Achetez le jeu Nekojima sur play-in.com

NEKOJIMA

RÈGLES DU JEU

Bienvenue sur Nekojima, l'île des chats au Japon. Ici, vous devrez faire preuve d'ingéniosité et de dextérité pour développer le réseau électrique et alimenter les quatre quartiers de l'île. Cependant, l'installation des poteaux électriques s'avère être une tâche complexe en raison de l'étroitesse du territoire et de sa curieuse population de chats, qui adorent se balader sur les câbles électriques.
Il faudra être vigilant, car le court-circuit doit être évité : aucun câble ne doit entrer en contact avec un autre. Saurez-vous maintenir l'équilibre sur Nekojima ?

BUT DU JEU

Dans Nekojima, vous devrez installer et maintenir des Denchuu (poteaux électriques) en équilibre.
En coopération, le but est d'aller le plus loin possible ensemble dans les niveaux.
En compétition, le but est de ne pas être celui ou celle qui fait tomber la structure.

MATÉRIEL

- 1 plateau A
- 21 Denchuu : 7 Blanc, 7 Rose, 7 Bleu B
- 28 cubes : 7 Blanc, 7 Rose, 7 Bleu, 7 Noir C
- 1 sac à cubes D
- 2 dés Quartier E
- 7 silhouettes Chat F
- 1 compteur de niveau G
- 20 jetons Nid d'oiseau H



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table, accessible à tous les joueurs.

2. Mettez tous les cubes dans le sac.

3. Triez les Denchuu par couleur et disposez-les sur la table ainsi que les dés, les Chats et le compteur de niveau.

Si vous jouez à la variante Jungle Urbaine, prenez les Nids d'oiseau (voir page 4).

DÉROULEMENT

Les joueurs choisissent de jouer en coopération ou en compétition.
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur désigné comme le plus maladroit.

1. LANCEZ LES DÉS

Le résultat des 2 dés indique dans quels quartiers du plateau vous allez devoir placer votre Denchuu.

- **Restauration**
- **Résidence**
- **Le joueur actif choisit 1 quartier**
- **Culture**
- **Attraction**
- **Le voisin de droite impose 1 quartier au joueur actif**

Il est possible de faire 2 quartiers identiques.
Dans la configuration , le joueur actif choisit d'abord son quartier puis le voisin de droite impose le second.
Le ou les quartiers doivent être choisis et imposés avant de passer à la prochaine étape.

2. CHOISISSEZ & PLACEZ VOTRE DENCHUU

Piochez au hasard un cube de couleur du sac, puis choisissez un Denchuu avec un câble de la même couleur. **Si un cube noir est pioché**, piochez jusqu'à avoir une autre couleur.

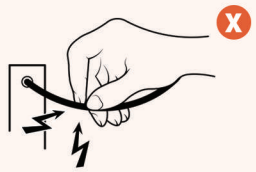
Longueur des câbles :

- **Rose** — Câble court
- **Blanc** — Câble intermédiaire
- **Bleu** — Câble long

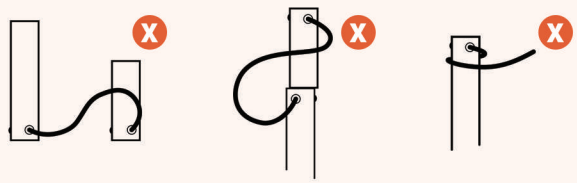
Installez votre Denchuu sur le plateau en respectant les quartiers imposés. Un Denchuu est constitué de deux poteaux reliés par un câble. Un poteau doit être placé strictement dans le quartier imposé, tandis que le second poteau doit être positionné dans l'autre quartier imposé. Le Denchuu peut être **placé directement sur le plateau et/ou empilé** sur un ou plusieurs Denchuu déjà placés. Vous pouvez changer de Denchuu lors de votre tour.

Astuce : Vous pouvez créer des boucles sur un câble en manipulant seulement les poteaux, à condition que le câble ne se touche pas lui-même. Vous pouvez aussi faire glisser un Denchuu en poussant un poteau avec l'autre.

Les interdits



ÉLECTROCUTION :
Il est strictement interdit de toucher un câble avec les mains. Les Denchuu doivent être manipulés uniquement à l'aide des poteaux en bois.



PROTOCOLE :
- Un Denchuu ne peut pas être placé à l'envers.
- Un Denchuu ne peut pas être empilé sur lui-même.
- Un câble ne peut pas être enroulé autour d'un poteau.
- **Il est impossible de déplacer les Denchuu déjà installés.**

LES CUBES NOIRS

En coopération : Après avoir placé son Denchuu, choisissez un Chat pour chaque cube noir tiré et suspendez-le(s).

En compétition : Donnez le(s) cube(s) noir(s) tiré(s) au(x) joueur(s) de votre choix. Un cube noir oblige un joueur à suspendre un Chat lorsqu'il sera à son tour de jouer, après avoir placé son Denchuu.

