

# NEKOJIMA

## JÁTÉKSZABÁLY

Üdvözlünk Nekojimán, a japán macskaszigeten! Leleményességedről és ügyességedről kell tanúbizonyságot tenned, hogy az elektromos hálózat kiépítésével villamosítsd a sziget mind a négy kerületét. A villanypóznák telepítése azonban nem egyszerű feladat a terület szűkossége és az elektromos kábeleken bóklászó kíváncsi macskák miatt. Ébernek kell lenned, hogy ne okozz rövidzárlatot, azaz a kábelek ne érjenek egymáshoz. Képes leszel megőrizni az egyensúlyt Nekojimán?

### A JÁTÉK CÉLJA

A Nekojimában denchuukat (villanypóznákat) kell telepítened és karbantartanod.

**Kooperatív játékban** a célotok az, hogy minél több szintet teljesítsetek.

**Versengő játékban** a célod az, hogy ne te legyél az, aki mindent összedönt.

### TARTOZÉKOK

- 1 játéktábla **A**
- 21 denchuu: 7 fehér, 7 rózsaszín, 7 kék **B**
- 28 kocka: 7 fehér, 7 rózsaszín, 7 kék, 7 fekete **C**
- 1 húzózsák **D**
- 2 dobókocka **E**
- 7 macskalapka **F**
- 1 szintszámláló **G**
- 20 fészekjelző **H**

### ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, ahol minden játékos könnyen elérheti.
2. Tegyétek az összes kockát a zsákba.
3. Válogassátok szét szín szerint a denchuukat, és rendezzétek el azokat az asztalon a dobókockákkal, a macskákkal és a szintszámlálóval együtt.

Ha a városi dzsungel játékváltozattal játszotok, tegyétek a tábla mellé a fészekjelzőket is (lásd a 4. oldalon).









# JÁTÉKMENET



Választhatok, hogy kooperatív vagy versengő játékban szeretnék-e játszani.  
A játékot az óramutató járásával megegyező irányban játsszátok. Az kezd, aki utoljára látott fán lógó macskát.

## 1. DOBJ A KOCKÁKKAL

A 2 dobókocka eredménye jelzi, hogy a játéktábla mely kerületeire kell lehelyezned a denchuudat.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  Vendéglátás |  Szállás      |  Az aktív játékos választ 1 kerületet.                                    |
|  Kultúra     |  Látványosság |  A tőle jobbra ülő játékos határoz meg egy kerületet az aktív játékosnak. |




A két dobókocka eredménye lehet azonos.

Ennél a dobásnál   az aktív játékos választ először egy kerületet, majd a tőle jobbra ülő játékos határoz meg neki egy második kerületet. A következő lépés előtt mindkét kerületet ki kell választani, és meg kell határozni.


## 2. VÁLASZD KI ÉS HELYEZD LE A DENCHUUDAT

Húzz egy kockát a zsákból, és válassz egy denchuut, amelynek a kábele ugyanolyan színű, mint a húzott kocka. **Ha fekete kockát húztál**, folytasd a húzást addig, amíg más színűt nem húzol.

### Kábelhosszok:

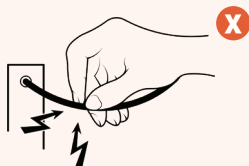
- rózsaszín  rövid kábel
- fehér  közepes kábel
- kék  hosszú kábel

Helyezd le a denchuudat a tábla korábban meghatározott kerületeire. A denchuu két póznából áll, amiket egy kábel köt össze. Az első póznát szigorúan a kockák által meghatározott kerületek egyikére kell lehelyezned, míg a második póznát a másik meghatározott kerületre kell tenned. A denchuut **teheted közvetlenül a táblára és/vagy egy vagy több már lehelyezett denchuu tetejére**. A köröd során még választhatsz egy másik denchuut, ha megdöntöd magad.

