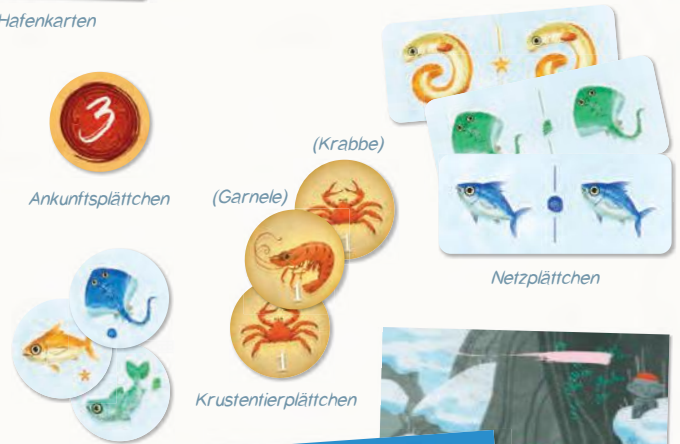
Bei *Namiji* besteht eure sogenannte Sammlung aus allen Karten (Panorama, Hafen, Heiliger Fels, Panorama-Erfolg) und Plättchen (Fisch, Netz, Krustentier, Ankunft), die ihr während des Spiels einsammelt.



Heiliger-Fels-Karten



Hafenkarten



Ankunftsplättchen

(Krabbe)

(Garnele)

Netzplättchen

Krustentierplättchen

Fischplättchen

Nehmt euch alle 1 Bootstableau, das zugehörige Boot und den entsprechenden Punktmarker sowie 4 Opferplättchen.



A Fischablage (mit 3x4 Feldern)

B Krustentierfalle

C Opferplättchen (4 zu Spielbeginn)

D Feld für Ankunftsplättchen

9 Legt eure 4 Opferplättchen auf euer Bootstableau.

10 Legt eure Punktmarker auf das Feld „0“ der Wertungsleiste.

11 Legt so viele Ankunftsplättchen wie Personen teilnehmen neben den Spielplan (für das Spiel zu zweit siehe „Sonderregeln für das Spiel mit 2 Personen“, S. 8). Nehmt dazu die Plättchen mit den höchsten Werten.



Panoramakarten



Panorama-Erfolgskarten

Wählt gemeinsam die Richtung, in die ihr alle in dieser Partie reisen werdet (im oder gegen den Uhrzeigersinn) und stellt eure Boote in zufälliger Reihenfolge auf die Anlegefelder des Starthafens (für das Spiel zu zweit siehe „Sonderregeln für das Spiel mit 2 Personen“, S. 8). Egal für welche Reiserichtung ihr euch entscheidet, der Starthafen wird auch euer Zielhafen sein. Das Spiel endet, wenn ihr alle einmal um den Spielplan gereist seid.



Das grüne Boot **G** liegt am weitesten hinten auf der Seeroute – also ist Grün am Zug.



Das pinkfarbene Boot **P** liegt hinter dem grünen Boot **G** (siehe „Doppelfeld-Stationen“, S. 5) – Pink ist am Zug.

Spielablauf

Bei *Namiji* ist immer diejenige Person von euch am Zug, deren Boot auf der Seeroute am weitesten hinten liegt.

Bist du am Zug, musst du dein Boot auf der Seeroute entlang auf ein freies Feld deiner Wahl vorwärts ziehen.

Du musst dabei nicht auf das nächste freie Feld ziehen – du darfst so viele freie Felder überspringen, wie du möchtest.

Es gibt nur 3 Einschränkungen:

- Auf jedem Feld darf nur 1 Boot stehen.
- Du darfst nicht rückwärts ziehen.
- Du musst an allen Hafenstationen anhalten (siehe „Hafenstation“, S. 6).

Nachdem du dein Boot auf ein Feld gezogen hast, führst du den Effekt der zugehörigen Station aus (siehe „Effekte der Stationen“, S. 5).

