

НЭКОДЗИМА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать на Нэкодзиму — японский остров кошек! Остров разделён на 4 района, но все они ещё не подключены к электричеству. Вам потребуется проявить смекалку и показать ловкость рук, чтобы это исправить. В чём же сложность? Место на острове сильно ограничено, а его пушистые обитатели обожают играть с проводами. При этом вы не должны допустить, чтобы провода соприкасались, ведь это вызовет короткое замыкание. Достаточно ли вы проворны, чтобы сохранить баланс и избежать катастрофы?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — устанавливать дэнтю (столбы электропередач) и поддерживать баланс на игровом поле.

В кооперативном режиме попробуйте завершить как можно больше уровней.

В соревновательном режиме попробуйте ничего не уронить в свой ход.

КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле **А**
- 21 дэнтю : 7 белых, 7 розовых, 7 голубых **Б**
- 28 кубов : 7 белых, 7 розовых, 7 голубых, 7 чёрных **В**
- 1 мешочек для кубов **Г**
- 2 кубика районов **Д**
- 7 фигурок кошек **Е**
- 1 счётчик уровней **Ж**
- 20 фишек гнёзд **З**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите игровое поле в центре стола, чтобы всем игрокам было удобно с ним взаимодействовать.
2. Сложите все кубы в мешочек.
3. Разместите на столе кубики, кошек, счётчик уровней, а также все дэнтю, разделённые на группы по цвету проводов.

Если вы играете в вариант «Городские джунгли», также разместите на столе фишки гнёзд (стр. 4).



ХОД ИГРЫ

Выберите режим игры: соревновательный или кооперативный.

Первым ходит игрок, который последним случайно что-то разбил. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

1. БРОСЬТЕ КУБИКИ

Каждый кубик указывает, в каком районе нужно разместить один из столбов.



Ресторанный



Спальный



Активный игрок выбирает 1 район



Культурный



Развлекательный



Сосед справа от активного игрока выбирает 1 район

Оба кубика могут указать на один и тот же район.

Районы нужно выбрать до того, как переходить к следующему этапу.

Если на кубиках выпала комбинация  , то первым район выбирает активный игрок, а затем ещё 1 район выбирает его сосед справа.

2. ВЫБЕРИТЕ И РАЗМЕСТИТЕ ПАРУ СТОЛБОВ

Достаньте из мешочка 1 случайный куб. Затем возьмите дэнтю с проводом того цвета, куб которого вы достали. **Если вы достали чёрный куб**, продолжайте доставать кубы, пока не вытянете куб любого другого цвета.

Дэнтю состоит из двух столбов, соединённых проводом. Размещая дэнтю, вы должны установить по одному столбу в каждом из районов, выбранных с помощью кубиков. Дэнтю можно разместить непосредственно **на игровом поле** или **на одном или нескольких ранее размещённых дэнтю**. В процессе хода можно изменить решение и взять другой дэнтю с проводом нужного цвета.

 **Важно!** Покрутив столбы, вы можете придать проводу разную форму (например, форму петли), тем самым создавая более удобную для построения конструкцию. Главное, чтобы провода при этом не соприкасались. Разместив один из столбов, можете подвинуть его, слегка подтолкнув вторым столбом.

Длина проводов:

- Розовые  короткие;
- Белые  средние;
- Голубые  длинные.

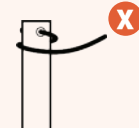
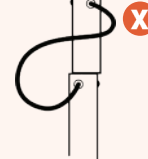
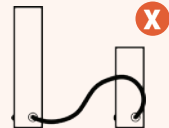


Ограничения



ВЫСОКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ

Трогать провода руками строго запрещено. Размещая дэнтю, можете трогать только его столбы, но не соединяющий их провод.



ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

- Дэнтю нельзя разместить вверх ногами.
- Нельзя поставить столбы одного дэнтю друг на друга.
- Нельзя накручивать провод на столб.
- Нельзя двигать ранее размещённые дэнтю.

ЧЁРНЫЕ КУБЫ

Кооперативная игра. Разместив дэнтю, активный игрок должен зацепить за провода по 1 кошке (на свой выбор) за каждый чёрный куб, вытащенный из мешочка.

Соревновательная игра. Активный игрок передает все чёрные кубы, которые он достал из мешочка, одному или нескольким игрокам на свой выбор. В свой ход эти игроки, разместив дэнтю, должны будут зацепить за провода по 1 кошке (на свой выбор) за каждый полученный чёрный куб.

Каждую кошку нужно зацепить лапой или хвостом за **провод того цвета, куб которого достали последним.** За каждый провод может зацепиться **только одна кошка.** Если свободного провода нужного цвета нет, игрок оставляет все неиспользованные чёрные кубы у себя для следующего хода. Кошка может касаться только одного провода. Зацепляя кошку за провод, вы не можете трогать или придерживать столбы. **Кошки всегда приземляются на лапы:** если кошка упала, активный на тот момент игрок должен вернуть её на тот же провод.