 **Tipp:** A kábelek hurkolódhatnak, csak nem érintkezhetnek egymással.

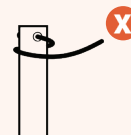
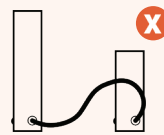


### Tiltások



#### ÁRAMÜTÉS:

Szigorúan tilos kézzel hozzáérni egy kábelhez. Egy denchuut csak a póznák segítségével szabad mozgatni.



#### PÓZNA:

- A denchuut nem helyezheted le fejjel lefelé.
- A denchuu póznáit nem teheted egymásra.
- A kábelt nem tekerheted egy pózna köré.
- **Egy korábban lehelyezett denchuut nem mozdíthatsz el.**

## FEKETE KOCKÁK

**Kooperatív játékban:** Miután lehelyeztétok a denchuutokat, válasszatok egy macskát minden kihúzott fekete kockáért, és lógassátok fel azt/azokat.

**Versengő játékban:** Add oda a kihúzott fekete kocká(ka)t az általad választott játékos(ok)nak. Egy fekete kocka miatt a játékosnak a körében a denchuu lehelyezése után egy macskát is fel kell lógnatnia.

Minden macskát az egyik lábánál vagy a farkánál fogva kell fellógatni **az utoljára kihúzott kockával azonos színű kábelek egyikére**. Egy kábelre csak egy macskát szabad fellógatni. Ha az adott színű kábelből már mindegyik foglalt, a játékosnak a következő körére meg kell tartania a plusz fekete kocká(ka)t. Egy macska csak azzal a kábelrel érintkezhet, amelyiken lóg. Amikor egy játékos fellógat egy macskát, közben nem érhet hozzá egy póznához sem. **A macska mindig a talpára esik:** ha egy macska leesik, az aktív játékosnak vissza kell azt tennie ugyanarra a kábelre.

## 3. ELLENŐRIZD AZ INSTALLÁCIÓDAT

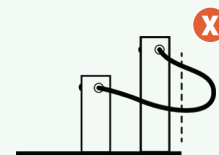
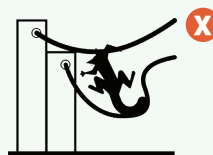
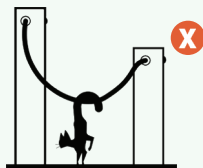
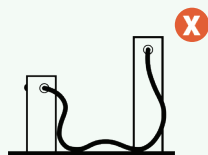
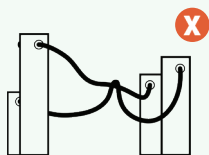
Miután sikeresen lehelyezted a denchuudat, tedd a kihúzott színes kockát a szintszámlálóra. Ha egy vagy több macskát is fellógattál ebben a körben, akkor a fekete kocká(ka)t is helyezd a szintszámlálóra. Mind a 7 szintnek külön oszlopa van, és a kockákat az 1. szinttől kezdve kell lehelyezni. Egy szint akkor teljesül, ha 4 kocka kerül az oszlopába.

Kooperatív játékban a szintszámláló a befejezett szinteket jelzi.  
Versengő játékban a szintszámláló az elért nehézséget jelzi.



### Az installáció ellenőrzésére vonatkozó szabályok

Ha valami elmozdult, és már nem felel meg a szabályoknak, az aktív játékosnak kell helyreállítania az installáció érvényességét.



#### RÖVIDZÁRLAT:

A kábelek nem érintkezhetnek egymással vagy a póznákkal. Az oszlopok oldalai nem érhetnek egymáshoz. A kábelek nem érhetnek le a táblára.

#### MACSKA-JAJ:

A macskák nem érhetnek a táblához, a póznához vagy a kábelekhez, kivéve azt a kábelt, amelyen lógnak.

#### JÁTÉKTERÜLET:

Csak a macskák nyúlhatnak túl a játékerületen, a póznák és a kábelek nem.