In den meisten Fällen liegt nach deinem Zug ein anderes Boot am weitesten hinten – aber manchmal wird dein Boot immer noch das letzte auf der Seeroute sein. In diesem Fall bist du sofort noch einmal am Zug usw., bis dein Boot nicht mehr das letzte ist.


Das bedeutet also, dass du, wenn du dich dazu entscheidest Felder zu überspringen, um ein bestimmtes Feld zu erreichen, hinter dir liegenden Personen ggf. ermöglicht, mehrere Züge hintereinander auszuführen, bevor du selbst wieder am Zug bist!





- Das grüne Boot **G** zieht an dem pinkfarbenen Boot **P** vorbei – nun ist Pink am Zug.
- Wäre das grüne Boot in seinem Zug nicht vorbeigezogen, wäre es sofort noch einmal am Zug.

Doppelfeld-Stationen

Manchen Stationen sind 2 Felder zugeordnet, von denen 1 leicht abseits der Seeroute liegt.

Nutzt diese zweiten Felder  nur im Spiel mit 4 oder 5 Personen. Ignoriert sie im Spiel mit 2 oder 3 Personen (ihr dürft eure Boote nicht auf diese Felder ziehen).

Das erste Boot, das an eine Doppelfeld-Station zieht, muss das  Feld besetzen, das direkt auf der Seeroute liegt. Ein zweites Boot darf dann auf das  Feld ziehen, das immer als hinter dem ersten, auf der Seeroute liegenden gilt. Das bedeutet, dass die Person, die als zweite an dieser Station ankommt, sie als erste wieder verlassen wird.



Effekte der Stationen

Wenn du auf ein Feld ziehst, führe sofort den Effekt der zugehörigen Station aus.



Angelstation



Nimm 1 beliebiges Fischplättchen (offen oder verdeckt) aus dem Schwarm.

Immer wenn du 1 Fisch aus dem Schwarm nimmst, musst du sofort danach 1 neues Fischplättchen aufdecken.

Anschließend musst du entscheiden, ob du deinen Fang entweder behalten willst, indem du ihn in deine Fischablage legst (siehe „Legeregeln“) oder ihn freilässt, indem du das Fischplättchen, das du genommen hast, offen in den Schwarm zurücklegst.



Netzauswurfstation



Decke das oberste Netzplättchen des Stapels auf. Lege es anschließend entweder waagrecht oder senkrecht in deine Fischablage (siehe „Legeregeln“).

Auf Netzplättchen sind immer 2 identische Fische abgebildet. Sie belegen 2 benachbarte Felder und dürfen nicht über die Fischablage hinausragen.

Wenn du deinen Fang nicht behalten möchtest, lass ihn frei, indem du das Plättchen verdeckt unter den Stapel der Netzplättchen legst.

Legeregeln

Dein allererstes Fisch- oder Netzplättchen musst du in die obere linke Ecke deiner Fischablage legen.

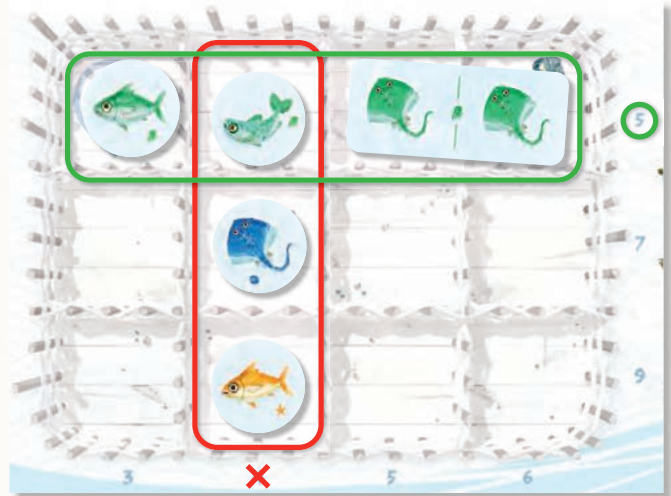
Alle weiteren Plättchen musst du waagrecht oder senkrecht angrenzend an mindestens 1 bereits vorhandenes Plättchen legen.

