



## ПРО ГРУ :

**Некоджіма** — це оригінальна дерев'яна гра на спритність, баланс і уважність, дія якої розгортається на японському острові котів. Гравці беруть на себе роль будівельників електромережі, яким потрібно з'єднати всі райони острова дротами, не допустивши короткого замикання. Здається просто, але коти — головні мешканці Некоджіми — обоюдно лазили дротами, створюючи справжній хаос. Під час гри вам доведеться зберігати холоднокровність, точність рухів і координацію, адже будь-який необережний дотик може призвести до падіння всієї конструкції. Атмосфера напруженого змагання й кумедні ситуації з котиками перетворюють гру на веселу розвагу для компанії будь-якого віку.

## ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра підходить для 1–5 гравців віком від 8 років. Некоджіма стане чудовим вибором для сімейних вечорів, дружніх зустрічей або як розвага для дітей. Вона розвиває дрібну моторику, координацію, уважність і вміння зосереджуватись під час гри.



## КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці є ігровий планшет, 21 денчу (по 7 білих, рожевих і блакитних), 28 кубиків (по 7 кожного кольору — білий, рожевий, блакитний і чорний), мішечок для кубиків, 2 кістки районів, 7 жетонів котиків, лічильник рівнів і 20 жетонів пташиних гнізд.



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Покладіть ігровий планшет на стіл, підготуйте денчу, кубики, жетони котиків і лічильник рівнів. Визначте, чи гратимете у кооперативному чи змагальному режимі. Першим починає найнезграбніший гравець — саме він розпочинає будівництво мережі.

## ХІД ГРИ

Під час свого ходу гравець кидає дві кістки, які визначають райони для встановлення денчу. Потім навмання бере кубик із мішечка, щоб обрати колір дроту. Якщо випадає чорний кубик, потрібно брати далі, доки не з'явиться інший колір. Після цього гравець розміщує два стовпи, з'єднані дротом, у відповідних районах. Дроти не можна торкатися руками, обмотувати навколо стовпів або ставити стовпи один на один. Якщо обрано режим із котиками, жетони котів підвишуються до дротів кольору останнього взятого кубика, створюючи додаткову складність. Успішно розміщений денчу додає один кубик у лічильник рівня. Коли в колонці зібрано чотири кубики — рівень пройдено. Загалом потрібно подолати сім рівнів. Гра завершується, якщо падає хоча б один денчу або вся конструкція руйнується.

## КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра завершується, коли будь-який денчу падає або вся конструкція руйнується, або всі сім рівнів пройдені. Гравці підраховують очки за успішно встановлені денчу, висоту побудованих колонок і підвишених котиків. Переможцем стає той, хто набрав найбільшу кількість балів і зумів утримати електромережу Некоджими в робочому стані.

## Поради для гри:

01

Плануйте розміщення денчу наперед, обираючи найстабільніші комбінації стовпів і дротів.

02

Використовуйте чорні кубики обережно — вони додають котиків, які можуть ускладнити баланс.

03

Не поспішайте з підвісом котиків; інколи краще завершити рівень без ризику падіння.

04

Кооперативний режим дозволяє обговорювати дії та допомагати одне одному, але не забувайте про власну стратегічну вигоду в змагальному режимі.