

NAMIJI

Diventiamo pescatori giapponesi e salpiamo per la caccia alle balene



Introduzione

I lettori che hanno già provato il gioco “Tokaido” troveranno in **Namiji** moltissime somiglianze: innanzitutto l’autore è lo stesso (Antoine Bauza); la grafica poi è davvero molto simile, con il bianco che domina il tabellone ed un sottile percorso che le barche dei pescatori dovranno percorrere; infine la meccanica di base è mutuata dal primo gioco, ma ci sono abbastanza differenze da renderlo comunque diverso e più interessante.

Tutto ciò premesso dobbiamo confermare che [Namiji](#) è piaciuto a tutti coloro che lo hanno provato, al punto da generare parecchi “bis”: nella sua versione italiana il gioco ci è proposto da [Mancalamaro](#) ed impegna 2-5 giocatori (da 8 anni in su) per circa 45 minuti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Come abbiamo anticipato, e come potete vedere dalla foto qui sopra, il bianco domina nella componentistica di **Namiji**, sulla immagine della scatola, sul tabellone, sulle plance dei giocatori e su tutti i gettoni e le tessere: questo ovviamente fa risaltare i disegni e la grafica, che anche in questo caso è in puro stile nipponico.

Sul tabellone è stampato un circuito di 60 “caselle” (qui rappresentate in realtà da cerchietti neri) ognuna delle quali può ospitare una barca, ma 28 di esse sono “doppie” e quindi possono contenere due segnalini diversi (ma solo giocando in quattro o cinque). Ad ogni casella corrisponde un’azione (come vedremo fra poco), mentre la 15° di ognuno dei quattro “tratti” di cui è composto il circuito è un “Porto” dove tutte le barche dovranno fermarsi.

I giocatori ricevono una plancia rettangolare con una griglia di 3x4 quadrati al cui interno si posizioneranno i gettoni “pesce” che verranno... pescati in partita.



Foto 2 – I gettoni “pesce” sono di quattro tipi e tre colori.

Nella dotazione di **Namiji** ci sono quattro diversi tipi di pesce in tre diversi colori (giallo, verde e blu), a cui si aggiungono 50 gettoni “crostaceo” di colore arancione (30 gamberi e 20 granchi), alcune speciali tessere rettangolari (chiamate “rete” nel testo) che contengono due pesci ognuna, uguali e dello stesso colore, una manciata di gettoni “offerta” (con una barchetta di carta disegnata sopra), alcuni gettoni “Punteggio”.

Completano la componentistica un mazzo di carte “Porto” (44x68 mm), uno di carte “Roccia Sacra” (44x68 mm) e tre mazzi chiamati “Panorama” (delfini, polipi e balene) perché accostandole fra loro creano una specie di “fotografia” della specie in questione: ne occorrono 3 per completare la foto dei delfini, quattro per i polipi e 5 per le balene.

Niente da dire sui materiali, anche se non abbiamo compreso perché le carte “panorama” sono state fornite in fustelle ed abbiamo dovuto staccarle una ad una: gli altri due mazzi infatti (Porto e Roccia) sono invece normali (pretagliati) e con gli spigoli arrotondati.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per iniziare una partita a quattro giocatori.

La preparazione di **Namiji** è abbastanza rapida: dopo aver collocato il tabellone al centro del tavolo si rovesciano sullo spazio apposito i gettoni “pesce” voltandoli sul dorso (che mostra un amo su sfondo nero) e se ne scopre uno a caso. Poi si piazzano i cinque mazzi di carte nelle relative caselle e la pila delle tessere “rete” nella casella stampata a questo scopo sul tabellone.

I giocatori ricevono una plancia (su cui posizionano quattro gettoni “offerta”), un gettone segnapunti (da piazzare sulla casella “zero” del tracciato del punteggio, sul tabellone) ed una giunca di legno colorato. Un sacchetto di stoffa (bianca, naturalmente) contiene i 50 gettoni “crostaceo” e viene posato a portata di mano di tutti.