Fisch- und Netzplättchen bringen dir nicht einzeln Punkte. Stattdessen erhältst du sofort die neben einer Reihe oder Spalte angegebenen Punkte, sobald du sie mit Fischen derselben Farbe oder Art (oder beidem) gefüllt hast. (Du erhältst nicht die doppelten Punkte, wenn Farbe und Art gleich sind.)




Hinweis: Du musst nicht erst eine Reihe oder Spalte voll haben, bevor du eine neue beginnst.

Wichtig: Sobald du sie in deine Fischablage gelegt hast, darfst du deine Fisch- und Netzplättchen nicht mehr versetzen oder abwerfen.

Sobald deine Fischablage voll ist bzw. keinen Platz mehr für ein weiteres Netzplättchen bietet, darfst du nicht mehr an eine Angel- bzw. Netzauswurfstation ziehen.



Die oberste Reihe enthält Fische derselben Farbe (Grün) und bringt daher 5 Punkte. Die zweite Spalte ist voll, aber die Fische darin sind weder von derselben Art noch haben sie dieselbe Farbe, sodass diese Spalte keine Punkte bringt.

Hinweis: Um Personen mit einer Farbsehschwäche zu helfen, ist auf jedem Plättchen ein kleines Symbol für die entsprechende Farbe abgebildet:  für blaue Fische,  für orange Fische und  für grüne Fische.



Krustentierfallenstation



Ziehe 1 zufälliges Krustentierplättchen aus dem Beutel. Du darfst auf diese Weise nacheinander bis zu 5 Plättchen ziehen und dabei jederzeit aufhören.

Aber Vorsicht: Sobald du in einem Zug die 2. Krabbe (nicht Garnele) ziehst, verlierst du deinen Fang und musst alle Plättchen, die du in diesem Zug gezogen hast, zurück in den Beutel legen.

Wenn du dich entscheidest, aufzuhören (oder du 5 Mal erfolgreich gezogen hast), staple alle gezogenen Plättchen auf dem Feld in der unteren rechten Ecke deines Bootstableaus.

Für jedes Krustentierplättchen, das du auf diese Weise deiner Sammlung hinzufügst, erhältst du sofort 1 Punkt.



Strudelstation



Zu Beginn des Spiels startet ihr alle mit je 4 Opferplättchen auf eurem Bootstableau. Sie würden euch bei Spielende 15 Minuspunkte bringen (wie auf dem Bootstableau angegeben).

Um dies zu verhindern, müsst ihr die Opfergaben zu Wasser lassen.

Wenn du an eine Strudelstation ziehst, nimm das am weitesten oben liegende Opferplättchen von deinem Bootstableau und lege es in den Strudelbereich in der Mitte des Spielplans.

Die Minuspunkte bei Spielende werden mit jedem Opfer, das du darbringst, weniger und sinken auf 0, wenn du bis zum Spielende alle Opferplättchen losgeworden bist.

Bei Spielende müsst ihr die Zahl direkt über eurem am weitesten oben liegenden Opferplättchen von euren Punkten abziehen.

Beispiel: Bei Spielende hat Tami immer noch 2 Opferplättchen auf ihrem Bootstableau. Sie muss also 6 Punkte abziehen.



Panoramastation



Panoramen bestehen je nach Art — Delfin, Krake oder Buckelwal — aus 3, 4 oder 5 Abschnitten.

Wenn du an eine Panoramastation ziehst und noch keinen Abschnitt der dort abgebildeten Panoramaart hast, nimm 1 Abschnitt mit der Zahl 1 vom entsprechenden Stapel und lege ihn offen neben dein Bootstableau.

Ansonsten suche 1 Abschnitt mit der jeweils nächsthöheren Zahl heraus und erweitere damit dein Panorama, um es Stück für Stück zu vervollständigen.

Immer wenn du 1 Abschnitt nimmst, erhältst du sofort Punkte in Höhe der darauf abgebildeten Zahl (1, 2, 3, 4 oder 5).

