НЕКОДЖІМА

ПРАВИЛА ГРИ

Вітаємо на Некоджімі — японському острові котів. Завдяки своїй винахідливості й спритності ви намагатиметеся забезпечити електропостачання 4 острівних районів. Однак встановлювати стовпи для ліній електропередачі тут дуже нелегко. На острові мало вільного місця, а місцеві коти полюбляють лазити по дротах. Будьте обережні: якщо дроти доторкнуться один до одного, це призведе до короткого замикання. Чи зможете ви підтримувати функціонування енергомережі?

МЕТА ГРИ

У грі «Некоджіма» ви встановлюєте денчю (стовпи ЛЕП), намагаючись підтримувати рівновагу.
У **кооперативному режимі** гравці разом намагаються встановити рекорд, проходячи рівень за рівнем.
У **змагальному режимі** мета кожного гравця — не допустити падіння конструкції у свій хід.

ВМІСТ ГРИ

1 ігровий планшет **А**
21 денчю: 7 білих, 7 рожевих, 7 блакитних **Б**
28 кубиків: 7 білих, 7 рожевих, 7 блакитних, 7 чорних **В**
1 мішечок для кубиків **Г**
2 кістки районів **Д**
7 жетонів котиків **Е**
1 лічильник рівнів **Ж**
20 жетонів пташиних гнізд **И**

ПРИГОТУВАННЯ

1. Покладіть ігрове поле на центр стола в межах досяжності всіх гравців.

2. Покладіть усі кубики в мішечок.

3. Розкладіть денчю за кольорами й покладіть біля них кістки, жетони котиків і лічильник рівнів.

Якщо ви граєте варіант гри «Міські джунглі», утворіть запас жетонів пташиних гнізд (див. с. 4).

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці вибирають кооперативний або змагальний режим.
Першим ходить найнезграбніший гравець. Гравці продовжують ходити за годинниковою стрілкою.

1. КИНЬТЕ КІСТКИ

Випалі на 2 кістках символи вказують, у яких районах ви повинні розмістити денчю.

- **Ресторанний**
- **Житловий**
- **Активний гравець вибирає 1 будь-який район**
- **Культурний**
- **Розважальний**
- **Гравець праворуч від активного вибирає 1 будь-який район, де активний гравець розміщує стовп**

На обох кістках можуть випасти ті самі символи.
Якщо на кістках випали , спершу активний гравець вибирає район, а потім гравець праворуч від нього вибирає другий район. Перед тим як переходити до наступного кроку гри, виберіть два райони.

2. ВИБЕРІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ДЕНЧЮ

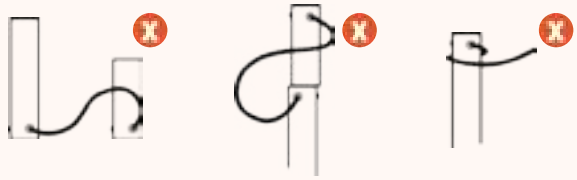
Довжина дроту:
- **Рожевий** — короткий
- **Білий** — середній
- **Блакитний** — довгий

Навмання візьміть кубик з мішечка й виберіть денчю з дротом, що відповідає кольору взятого кубика. **Якщо ви взяли чорний кубик**, продовжуйте брати з мішечка кубики, поки не візьмете кубик будь-якого іншого кольору.

Розмістіть денчю на ігровому полі згідно з вибраними районами. Денчю — це 2 стовпи, з'єднані дротом. Перший стовп потрібно розмістити в одному з визначених кісткою районів, а другий стовп — у визначеному іншою кісткою районі. Денчю можна розмістити **безпосередньо на ігровому полі та/або на** одному або більшій кількості стовпів інших денчю на ігровому полі. Під час свого ходу можете змінити рішення і вибрати інший денчю з дротом того ж кольору.

Порада. Стовпи можна розмістити так, щоб дроти утворювали петлю, але дроти не повинні торкатися один одного. Також денчю можна посунути, коли ви розміщуєте стовп один на одному.

Заборони



ВИСОКА НАПРУГА
Суворо заборонено торкатися дротів руками! Гравці розміщують денчю, тримаючи руками тільки стовпи.

НОРМАТИВИ БЕЗПЕКИ
1. Денчю не можна розміщувати догори дриґом.
2. Два стовпи одного денчю не можна розміщувати один на одному.
3. Не можна обмотувати дріт навколо стовпа.
4. **Ви не можете переставити уже розміщені денчю.**

ЧОРНІ КУБИКИ

Кооперативний режим. Розмістивши денчю, активний гравець бере по одному жетону котика за кожен узятий з мішечка чорний кубик і вішає на дроті.
Змагальний режим. Віддайте кожний чорний кубик гравцеві на ваш вибір. Якщо гравець має чорні кубики, то після розміщення свого денчю повинен повісити на дріт жетон котика за кожний чорний кубик, що має.

Жетон котика вішають так, щоб він зачепився лапою або хвостом за **один дріт, колір якого відповідає останньому взятому з мішечка кубику**. На один дріт можна повісити щонайбільше 1 жетон котика. Якщо на ігровому полі немає жодного вільного дроту відповідного кольору, гравець зберігає чорний кубик для свого наступного ходу. Жетон котика повинен торкатися тільки того дроту, на якому він висить. Гравець вішає котика так, щоб він не торкався або не лежав на стовпі. **Усе коту під хвіст?** Якщо в хід активного гравця жетон котика падає, цей гравець повинен повісити жетон назад на той самий дріт.

