NEKOJIMA

INSTRUKCJA

Witajcie na Nekojimie, japońskiej kociej wyspie. Będziecie musieli wykazać się nie lada zręcznością i sprytem, by doprowadzić sieć elektryczną do wszystkich 4 dzielnic. Zadania nie ułatwią wam futrzaści mieszkańcy wyspy, którzy uwielbiają spacerować po kablach. Zachowajcie czujność i nie pozwólcie, by kable się ze sobą stykały, powodując zwarcie. Czy zdołacie zachować równowagę na wyspie Nekojima?

CEL GRY

W grze „Nekojima" będziecie stawiali denchu (słupy elektryczne) i dbali o równowagę sieci.
W trybie **współpracy** celem jest wspólne dotarcie do jak najdalszego poziomu.
W trybie **rywalizacji** przegrywa gracz, który zawali instalację.

ELEMENTY

- plansza A
- 21 denchu: 7 białych, 7 różowych, 7 niebieskich B
- 28 kostek: 7 białych, 7 różowych, 7 niebieskich, 7 czarnych C
- worek na kostki D
- 2 kości dzielnic E
- 7 kotów F
- licznik poziomów G
- 20 żetonów gniazd H

ROZSTAWIENIE

1. Umieśćcie planszę na środku stołu, tak by każdy gracz miał do niej dostęp.
2. Umieśćcie kostki w worku.
3. Posortujcie denchu według koloru i umieśćcie je na stole wraz z kotami, kośćmi dzielnic i licznikiem poziomów.

Żetony gniazd są używane tylko w wariancie Miejska dżungla (patrz str. 4).

JAK GRAĆ

Wybierzcie, czy chcecie grać w trybie współpracy, czy rywalizacji. Rozpoczyna gracz, który ostatnio coś przewrócił. Następnie gra jest kontynuowana w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1. RZUĆ KOŚĆMI

Wyniki na 2 kościach wskazują, w których dzielnicach musisz postawić denchu.

Gastronomiczna	**Mieszkalna**	**Wybierasz dowolną dzielnicę**
Kulturowa	**Rozrywkowa**	**Sąsiad po twojej prawej stronie wybiera dzielnicę**

Wyniki na obu kościach mogą być takie same.
Gdy wypadnie , najpierw aktywny gracz wybiera dzielnicę, a później jego sąsiad z prawej strony. Obie dzielnice muszą być wybrane przed przejściem do następnego kroku.

2. WYBIERZ I UMIEŚĆ DENCHU

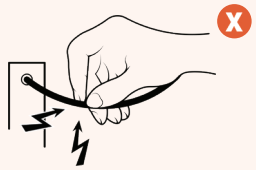
Długość kabla:
- **Różowy** — krótki kabel
- **Biały** — średni kabel
- **Niebieski** — długi kabel

Wylosuj kostkę z worka, a następnie wybierz denchu z kablem w tym samym kolorze.
Jeśli wyciągniesz **czarną kostkę**, kontynuuj dobieranie, aż wylosujesz inny kolor.

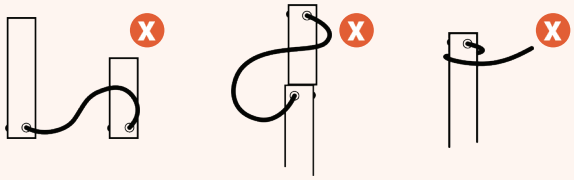
Umieść denchu na planszy we wskazanych dzielnicach. Denchu składa się z dwóch słupów połączonych kablem. Musisz umieścić pierwszy słup w dzielnicy wskazanej przez 1 z 2 kości, a drugi – w dzielnicy wskazanej przez pozostałą kość. Możesz umieścić denchu **bezpośrednio na planszy** lub na wcześniej umieszczonym denchu, tworząc wieżę. W swojej turze możesz podmieniać wybrane denchu na inne – aż do jego umieszczenia.

Wskazówka: Możesz tworzyć pętle z kabla, manipulując jedynie słupami – ale tak, by kable się nie dotykały. Możesz też przesuwać denchu, popychając słup innym słupem.

! **Restrykcje**



POD NAPIĘCIEM:
Nie wolno dotykać kabli rękami. Można manipulować denchu tylko przy pomocy słupów.



NIE WOLNO:
- Umieszczać denchu do góry nogami.
- Umieszczać słupów jednego denchu na sobie.
- Okręcać kabla wokół słupa.
- **Przemieszać już umieszczonego denchu.**

CZARNE KOSTKI

W trybie współpracy: Po umieszczeniu denchu wybierz i zawieś 1 kota za każdą wylosowaną czarną kostkę.

W trybie rywalizacji: Przekaż wylosowane czarne kostki wybranym współgraczom. Jeśli masz kilka, możesz je rozdzielić. Czarna kostka oznacza, że gracz będzie musiał zawiesić kota w swojej turze po umieszczeniu denchu.

Musisz zawiesić kota za łapę lub ogon na kablu tego samego koloru co ostatnia wylosowana kostka, przestrzegając limitu jednego kota na kabel. Jeśli wszystkie kable w tym kolorze są już zajęte, zatrzymaj niewykorzystane czarne kostki na swoją następną turę.