Beispiel: Musubi hat bereits 3 Buckelwal-Panoramastationen auf seiner Reise besucht. Er hat daher die entsprechenden Abschnitte mit den Zahlen 1, 2 und 3 in seiner Sammlung, die ihm insgesamt 6 Punkte eingebracht haben (1 + 2 + 3). Bei der nächsten Buckelwal-Panoramastation nimmt er den Abschnitt mit der Zahl 4 und erhält dafür 4 Punkte.

Hinweis: Das Delfin-Panorama besteht aus 3 Abschnitten, das Kraken-Panorama aus 4 Abschnitten und das Buckelwal-Panorama aus 5 Abschnitten.

Wichtig: Jede Person darf nur 1 Panorama von jeder Art (Delfin, Krake und Buckelwal) erstellen, aber es ist erlaubt an mehreren Panoramen verschiedener Art gleichzeitig zu arbeiten.

Sobald du ein Panorama fertiggestellt hast, darfst du nicht mehr an eine Station der entsprechenden Panoramaart ziehen.



Panorama Bonus: Bist du die erste Person, die ein Panorama einer Art fertiggestellt hat, nimm dir die entsprechende Panorama-Erfolgskarte und lege sie neben dein Bootstableau. Du erhältst dafür sofort 3 Punkte (zusätzlich zu den Punkten für den letzten Abschnitt des Panoramas).



Heiliger-Fels-Station

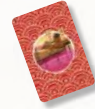


Ziehe 2 Heiliger-Fels-Karten und sieh sie dir geheim an. Behalte 1 davon und lege sie verdeckt in deine Sammlung (du darfst sie jederzeit ansehen). Lege die andere verdeckt unter den Stapel der Heiliger-Fels-Karten.

Auf Heiliger-Fels-Karten sind geheime Ziele angegeben, die dir zusätzliche Punkte bringen, wenn du sie erreichst. Bei Spielende deckst du deine Heiliger-Fels-Karten auf und erhältst die darauf angegebenen Punkte, sofern du die jeweilige Voraussetzung erfüllt hast.



Hafenstation



Alle Boote müssen an jedem Hafen anhalten. Die Fischer*innen können sich dort ausruhen und ihre Ausrüstung verbessern.

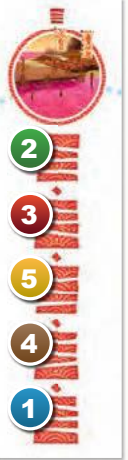
Ankunft an einer Hafenstation

Ihr müsst alle an jeder Hafenstation auf der Seeroute anhalten und dort warten, bis die anderen aufgeholt haben. Erst dann dürft ihr weitersegeln.

An den Hafenstationen gibt es genug Anlegefelder, sodass dort alle Boote gleichzeitig stehen können.

Hinweis: Benutzt nur so viele Anlegefelder, wie Personen teilnehmen (außer bei 2 Personen). Im Spiel mit 5 Personen sind alle 5 Anlegefelder verfügbar, mit 4 Personen nur die 4, die am nächsten zur Seeroute liegen und mit 2 oder 3 Personen nur die 3, die am nächsten zur Seeroute liegen.

Die Reihenfolge, in der ihr einen Hafen erreicht, ist wichtig. Wenn du an eine Hafenstation ziehst, stelle dein Boot dort auf ein freies verfügbares Anlegefeld deiner Wahl.



Beispiel: Die Person mit dem blauen Boot hat den Hafen als erste erreicht und sich entschieden, ihr Boot auf das 5. Feld zu stellen, um den Hafen als erste verlassen zu können. Danach kam Grün an und entschied sich für das 1. Feld, um als erste Person eine der Hafenkarten auszuwählen. Die anderen 3 Personen kamen anschließend nacheinander an und haben jeweils einen der noch freien Plätze gewählt.