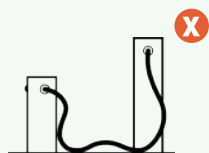
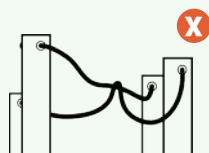
3. ОЦЕНИТЕ РЕЗУЛЬТАТ

Разместив дэнтю, вставьте в счётчик уровней последний куб, вытащенный из мешочка в этом ходу. Затем вставьте в счётчик уровней по 1 чёрному кубу за каждую кошку, которую зацепили за провода в этот ход. Уровень завершён, если вы вставили в его колонку 4 куба. Заполняйте уровни слева направо (от 1 уровня до 7).

В кооперативном режиме счётчик уровней отражает, сколько уровней вы прошли. В соревновательном режиме счётчик уровней отражает текущий уровень сложности.

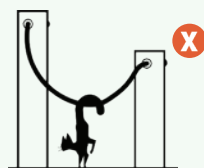


Проверьте соблюдение правил



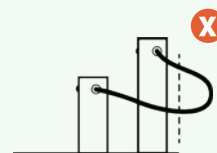
КОРОТКОЕ ЗАМЫКАНИЕ

Провода не должны касаться игрового поля, друг друга или столбов. Столбы также не должны касаться друг друга.



КОТАСТРОФИЧЕСКИЙ КОНТАКТ

Кошки не должны касаться игрового поля, столбов или проводов (кроме того, на котором висят).



ИГРОВАЯ ЗОНА

Столбы и провода не должны выходить за пределы игрового поля. А вот кошки могут это делать.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только падает хотя бы один дэнтю. Если, размещая дэнтю, игрок его роняет, но при этом не обрушивает остальную конструкцию, то игра продолжается. **В кооперативном режиме** запомните, какого уровня вам удалось достичь, и попытайтесь побить свой рекорд в следующих играх. **В соревновательном режиме** проигрывает тот, кто всё уронил. Остальные игроки считаются победителями.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Электрификация Нэкодзимы зависит только от вас. Попробуйте пройти как можно больше уровней. В одиночном режиме символ  указывает на район, расположенный напротив района, выбранного с помощью второго кубика. Если символ  выпал на обоих кубиках, выберите район, где расположено больше всего дэнтю. Если таких районов несколько, выберите из них район с самой высокой конструкцией. Разместите один из столбов в этом районе, а второй — в районе напротив него.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ГОРОДСКИЕ ДЖУНГЛИ

В этом варианте игры вы **не можете строить конструкции из 3 столбов или выше**. Разместив столб поверх другого, **сразу же поместите на него фишку гнезда**. На этой фишке нельзя размещать столбы. В этом варианте игры вам придётся особенно постараться, чтобы не допустить короткого замыкания от соприкосновения нескольких проводов.

В ПАРАХ

Этот вариант игры подойдёт для компаний из **2, 4, 6 или 8 человек**. Поделитесь на пары и сядьте так, чтобы ваш напарник находился по диагонали от вас или напротив вас. В свой ход **напарники размещают дэнтю вместе**: каждый из них держится только за один столб. Если вы в кооперативном режиме достали из мешочка чёрный куб или его вам передали в соревновательном режиме, вы должны зацепить кошку в ход вашей пары по обычным правилам. Этот вариант проверит, насколько хорошо вы работаете в команде.

 **Важно!** Любой вариант игры подойдёт как для кооперативного режима, так и для соревновательного. Одиночный режим также совместим с любым вариантом, но для игры «В парах» вам, конечно, понадобится напарник.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Особая благодарность

Большое спасибо всем фестивалям настольных игр, на которых тепло приняли прототип «Нэкодзимы». Спасибо @l_atelier_12 за создание прототипа, а всем причастным к миру настольных игр — за их доброту и советы. На платформе Kickstarter нас поддержали 3 737 человек: им отдельное спасибо, ведь без них игра не увидела бы свет!

Авторы: Дэвид Кармона, Карен Нгуен
Художник: Жиль Вармюз

UNFRIENDLY
Games

Издательство: UNFRIENDLY GAMES
© 2023 Unfriendly Games. Все права защищены

НЕБОСКРЁБЫ

В этом варианте игры непосредственно на игровом поле в каждом районе вы можете разместить **только 2 столба**, а все остальные столбы придётся надстраивать поверх уже размещённых ранее столбов. Проявите чудеса ловкости и смекалки, чтобы достичь небывалых ранее высот.

ЭКСПЕРТНАЯ СЛОЖНОСТЬ

Игра проходит по обычным правилам, но с повышенной сложностью. В этом варианте у вас нет права на ошибку, так как короткое замыкание не прощает никого. **Любой контакт между компонентами: проводами, столбами, игровым полем и кошками — недопустим** как во время размещения дэнтю, так и после. В соревновательном режиме одно неверное движение — и игрок выбывает из игры. Но игра продолжается, пока в игре не останется единственный участник или пока не рухнет конструкция. В кооперативном режиме любая ошибка сразу приводит к концу игры. Этот вариант проверит вашу точность и выдержку.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Диана Гончарик
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Иван Ионов
Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

GAGA
GAMES

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.