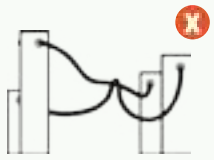
3. ПЕРЕВІРКА РОЗМІЩЕННЯ

Успішно розмістивши денчю, вставте кубик узятого кольору в лічильник рівня. Якщо в цей хід ви успішно підвісили одного або більше котиків, також вставте в лічильник рівня чорні кубики. Ви проходите рівень, коли в одному стовпці викладено 4 кубики. Усього в грі 7 рівнів.

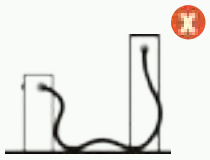
У кооперативному режимі лічильник указує на кількість завершених рівнів.
У змагальному режимі лічильник вказує, на який рівень складності перейшли гравці.

Перевірка розміщення

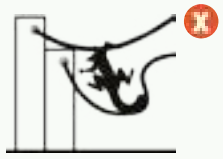
Якщо компоненти на ігровому полі змістилися так, що більше не відповідають правилам, активний гравець повинен виправити ситуацію, щоб правила розміщення не порушувалися.

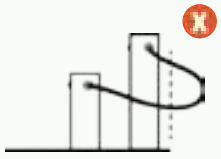


КОРОТКЕ ЗАМИКАННЯ
Дроти не можуть торкатися один одного або стовпів. Стовпи не можуть торкатися один одного сторонами. Дроти не можуть торкатися ігрового поля.



КОТОСТРОФІЧНІ ДОТИКИ
Котики не можуть торкатися ігрового поля, стовпів або будь-яких інших дротів, крім тих, на яких вони висять.





ІГРОВА ЗОНА
Денчю (разом із дротами) не повинні виходити за межі ігрового поля. Котиків це правило не стосується.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли падає щонайменше 1 денчю або вся конструкція на ігровому полі завалюється. Якщо у свій хід гравець випустив з рук денчю, то нічого не відбувається. **У кооперативному режимі** гравці дивляться, якого рівня досягли. Вони намагаються досягти сьомого. **У змагальному режимі** тільки 1 гравець програє (той, хто завалив конструкцію). Усі інші гравці перемагають.

СОЛО-ГРА

Ви розбудовуєте енергомережу Некоджіми самі, без будь-якої допомоги. Мета гравця — досягти якомога вищого рівня. Під час соло-гри, коли на кістці випадає ⓘ, гравець вибирає район, **суміжний по діагоналі** з іншим вибраним районом. **Якщо на обох кістках** ⓘ, виберіть район з найбільшою кількістю денчю. Якщо таких районів кілька, виберіть серед них район, де вищі стовпи. Другим районом виберіть район, суміжний із першим.

ВАРІАНТИ ГРИ

МІСЬКІ ДЖУНГЛІ

Грайте в кооперативному або змагальному режимі. Цей варіант гри додає обмеження на висоту зі **щонайбільше 2 стовпів**. Коли ви ставите один стовп на інший, **відразу викладіть на їхню верхівку жетон гнізда** щоб позначити, що це максимально можлива висота. Граючи з цим обмеженням, вам доведеться посушити собі голову над тим, щоб не заплутатися в хитросплетінні дротів.

ДУЕТ

У цьому варіанті гравці грають **парами** (2, 4, 6 або 8 гравців) у кооперативному режимі або змагаються з іншими командами. Кожен гравець повинен сидіти навпроти свого партнера. **Пари ходять одночасно, розміщуючи денчю разом**. Кожен гравець тримає окремий стовп денчю. Якщо гравець отримав чорний кубик, то повинен повісити жетон котика в хід своєї команди. Цей варіант гри тренує командну роботу.

ХМАРОЧОСИ

У кооперативному та змагальному режимі цей варіант додає обмеження на **щонайбільше 2 основні стовпи в одному районі**. Стовп вважається основним, якщо він стоїть безпосередньо на ігровому полі, а не розміщений на іншому стовпі. Отже, в одному районі не можна розмістити третій основний стовп. У цьому варіанті ви повинні обміркувати, як розмістити денчю так, щоб створити максимально високу енергомережу.

ЕКСПЕРТНИЙ

Грайте за звичайними правилами, але з новим ускладненням. Гравці не мають права на помилку. **Дроти, стовпи, ігрове поле й котики не можуть дотикатися одне до одного** під час та після розміщення денчю (винятки — розміщення стовпа безпосередньо на ігровому полі й розміщення стовпів один на одному). Будь-яка помилка гравця може призвести до завершення гри. У такому варіанті гри найголовніше — уважність і зосередженість гравців.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри:
Давід Кармона, Карен Нґуєн

Ілюстрації:
Жиль Вармюз

Видавець:
UNFRIENDLY GAMES
© 2023 Unfriendly Games
Усі права застережені.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту:
Олександр Ручка

Випускова редакторка:
Алла Костовська

Координатор проєкту:
Володимир Рибаков

Перекладач:
Артем Деменко

Редактор:
Сергій Лисенко

Верстка:
Артур Патрихалко

Українське видання
© 2024 Geekach LLC
www.geekach.com.ua