Hafenkarten

Sobald alle Boote den Hafen erreicht haben, zieht die Person, deren Boot am nächsten zur Seeroute liegt, so viele Hafenkarten vom Stapel, wie Personen teilnehmen +1. In einem Spiel mit 3 Personen zieht sie beispielsweise 4 Karten.

Diese Person sieht sich die Hafenkarten an, wählt dann 1 davon aus und legt sie offen in ihre Sammlung. Danach gibt sie die restlichen Karten an die Person, deren Boot als nächstes in der Reihe der Anlegefelder steht. Sie wählt ebenfalls 1 Hafenkarte für ihre Sammlung aus usw., bis alle 1 Karte erhalten haben. Legt die übrig gebliebene Karte unter den Stapel der Hafenkarten.

Es gibt 2 Arten von Hafenkarten:

- **Mahlzeiten** sind ganz einfache Karten, die euch sofort die darauf angegebenen Punkte bringen.
- **Ausrüstungen** geben euch permanente Fähigkeiten für den Rest des Spiels. Ihr Effekt wird immer dann ausgelöst, wenn ihr an eine Station zieht, die der auf der Karte oben links abgebildeten Station entspricht. Pro Station darf der Effekt einer Karte nur jeweils einmal genutzt werden.

Hinweis: Du darfst an einer Station auch die Effekte von mehreren Hafenkarten nutzen, solange die Station mit dem Symbol in der oberen linken Ecke jeder dieser Karten übereinstimmt.

Die Reise fortsetzen

Sobald alle ihre Hafenkarte ausgewählt haben, geht die Reise weiter. Wie bei einem Doppelfeld ist die Person, deren Boot am weitesten von der Seeroute entfernt steht, als erste wieder am Zug.

Die Person, die das Anlegefeld, das am nächsten zur Seeroute liegt, wählt, hat also eine größere Auswahl bei den Hafenkarten als diejenigen, die weiter weg stehen, aber sie wird den Hafen als letzte verlassen. Andererseits wird die Person, die hinter allen anderen steht, mehr Auswahl für ihre nächste Station haben, da sie den Hafen als erste verlässt.

Ende der Reise

Das Spiel endet sofort, wenn alle Boote den Zielhafen erreicht haben. (Am Start- und Zielhafen werden keine Hafenkarten vergeben.)

Sobald du ankommst, nimmst du dir das Anknüpfplättchen mit dem höchsten noch verfügbaren Wert und erhältst sofort die entsprechenden Punkte. Die erste Person erhält also 7 Punkte, die zweite 5 Punkte, die dritte 3 Punkte usw.

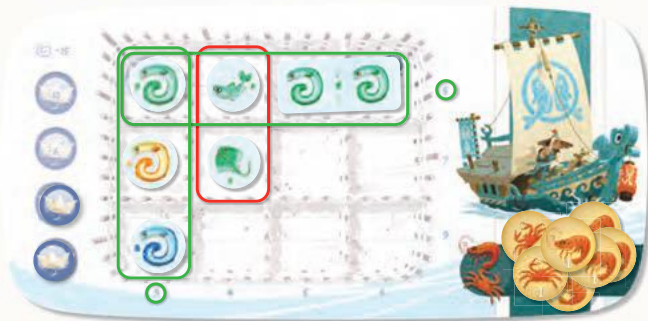
Sind alle angekommen, deckt ihr eure Heiliger-Fels-Karten auf und erhältet die entsprechenden Punkte, sofern ihr die jeweilige Voraussetzung erfüllt.

Zieht anschließend die Zahl direkt oberhalb eures am weitesten oben liegenden Opferplättchens auf eurem Bootstableau von euren Punkten ab. Wer keine Opferplättchen mehr hat, verliert keine Punkte.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.

Hinweis: Bei Namiji rückt ihr während des Spiels für jeden Punkt, den ihr erhaltet, auf der Wertungsleiste vor. Wenn ihr glaubt, euch verzählt zu haben, könnt ihr euren Punktestand jederzeit überprüfen, indem ihr die Punkte in eurer Sammlung zusammenzählt.