Si decide infine in che senso girare (orario o antiorario) e si sorteggiano le posizioni di partenza, sapendo che il primo a partire sarà l’ultimo sorteggiato. L’idea di base nel gioco è infatti che l’ultima barca della fila sarà anche la prossima a muovere.



Foto 4 – I pescherecci in navigazione: il primo porto intermedio è ormai in vista.

Così nella foto qui sopra la prima barca a muovere sarà quella azzurra (stiamo navigando in senso orario): se ci sono due barche nella stessa posizione la prima a ripartire sarà quella all'esterno perché il primo che arriva su una casella doppia deve fermarsi sul cerchietto del circuito principale. Così, per tornare al nostro esempio, dopo l'azzurra si dovrà muovere la verde, seguita dalla marrone e dalla rosa.

Il Gioco

Il giocatore che deve muovere la sua barchetta non ha vincoli: la può spostare dove vuole, in avanti, lungo il percorso, anche se ovviamente non è consigliabile andare troppo lontano perché gli avversari potranno poi fare più turni consecutivi: tuttavia qualche volta ci sono obiettivi da raggiungere assolutamente che consigliano di fare un "balzo" un po' più lungo del solito.

Vediamo allora quali sono le azioni collegate alle singole caselle del percorso di **Namiji**:

- Caselle "pesca": sono 13 (7 singole e 6 doppie) e permettono di prendere un gettone "pesce" dalla riserva (coperto o scoperto), girandone subito dopo un secondo. Il gettone pescato può essere messo nella griglia della propria plancia oppure "liberato" (rimettendolo scoperto sul tabellone):

- Caselle “rete” : sono solo quattro (di cui una doppia) e il giocatore prende la prima tessera della relativa pila, la guarda e decide se tenerla (posizionandola sulla sua griglia) o ributtarla in mare (rimettendola sotto la pila);
- Caselle “vortice”: sono 7 (di cui 4 doppie) ed arrivando qui si può eliminare un gettone “offerta” dalla propria plancia per non avere penalità a fine partita;



Foto 5 – i gettoni “crostaceo” da pescare a caso dal sacchetto.

- Caselle “crostaceo” (7 in totale, di cui 3 doppie): chi si ferma qui deve prendere il sacchetto e pescare fino a 5 gettoni. Se escono solo gamberi (o al massimo un granchio) il giocatore metterà i gettoni sulla sua plancia e farà 1 PV per ognuno di essi: se invece esce un secondo granchio tutti i gettoni sono persi e vengono rimessi nel sacchetto;
- Caselle “roccia sacra”: sono 7 (3 doppie) e permettono di prendere le prime due carte del relativo mazzo, sceglierne una e rimettere l’altra sotto;
- Caselle “panorama”: sono 19, di cui 5 per i delfini, 6 per i polipi e 8 per le balene. Il giocatore che si ferma in una di esse prende la prima carta “utile” dal mazzo e l’aggiunge alla sua dotazione: la prima volta prenderà dunque la carta col numero 1, la seconda quella con numero “2”, ecc. Chi raggiunge per primo la terza carta “delfino” prende in premio anche 3 PV extra, e così accade a chi arriva per primo al quarto “polipo” o alla quinta “balena”.



Foto 6 – Ecco come può apparire la plancia di un giocatore durante la partita.

La foto qui sopra ci mostra un esempio di plancia “ben riempita” durante una delle nostre partite test a **Namiji**. Sulla griglia centrale il giocatore ha già completato una colonna con le anguille (quindi pesci dello stesso tipo) ottenendo 3 PV, e la terza riga (con pesci dello stesso colore) per altri 9 PV. Inoltre ha già 5 gettoni “crostaceo”, due carte “delfino” (verde), un “polipo” e tre “balene” (blu). Sulla sinistra vediamo due carte “roccia sacra” (rosa) ed una carta “porto”.