Kot może dotykać tylko tego kabla, na którym jest zawieszony. Podczas zawieszania kota nie możesz dotykać słupa.

Kot zawsze ląduje na 4 łapach: jeśli kot ci spadnie, musisz umieścić go z powrotem na tym samym kablu.

3. SPRAWDŹ POPRAWNOŚĆ INSTALACJI

Po pomyślnym umieszczeniu denchu umieść wylosowaną kostkę w liczniku poziomów.
Jeśli zawiesiłeś kota lub koty podczas tej tury, umieść w liczniku również czarne kostki.
Poziomy uzupełnia się po kolei od 1 do 7, umieszczając po 4 kostki na poziom.

W trybie współpracy licznik wskazuje ukończone poziomy.
W trybie rywalizacji licznik wskazuje osiągnięty poziom trudności.

Poprawna instalacja

Jeśli elementy nie spełniają warunków poprawnej instalacji, musisz je poprawić tak, by je spełniały.

ZWARCIE:
Kable nie stykają się z innymi kablami ani ze słupami. Słupy również nie stykają się ze sobą. Kable nie dotykają planszy.

KOTOSTROFALNY DOTYK:
Koty nie dotykają planszy, słupów ani kabli, na których nie są zawieszone.

POZA OBSZAREM:
Denchu wraz z kablami nie wystaje poza planszę (koty mogą wystawać).

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy przewróci się jeden lub więcej denchu na planszy. Jeśli przewrócisz tylko umieszczanego denchu podczas swojej tury, gra jest kontynuowana. **W trybie współpracy** staracie się osiągnąć jak najwyższy poziom. Ostatecznym celem jest ukończenie 7. poziomu. **W trybie rywalizacji** jest tylko jeden przegrany: ten, który zawali instalację. Pozostali wygrywają.

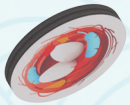
TRYB SOLO

Nekojima może być elektryfikowana bez pomocy innych graczy. W trybie solo twoim celem jest osiągnięcie jak najwyższego poziomu. Wynik ⓘ **wskazuje dzielnicę naprzeciwko tej**, która wypadła na drugiej kości. **Jeśli na obu kościach wypadnie** ⓘ, jeden słup musisz umieścić w dzielnicy z największą liczbą denchu (lub z najwyższą wieżą w razie remisu), a drugi w przeciwległej dzielnicy.

WARIANTY GRY

MIEJSKA DŻUNGLA

Ten wariant może być rozgrywany zarówno w trybie rywalizacji, jak i współpracy. W tym wariancie **wieże mogą składać się z maksymalnie 2 słupów**. Po umieszczeniu jednego słupa na drugim połóż na wieży żeton gniazda, oznaczając maksymalną wysokość. W tym wariancie potrzebna będzie niezwykła zwinność do poruszania się między kablami.



DUO

W tym wariancie **2, 4, 6 lub 8 graczy** rywalizuje lub współpracuje ze sobą **parami**. Gracze z pary siadają naprzeciwko siebie, sąsiadując z graczami z innej pary. Swoje tury gracze z pary wykonują wspólnie, **umieszczając denchu jednocześnie** – każdy trzyma jeden słup. Gdy gracz otrzyma czarną kostkę, musi zawiesić kota w turze swojej pary. Ten wariant sprawdzi waszą drużynową koordynację!

DRAPACZE CHMUR

Ten wariant może być rozgrywany zarówno w trybie rywalizacji, jak i współpracy. W tym wariancie można umieścić **maksymalnie 2 wieże w każdej dzielnicy**. Nie będzie więc możliwe umieszczenie trzeciego słupa w dzielnicy, tak by dotykał planszy. W tym wariancie potrzebne będzie myślenie strategiczne do tworzenia jak najwyższych konstrukcji!

EKSPERT

Zasady są takie same jak zwykle, ale nie wybaczają błędów. Zwarcie jest śmiertelne. **Każdy kontakt pomiędzy różnymi kablami, słupami, planszą i kotami jest zabroniony w jakimkolwiek momencie gry**. W trybie rywalizacji jeden fałszywy ruch powoduje eliminację gracza. W trybie kooperacji każdy błąd natychmiast kończy grę. W tym wariancie precyzja i koncentracja będą kluczem do sukcesu.

TWÓRCY

UNFRIENDLY Games

Autorzy
David Carmona, Karen Nguyen

Ilustracje
Gilles Warmoes

© 2023 Unfriendly Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Od autorów
Dziękujemy wszystkim festiwalom ciepło goszczącym prototyp „Nekojimy". Dziękujemy także @l_atelier_12 za przygotowanie prototypu oraz wszystkim aktorom ze sceny gier za ich życzliwość i rady; i wreszcie 3,737 wspierającym na Kickstarterze, którzy sprawili, że wydanie „Nekojimy" było możliwe.

EDYCJA POLSKA

LUCKY DUCK GAMES™

Tłumaczenie
Zespół Lucky Duck Games

Skład
Marek Baranowski

Redakcja
Patryk Blok

Korekta
Marta Kania

Wydawca
Michał Herman