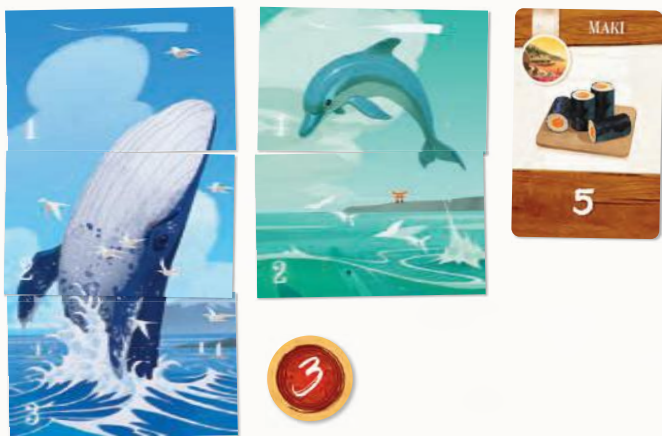
Beispiel 1: Musubi kehrt mit seinem Fang nach Hause zurück.



Er hat auf seiner Reise 2 Opfer dargebracht und muss daher nur 6 Punkte von seiner erreichten Punktzahl abziehen. In seiner Fischablage gibt es 1 gültige Reihe, die ihm 5 Punkte gebracht hat und 1 gültige Spalte, für die er 3 Punkte erhalten hat. Die 2. Spalte ist nicht voll und damit keine Punkte wert. In seiner Krustentierfalle hat er 7 Krustentiere für insgesamt 7 Punkte gesammelt.



Unterwegs hat Musubi 4 Heiliger-Fels-Karten gesammelt. Davon konnte er 3 erfüllen, jedoch nicht das Ziel von „Geschickt“, für das er daher keine Punkte erhält. Die anderen Heiliger-Fels-Karten brachten ihm 11 Punkte ein (3 + 4 + 4).

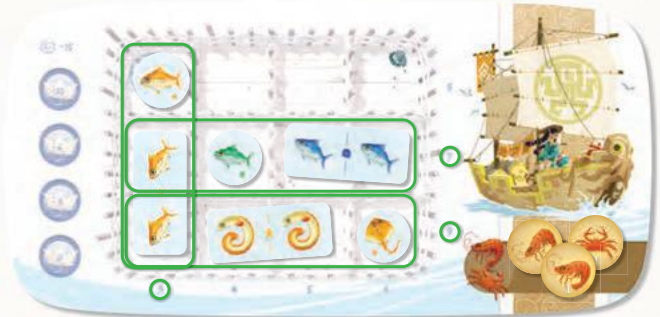


Musubi hat 3 Buckelwal-Panoramakarten im Wert von 6 Punkten (1 + 2 + 3) sowie 2 Delfin-Panoramakarten im Wert von 3 Punkten (1 + 2) eingesammelt.

An einer der Hafestationen hat er köstliche Maki-Rollen gegessen, für die er 5 weitere Punkte erhalten hat. Da er den Zielhafen als Dritter erreicht hat, hat er das Anknüpfplättchen im Wert von 3 Punkten genommen.

Seine Gesamtpunktzahl setzt sich wie folgt zusammen: $5 + 3 + 7 + 3 + 4 + 4 + 6 + 3 + 5 + 3 - 6 = 37$ Punkte.

Beispiel 2: Auch Tami ist mit ihrem Fang zurückgekehrt.



Sie hat es geschafft, alle ihre Opfergaben zu Wasser zu lassen, und verliert daher keine Punkte.

Ihre Fische bringen ihr dank 2 gültiger Reihen und 1 gültigen Spalte 19 Punkte ein ($3 + 7 + 9$).

Allerdings hat sie nur 3 Krustentiere im Wert von insgesamt 3 Punkten gefangen.



Auf ihrer Reise hat Tami 3 Heiliger-Fels-Karten gesammelt. Am Ende konnte sie alle 3 erfüllen und hat dafür 12 Punkte erhalten ($4 + 4 + 4$).



