



О ИГРЕ:

Некодзима – это оригинальная деревянная игра на ловкость, баланс и внимательность, действие которой разворачивается на японском острове кошек. Игроки берут на себя роль строителей электросети, которым нужно соединить все районы острова проводами, не допустив короткого замыкания. Кажется просто, но коты – главные жители Некодзимы – обожают лазать проводами, создавая настоящий хаос. Во время игры вам придется сохранять хладнокровие, точность движений и координацию, ведь любое неосторожное прикосновение может привести к падению всей конструкции. Атмосфера напряженного соревнования и забавные ситуации с котиками превращают игру в веселое развлечение для компании всех возрастов.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра подходит для 1–5 игроков от 8 лет. Некодзима станет отличным выбором для семейных вечеров, дружеских встреч или как развлечение для детей. Она развивает мелкую моторику, координацию, внимательность и умение сосредотачиваться во время игры.



КОМПЛЕКТАЦИЯ:

У коробки есть игровой планшет, 21 денчу (по 7 белых, розовых и синих), 28 кубиков (по 7 каждого цвета — белый, розовый, синий и черный), мешочек для кубиков, 2 кисти районов, 7 жетонов котиков, счетчик уровней и 20 жетонов птичьих гнезд.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Положите игровой планшет на стол, подготовьте денчу, кубики, жетоны котиков и счетчик уровней. Определите, будете играть в кооперативном или состязательном режиме. Первым начинает самый неуклюжий игрок – именно он начинает строительство сети.

ХОД ИГРЫ

Во время хода игрок бросает две кости, которые определяют районы для установки денчу. Затем наугад берет кубик из мешочка, чтобы выбрать цвет проволоки. Если выпадает черный кубик, нужно брать дальше, пока не появится другой цвет. После этого игрок размещает два столба, соединенных проволокой, в соответствующих районах. Проволоки нельзя касаться руками, обматывать вокруг столбов или ставить столбы один на один. Если выбран режим с котиками, жетоны котов подвешиваются к проводам цвета последнего взятого кубика, создавая дополнительную сложность. Успешно размещенный денчу добавляет один кубик в счетчик уровня. Когда в колонке собрано четыре кубика — уровень пройден. В общем, нужно преодолеть семь уровней. Игра завершается, если падает хотя бы один день или вся конструкция разрушается.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра завершается, когда любой денчу падает или вся конструкция разрушается, или все семь уровней пройдены. Игроки подсчитывают очки за успешно установленные денчи, высоту построенных колонок и подвешенных котиков. Победителем становится тот, кто набрал наибольшее количество баллов и сумел удержать электросеть Некоджимы в рабочем состоянии.

Советы для игры:

01

Планируйте расположение денча вперед, выбирая самые стабильные комбинации столбов и проводов.

02

Используйте черные кубики осторожно – они добавляют котиков, которые могут усложнить баланс.

03

Не торопитесь с подвесом котиков; иногда лучше завершить уровень без риска падения.

04

Кооперативный режим позволяет обсуждать действия и помогать друг другу, но не забывайте о собственной стратегической выгоде в соревновательном режиме.