## A JÁTÉK VÉGE

**A játék véget ér, ha az installáció összedől vagy az egyik denchuu leesik.** Ha valaki csak egyszerűen leejti a saját denchuuját a körében, a játék folytatódik. **Kooperatív játékban** nézzétek meg, hányadik szintig jutottatok, és próbáljátok meg elérni a végső célt, azaz mind a 7 szint sikeres teljesítését. **Versengő játékban** egy vesztes van: Az, aki miatt minden összedől. A többi játékos a játék győztesének számít.

# EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Egyedül vagy Nekojimán, minden külső segítség nélkül. A célod az, hogy minél több szintet teljesíts. Az egyszemélyes játékban a dobókocka **f** oldala a másik kerülettel átlósan elhelyezkedő kerületet határozza meg. Ha a dobás eredménye 2 **f**, akkor az egyik kerület az, amelyikben a legtöbb denchuu van, vagy holtverseny esetén az, amelyikben a legtöbb denchuu van egymáson. A 2. kerület pedig az ezzel szomszédos kerület.

## JÁTÉKVÁLTOZATOK

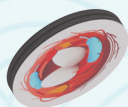
### VÁROSI DZSUNGEL

Kooperatív vagy versengő játékban a városi dzsungel játékváltozatnál **legfeljebb 2 póznát lehet egymásra tenni**. Ha 2 póznát raksz egymásra, azonnal **tegyél egy fészekjelzőt a halom tetejére**, így jelezve, hogy az elérte a maximális magasságot. Ezzel a korlátozással rendkívül ügyesen kell lavíroznod a kábelek között.



### DUÓ

A duó játékváltozatot **párokban kell játszani, 2, 4, 6 vagy 8 játékosal**, kooperatív játékban, vagy versengő játékban más párok ellen. A játékosok csapatonként felváltva üljenek az asztal körül (tehát ne a csapattársuk mellett). A csapattársaknak egymással szemben vagy átlósan kell elhelyezkedniük. Egy pár együtt hajtja végre a körét. **A denchuu felállítását a két játékos egyszerre végzi:** az egyikük tartja az egyik póznát, míg a másik játékos a másik póznát. Ez a változat a csapattársaddal való összhangot teszi próbára.



### FELHŐKARCOLÓK

Kooperatív vagy versengő játékban a felhőkarcok játék-változatnál **kerületenként legfeljebb 2 tartópózna lehet**. Egy pózna akkor tartópózna, ha közvetlenül a játéktáblán van, és nem egy másik pózna tetején. Mivel nem lehet 3. tartópóznát elhelyezni ugyanabban a kerületben, ebben a játékváltozatban nagyon meg kell fontolni hova teszed a denchuut, és a megszokottnál magasabbra kell építkezned.

### HALADÓ

Ennél a játékváltozatnál a szabályok változatlanok, de a játék sokkal nehezebb. Itt nincs helye a hibázásnak, mivel egy rövidzárlat már végzetes. **Tilos bármilyen érintkezés a kábelek, a póznák, a tábla vagy a macskák között**, akár a lehelyezésükkor, akár a denchuu lehelyezése után. Versengő játékban elég egy rossz mozdulat, és kiestél. Kooperatív játékban bármilyen hiba azonnal véget vet a játéknak. Ennél a játékváltozatnál a pontosság és a koncentráció a siker kulcsa.

## KÉSZÍTŐK

### Játéktervezők:

David Carmona, Karen Nguyen

### Illusztrálta:

Gilles Warmoes

### Fordította:

Szabados Krisztián

### Gyártó:

UNFRIENDLY GAMES

© 2023 Unfriendly Games

Minden jog fenntartva!

UNFRIENDLY  
Games

### Külön köszönet:

Nagy köszönet a játékesztiválóknak, amiért olyan szívélyesen fogadták a Nekojima prototípusát. Köszönet továbbá @l\_atelier\_12-nek a prototípus elkészítéséért, valamint a játékosközösségnek a kedvességükért és tanácsaiért, és végül a 3737 Kickstarter-támogatóknak, akik miatt a Nekojima megvalósulhatott.

### Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)