Quando si arriva ad un porto intermedio bisogna sempre fermarsi ed attendere che arrivino tutte le altre barche: ogni porto contiene cinque caselle ed i giocatori, arrivando, devono decidere in quale di esse piazzare la propria giunca: chi si posiziona su quella più vicina al circuito pescherà un numero di carte “Porto” pari a quello dei giocatori “più uno” (quindi 5 carte se si gioca in quattro), ne sceglierà una e passerà le altre a chi ha la giunca sul secondo posto, e così via. Il giocatore più lontano dal circuito dovrà dunque scegliere fra due sole carte, ma partirà per primo nel turno successivo.



Foto 7 – Esempio di carte “porto”.

Le carte “porto” sono di due tipi: alcune (come la terza in alto a destra nella Foto 7) forniscono un “cibo” (con 4-5 PV) mentre tutte le altre forniscono un bonus quando vengono attivate certe caselle. Così la prima in alto a sinistra permette di pescare DUE pesci “coperti” (invece di uno); quella in basso a destra permette di scegliere la carta “Roccia Sacra” andandola a cercare nel mazzo (anziché pescare le solite due); quella in basso a sinistra fa pescare un secondo pesce se il primo è del tipo indicato nella figura; ecc.

E visto che parliamo di carte diamo un’occhiata anche a qualche esempio di “rocce sacre”, utilizzando la Foto 8 qui sotto: si tratta in realtà di veri e propri “obiettivi” perché ognuna di esse offre un certo numero di PV se si realizzano le combinazioni che essa mostra.



Foto 8 – Esempio di Carte “Roccia Sacra”.

La prima in alto a sinistra, per esempio, assegna 3 PV al giocatore che arriva primo o secondo al porto finale; quella in basso a destra regala 5 PV a chi ha, nella sua griglia, almeno un pesce per tipo ed uno per colore; quella alla sua sinistra dà 4 PV a chi raccoglie 5 granchi, ecc.

Quando le barche tornano al porto iniziale la partita a **Namiji** finisce: il primo giocatore riceve un bonus di 7 PV (gli viene consegnato un gettone col numero “7”) e gli altri, a scalare, otterranno 5-3-2-1 PV. A questo punto si passa al conteggio finale per determinare il vincitore, sommando:

- I gettoni di ritorno al porto (7-5-3-2-1);
- Le carte “roccia sacra” (3-4-5 PV);
- Le carte “porto” con il cibo (4-5 PV);
- Le righe e le colonne riempite sulla propria griglia (3-9 PV)
- I Punti stampati su tutte le carte “panorama” raccolte (+ 3 PV per ogni bonus)

Provate anche voi a calcolare da soli il punteggio del giocatore qui sotto.



Foto 9 – Plancia di un giocatore a fine partita.

Al valore ottenuto vanno sottratti i punti per i gettoni offerta che non sono stati scartati (da “-3” con un solo gettone a “-15” se sono rimasti tutti e quattro). La palma di miglior pescatore del “mar del Giappone” andrà a chi avrà il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Avrete sicuramente capito che **Namiji** non è un gioco troppo complicato e quindi è adatto a partite in famiglia o con giocatori occasionali. Tuttavia non è neppure troppo “banale” e non bisogna quindi prenderlo completamente alla leggera: dopo le prime mosse bisogna decidere a cosa puntare e poi sarà necessario mantenere questi obiettivi per il resto della partita perché disperdersi seguendo tutte le possibilità che il gioco offre diventa troppo dispersivo e porta quasi sempre alla sconfitta.

