

SOLO-MODUS

Du bist alleine auf Nekojima tätig, ohne jede Hilfe von außerhalb. Du versuchst, einen möglichst hohen Level zu erreichen. Dieses Würfelergebnis **F** gibt dir die Platzierung im diagonal gegenüberliegenden Bezirk vor. Zeigen beide Würfel **F**, ist der vorgegebene Bezirk der mit den meisten Masten, bzw. bei Gleichstand der mit dem höchsten Mast. Dazu wählst du einen der beiden benachbarten Bezirke aus.

VARIANTEN

STADTDSCHUNGEL

Diese Variante erlaubt nur 2 Masten aufeinander. Sobald dies eintritt, platzierst du einen Vogelnest-Marker auf dem zweiten Mast. Darauf kann kein weiterer Mast gesetzt werden. In dieser Variante kannst du weniger in die Höhe bauen und musst beim Platzieren der Masten in der Breite sehr sorgfältig sein. Diese Variante kann **kooperativ** oder **kompetitiv** gespielt werden.

TEAM

In dieser Variante spielen immer 2 Personen zusammen im Team. Dabei sitzen sich beide Personen eines Teams gegenüber. Beim Platzieren eines Strommastes müsst ihr als Team gleichzeitig und zusammen agieren. Jedes Teammitglied darf nur einen Holzmast berühren und führen. Entscheidet, wer von euch ggf. eine Katze aufhängen muss. Diese Variante erfordert eine gute Koordination und Absprache. Sie kann **kooperativ** oder **kompetitiv** gespielt werden.

HOCHHÄUSER

In dieser Variante dürfen in jedem Bezirk nur 2 Masten den Boden berühren. Alle weiteren in diesem Bezirk müssen auf bestehende Masten gesetzt werden. Diese Variante erfordert eine gute Strategie bei der Auswahl und beim Platzieren der Masten. Sie kann **kooperativ** oder **kompetitiv** gespielt werden.

EXPERTEN

Diese Variante verschärft die bestehenden Regeln: Zu keiner Zeit - auch nicht während des Platzierens - dürfen sich Kabel bzw. Masten berühren oder Katzen etwas anderes berühren als ihr Kabel. Diese Variante erfordert besondere Präzision und Konzentrationsfähigkeit. Im **kooperativen Modus** endet das Spiel sobald eine Person einen Fehler macht. Im **kompetitiven Modus** scheidet diese Person aus und alle anderen spielen weiter bis nur noch 1 Person übrigbleibt oder das Gebilde einstürzt.

IMPRESSUM

Autoren:
David Carmona, Karen Nguyen

Illustrator:
Gilles Warmoes

© 2023 Unfriendly Games
All rights reserved.

Besonderer Dank:
Wir bedanken uns besonders bei den Teilnehmern verschiedener Spielveranstaltungen, die NEKOJIMA so ausgiebig getestet haben. Weiterhin bei @L_atelier_12 für die Erstellung des Prototyps, bei allen, die mit Rat und Tat geholfen haben und natürlich bei 3737 Unterstützung der Crowdfunding-Kampagne. Durch sie wurde NEKOJIMA erst ermöglicht.

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Daniel Müller
Redaktion: Stefan Stadler

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickenungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccolo parti. Rischio di soffocamento.

UNFRIENDLY
Games

Blackrock
GAMES

© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

HUCH!

NEKOJIMA

SPIELANLEITUNG

Willkommen auf Nekojima, der Katzeninsel in Japan. Beweise Einfallsreichtum und Geschicklichkeit: Baue ein Stromnetz auf, um die vier Bezirke der Insel zu versorgen. Allerdings ist das Gebiet eng - das macht es schwierig, die Strommasten aufzustellen. Auch die neugierigen Katzen, die gerne auf den Kabeln balancieren, komplizieren den Ausbau. Sei wachsam und vermeide Kurzschlüsse: Kein Kabel darf ein anderes berühren! Wird dir der Drahtseilakt auf Nekojima gelingen?

SPIELZIEL

Baue und erhalte Strommasten in den Bezirken Nekojimas. Das Gebilde darf nicht einstürzen! Spielt ihr **miteinander (kooperativer Modus)**, wollt ihr zusammen möglichst viele Level schaffen. Spielt ihr **gegeneinander (kompetitiver Modus)**, willst du nur nicht das Gebilde zum Einsturz bringen.

SPIELMATERIAL

- 1 **Inselbrett** aus Holz **A**
- 21 **Strommasten**: Jeder Strommast besteht aus 2 hölzernen Stäben, die mit einer Schnur verbunden sind. Davon gibt es je 7 in Weiß, Pink und Blau **B**
- 28 **Holzklötzchen**: je 7 in Weiß, Pink, Blau und Schwarz **C**
- 1 Beutel **D**
- 2 Würfel **E**
- 7 Katzenplättchen **F**
- 1 Ablage **G**
- 20 Vogelnest-Marker **H**

AUFBAU

1. Legt das Inselbrett in der Mitte aus, sodass ihr alle es gut erreichen könnt.
2. Werft alle Holzklötzchen in den Beutel.
3. Sortiert die Strommasten und legt sie aus. Legt auch die Würfel, Katzenplättchen und die Ablage bereit.

Spielt ihr die Variante **Stadtschungel**, legt auch die Vogelnest-Marker bereit.