Weiterhin hat sie 4 Kraken-Panoramakarten im Wert von 10 Punkten (1 + 2 + 3 + 4) mit zusätzlichen 3 Punkten für die entsprechende Panorama-Erfolgskarte sowie 2 Buckelwal-Panoramakarten im Wert von 3 Punkten (1 + 2) gesammelt. An den Hafestationen hat sie 2 Mahlzeiten gegessen, für die sie 8 Punkte erhalten hat (4 + 4). Ihre Reise hat jedoch etwas länger gedauert, sodass sie als Fünfte zum Zielhafen zurückgekehrt ist und damit das Anknüpfplättchen im Wert von nur 1 Punkt nehmen musste.

Ihre Gesamtpunktzahl setzt sich wie folgt zusammen: $3 + 7 + 9 + 3 + 4 + 4 + 4 + 10 + 3 + 3 + 8 + 1 - 0 = 59$ Punkte.

Sonderregeln für das Spiel mit 2 Personen

Für das Spiel zu zweit gelten leicht veränderte Regeln.

Stellt bei der Spielvorbereitung ein drittes, neutrales Boot auf ein Anlegefeld des Starthafens. Die Reihenfolge der Boote ist wie üblich zufällig. Legt zusätzlich ein drittes Ankunftsplättchen bereit.

So wie die Boote der teilnehmenden Personen, muss das neutrale Boot gezogen werden, wenn es am weitesten hinten auf der Seeroute liegt. Die Person, deren Boot am weitesten vorne liegt, entscheidet jeweils, wohin das neutrale Boot gezogen wird.

Hinweis: Die wohlüberlegte Entscheidung, wohin das neutrale Boot als Nächstes ziehen soll, ist der Schlüssel zum Sieg im Spiel zu zweit.



Das grüne Boot ist in dieser Partie neutral (N). Da es aktuell am weitesten hinten liegt, muss es als nächstes gezogen werden. Die Person mit dem pinkfarbenen Boot (P) liegt am weitesten vorne und darf deshalb das neutrale Boot ziehen.

Das neutrale Boot erhält jedoch keine Karten oder Plättchen (auch nicht an den Hafestationen und bei der Ankunft im Zielhafen) und damit auch keine Punkte.

Sobald alle 3 Boote an einer Hafestation angekommen sind, werden 4 Hafenkarten gezogen. Wenn das neutrale Boot an der Reihe wäre, 1 Karte auszuwählen, zieht stattdessen 1 zufällige Karte davon und legt sie verdeckt unter den Stapel der Hafenkarten.

Wenn das neutrale Boot den Zielhafen erreicht, legt die Person, die es dorthin bewegt hat, das Ankunftsplättchen mit dem höchsten noch verfügbaren Wert zurück in die Schachtel.

Abgesehen von diesen Änderungen folgt der Spielablauf den üblichen Regeln.

Impressum:

Autor: Antoine Bauza

Illustrationen: Naïade

Grafikdesign: Funforge Studio

Übersetzung: Matthias Wagner

Funforge s.a.r.l., 24 rue charlot, 75003 Paris, Frankreich. © 2022 Funforge s.a.r.l.
Alle Rechte vorbehalten.
© der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

V1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Antoine Bauza bedankt sich bei Mikael Bach, Michaël Bertrand, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat und Yannick Deplaedt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)

© Funforge s.a.r.l 2022 — All rights reserved.

NAMDE01

- Antoine Bauza -
- Naïade -

TOKAIDO

Eine neue Reise erwartet euch! Erlebt das Zen-Universum von Namiji mit Tokaido, einem weiteren großartigen Spiel von Antoine Bauza und Naïade. Wandert die berühmte Tokaido-Straße entlang, entdeckt die lokalen Speisen, genießt malerische Ausblicke und lernt unterwegs neue Leute kennen.

Auch als digitales Spiel erhältlich!

AVAILABLE ON STEAM

Available on amazon appstore

Download on the App Store

GET IT ON Google Play