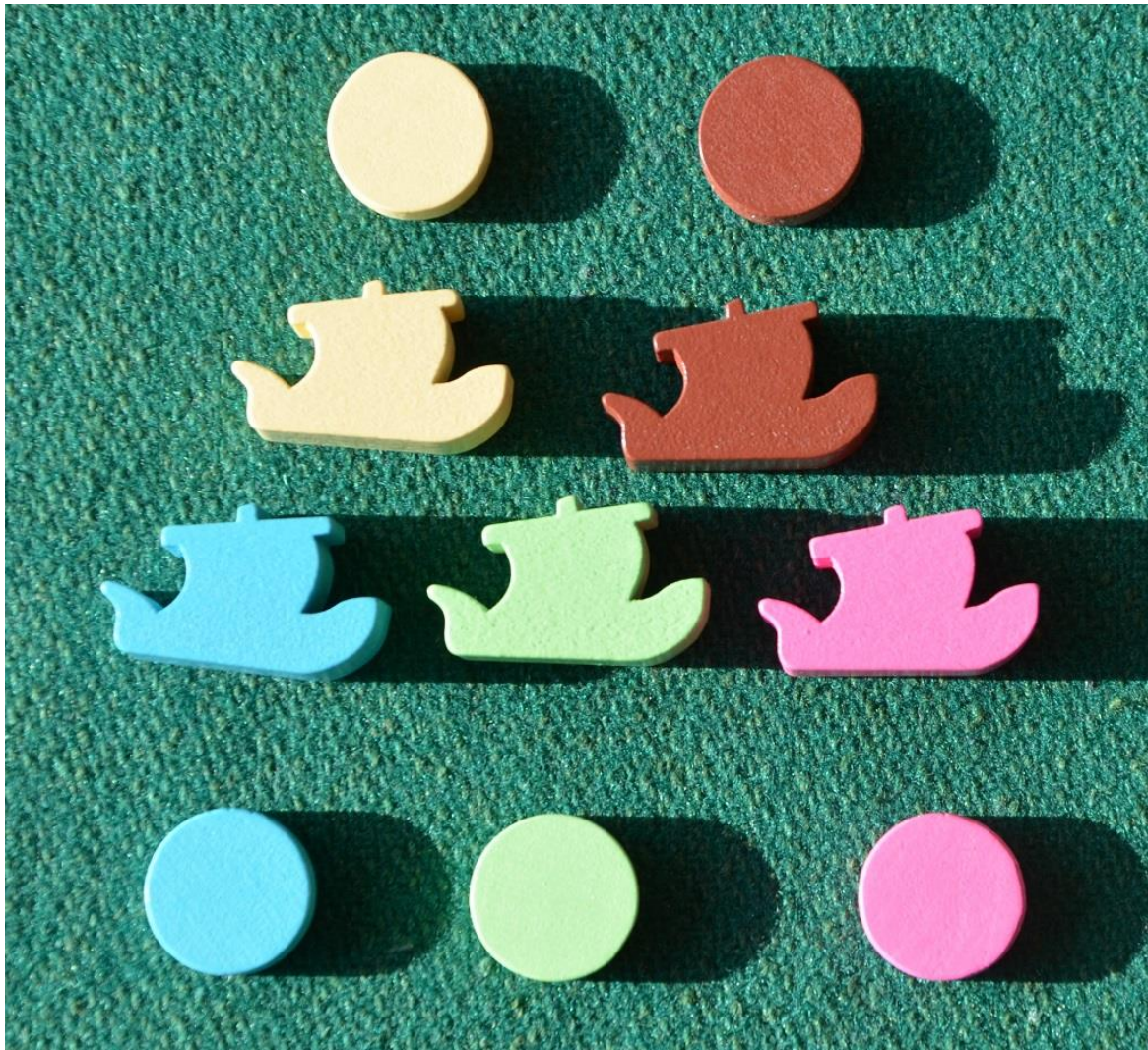


Foto 10 – I segnalini dei giocatori.

Innanzitutto è molto difficile riuscire a vincere soltanto riempiendo la griglia con il pesce: è vero che il punteggio medio potrebbe aggirarsi sui 25-30 PV (chiudendo 2-3 colonne ed un paio di righe) ma sarà necessario fermarsi molte spesso sulle caselle “pesca” e “rete” (impedendo agli altri di bloccarle), quindi a scapito di altre azioni.