SPIELABLAUF

Entscheidet euch zuerst, ob ihr **gegeneinander** oder **miteinander** spielen wollt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am ungeschicktesten ist, beginnt. Wenn du am Zug bist, führst du folgende Schritte durch:

1. WÜRFELN

Würfel mit beiden Würfeln. Das Ergebnis zeigt dir, in welche Bezirke du einen Strommast stellen musst.



Beide Würfel können denselben Bezirk bestimmen. Im Falle dieser Kombination , wählst du zuerst einen Bezirk, dann die Person rechts von dir.

2. STROMMAST WÄHLEN UND PLATZIEREN

Ziehe ein Holzklötzchen aus dem Beutel und nimm dir aus dem Vorrat neben der Insel einen Mast mit einem Kabel dieser Farbe. Falls du ein schwarzes Klötzchen gezogen hast, lege es beiseite und ziehe weiter, bis du ein andersfarbiges Klötzchen gezogen hast.

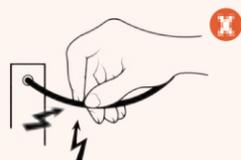
Kabellänge:

- **Pink** — Kurzes Kabel
- **Weiß** — Mittleres Kabel
- **Blau** — Langes Kabel

Stelle den gewählten Strommast in den vorgegebenen Bezirken auf. Jeweils 1 der beiden Stäbe muss sich in den Bezirken befinden. Dabei dürfen sie entweder auf dem Boden stehen oder auf anderen Masten. Du darfst beim Platzieren verschiedene Masten ausprobieren.

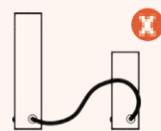
⚡ Hinweis: Wenn du die Verbote beachtest, darfst du beim Bau das Gebilde manipulieren. Du darfst mit dem Kabel Schleifen bilden, solange sich nicht 2 Kabel berühren. Berührst du nur den aktuellen Mast mit deinen Händen, kannst du auch versuchen, die Bahn des Kabels zu modellieren.

! Verbote



STROMSCHLAG:

Du darfst niemals ein Kabel mit deinen Händen berühren. Du darfst es nur über die Masten manipulieren.



STATIK:

- Der Mast wird immer aufrecht aufgestellt, mit dem Kabel am oberen Ende.
- Beide Stäbe desselben Strommastes dürfen nicht aufeinanderstehen.
- Das Kabel darf nicht um den Strommast gewickelt werden.
- Ein in vorherigen Zügen gebauter Strommast darf nicht versetzt werden.



SCHWARZE HOLZKLÖTZCHEN

Im kooperativen Modus: Nach dem Platzieren eines Strommastes wählst du für jedes gezogene schwarze Holzklötzchen ein Katzenplättchen und hängst es an ein beliebiges Kabel der gezogenen Farbe.

Im kompetitiven Modus: Gib das oder die Klötzchen an andere Personen. In ihrem Zug müssen sie dann ein Katzenplättchen an ein Kabel hängen.

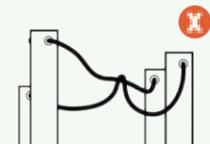
Jede Katze muss an ihrem Schwanz oder einem Bein an ein Kabel der zuletzt gezogenen Farbe gehängt werden. Dabei darf aber an jedem Kabel nur eine Katze hängen und keine Katze darf einen Mast berühren. Kannst du keine Katze platzieren, weil alle Kabel dieser Farbe belegt sind, behältst du das schwarze Klötzchen solange, bis du in einem Zug eine Katze platzieren kannst. Fällt dir eine Katze herunter, nimmst du sie auf und hängst sie wieder an ein Kabel. Katzen landen immer auf ihren Pfoten!

3. DAS KOMPLETTE GEBILDE FREIGEBEN

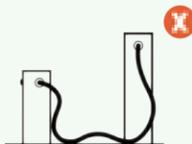
Sobald du den gewählten Strommast erfolgreich aufgestellt hast, legst du das Klötzchen auf die Ablage. Ebenso legst du für eine erfolgreich platzierte Katze das schwarze Klötzchen auf die Ablage. Ein Level ist abgeschlossen, wenn 4 Klötzchen in der jeweiligen Spalte der Ablage liegen.

 **Das Gebilde kann freigegeben werden, wenn ...**

Falls sich das Gebilde beim Platzieren bewegt und dadurch ungültig würde, musst du die Ordnung wiederherstellen. Entweder, indem du den Mast anders platzierst oder du die bisherige Installation vorsichtig bewegst.



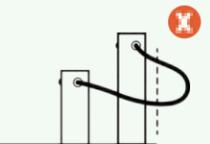
... KEIN KURZSCHLUSS BESTEHT: Es berühren sich keine Kabel oder nebeneinanderstehende Masten. Und die Kabel berühren nicht das Inselbrett.



... KEINE KATZE ZU SCHADEN KOMMT: Katzen dürfen nur das Kabel, an dem sie hängen, berühren - also weder Masten, noch Inselbrett oder andere Kabel.



... DIE FLÄCHE NICHT ÜBERSCHRITTEN WIRD: Weder die Masten noch die Kabel dürfen über die Kante des Inselbretts hinausragen. Katzen dürfen dies sehr wohl.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Strommasten umfallen oder das Gebilde zerstört wird. Sollte dir beim Platzieren eines Mastes nur dieser kurzzeitig hinfallen, wird das Spiel fortgeführt. Erst wenn zumindest Teile des Gebildes zerstört werden, endet das Spiel.

Im **kooperativen** Modus ist euer Ziel, ein möglichst hohes Level auf der Ablage zu erreichen. Im **kompetitiven** Spiel verliert, wer das Gebilde zerstört. Alle anderen gewinnen.