Un discorso simile vale per chi pensa di farcela collezionando solo carte “panorama”, anche se da sole esse possono garantire un punteggio medio di 25-35 PV (incluso un “bonus” di 3 PV), quindi il nostro consiglio è di considerare solo un paio di colori al massimo e cercare di chiuderne il prima possibile almeno uno.



Foto 11 – Le carte “bonus” per chi chiude per primo 3 carte delfino, 4 polipo o 5 balena.

“In medium stat virtus” dicevano i nostri antenati latini, ed in effetti in questo gioco la massima trova la sua completa conferma: è giusto cercare di chiudere 3-4 righe o colonne della griglia ed avanzare il più possibile su un paio di “panorami”, ma bisogna restare sempre con gli occhi ben aperti per “balzare” immediatamente su eventuali opportunità che dovessero presentarsi al vostro turno. Prima di tutti la possibilità di fare due turni consecutivi!

Uno dei trucchetti più interessanti a **Namiji** è infatti quello di muovere in modo che la nostra giunca arrivi sulla seconda postazione di una casella quando si era ultimi e questa era la prima casella libera davanti: in questo modo, essendo più lontani dal circuito, muoveremo per primi nel turno successivo, andando sul nostro “reale” obiettivo, ma dopo aver goduto di un’azione “gratuita” supplementare.

Evitate di andare troppo avanti rispetto agli avversari (parliamo di 5-6 caselle di distacco) perché sicuramente concedereste a tutti loro un paio di turni extra: questo potrebbe non valere quando ci si avvicina al porto finale perché la posta in gioco (7 PV a chi arriva per primo) è davvero interessante e sta a voi decidere se potete permettervi di ignorare 1-2 azioni extra pur di arrivare per primi.



Foto 12 – La scatola di Namiji.

Non disdegnate di fermarvi almeno 2-3 di volte sulle caselle “Roccia Sacra” perché gli obiettivi pescati potrebbero indirizzare le vostre mosse future: ottenere 6-10 PV extra alla fine della partita non è affatto trascurabile.

Una delle azioni che ha fatto maggiormente pensare i giocatori di **Namiji** durante i nostri test è stato l’ingresso nei porti: sembra una cosa senza senso, ma in realtà poter scegliere per primi le carte “porto” potrebbe dare un grosso vantaggio per il resto della partita, quindi noi vi consigliamo di mettervi “in prima linea” almeno quando arrivate al porto intermedio numero 1, se possibile, sperando di trovare una carta interessante da sfruttare al massimo nei tratti successivi.

D’altra parte uscire per primi da un porto (piazzando quindi all’ultimo posto la nostra giunca) potrebbe essere fondamentale per riuscire a catturare quei gettoni o quelle carte che ci mancano per chiudere fruttuose “combo”, e questo vale soprattutto quando si imbecca il quarto ed ultimo tratto (quello che ci porterà all’arrivo): alcune delle nostre partite in effetti si sono decise proprio nel piazzamento del penultimo porto.

Commento finale

Abbiamo coinvolto giocatori di ogni livello nei test condotti su **Namiji**, anche se eravamo convinti che la “platea” ideale fosse quella dei giocatori occasionali o in famiglia: e così abbiamo scoperto che le partite ai tavoli con giocatori “esperti” si sono dimostrate le più interessanti (ed anche le più

lunghe, visto che le mosse erano “pensate” con attenzione) con colpi di scena a non finire e... sporchi trucchetti per danneggiare gli altri quasi ad ogni turno. Davvero degne di attenzione.

Quindi, in conclusione, dobbiamo riconoscere che il nostro “giudizio” iniziale si è rivelato incorretto e che il gioco è interessante a tutti i livelli. La durata molto contenuta (non si sono mai passati i 60 minuti neppure nelle partite con grandi... pensatori) permette poi di tirar fuori la scatola anche prima (o dopo) una partita più impegnativa per iniziare (o chiudere) una serata di gioco.

"Si ringrazia la ditta [MANCALAMARO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"