Chaque Chat est à suspendre par l'une de ses pattes ou par sa queue sur l'**un des câbles de la même couleur que le dernier cube tiré**, dans la limite d'un et un seul Chat par câble. Si tous les câbles de cette couleur sont déjà occupés, le joueur doit conserver le(s) cube(s) noir(s) en trop pour son prochain tour. Un Chat ne peut être qu'en contact avec l'unique câble qui le retient. Lorsqu'un joueur suspend un Chat, il ne peut ni toucher ni retenir un poteau. **Un chat retombe toujours sur ses pattes :** si un Chat tombe durant un tour de jeu, le joueur actif doit replacer le Chat tombé sur le même câble.

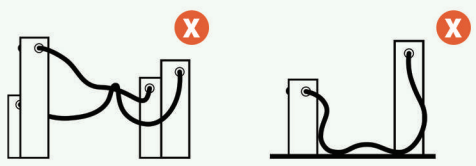
3. VALIDEZ VOTRE INSTALLATION

Une fois que vous parvenez à placer correctement votre Denchuu, insérez le cube de couleur tiré dans le compteur de niveau. Si un ou des Chats ont été suspendus lors de ce tour, insérez également le(s) cube(s) noir(s) dans le compteur de niveau. Un niveau est complété lorsque 4 cubes sont insérés dans la même colonne, à partir du niveau 1 jusqu'au niveau 7.

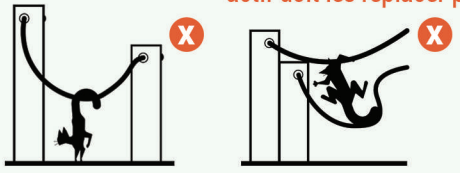
En coopération, le compteur de niveau indique les niveaux accomplis.
En compétition, le compteur de niveau indique la difficulté atteinte.

Les règles pour valider son installation

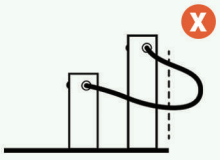
Si des éléments bougent et ne respectent plus les règles, le joueur actif doit les replacer pour rétablir la validité de l'installation.



COURT-CIRCUIT :
Les câbles ne se touchent pas entre eux et ne touchent pas les poteaux. Les poteaux ne doivent pas non plus se toucher par les côtés. Les câbles ne touchent pas le plateau.



CHAT TOUCHE :
Les Chats ne doivent pas toucher le plateau, les poteaux ou les câbles, à l'exception du câble sur lequel ils sont suspendus.



ZONE DE JEU :
Les Denchuu, y compris les câbles, ne doivent pas dépasser les bords du plateau, mais les chats peuvent dépasser.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque l'installation ou l'un des Denchuus tombe. Si un joueur fait simplement tomber son propre Denchuu lors de son tour, la partie continue. **En coopération**, les joueurs évaluent le niveau atteint et se motivent pour aller plus loin, dans le but ultime de réussir les 7 niveaux. **En compétition**, il n'y a qu'un seul perdant : celui ou celle qui fait tout tomber ; les autres joueurs sont considérés comme les gagnants de la partie.

MODE SOLO

Vous êtes seul(e) sur Nekojima, sans aucune aide extérieure. Votre but est de progresser le plus loin possible dans les niveaux. En mode solo, la face du dé ℹ **impose le quartier diagonal** à l'autre quartier. **Si les deux faces du dé sont ℹ**, le quartier imposé est celui qui contient le plus grand nombre de Denchuus ou celui dont la pile de Denchuus est la plus haute en cas d'égalité, ainsi que son quartier adjacent.

VARIANTES DE JEU



JUNGLE URBAINE

En coopération ou compétition, la variante Jungle Urbaine impose une limite de **2 poteaux empilés maximum**. Si vous empilez 2 poteaux l'un sur l'autre, **placez immédiatement un jeton Nid d'oiseau** en haut de l'empilement pour indiquer que celui-ci a atteint sa hauteur maximale. Cette contrainte vous obligera à faire preuve d'une agilité sans faille pour vous faufiler entre les câbles.



DUO

La variante Duo se joue **en binôme, avec 2, 4, 6 ou 8 joueurs**, en coopération ou en compétition contre les autres binômes. Les joueurs sont assis autour d'une table à côté de leurs adversaires. Chaque joueur doit se trouver en diagonale ou en face de son coéquipier. Un binôme joue son tour ensemble. **L'installation du Denchuu se fait simultanément à deux** : l'un tient uniquement un poteau, l'autre tient uniquement le second poteau. Si un joueur reçoit un cube noir, il devra suspendre un Chat lors du tour de son binôme. Cette variante mettra à l'épreuve votre coordination avec votre coéquipier.

GRATTE-CIELS

En coopération ou compétition, la variante Gratte-ciels impose une limite de **2 poteaux porteurs maximum par quartier**. Un poteau est considéré comme porteur lorsqu'il est directement posé sur le plateau, sans être empilé sur un autre poteau. Ainsi, il ne sera pas possible de placer un 3ème poteau porteur dans un même quartier. Dans cette variante, vous devrez faire preuve de stratégie pour placer les Denchuu, et atteindre des sommets toujours plus élevés.

EXPERT

Les règles sont identiques qu'en temps normal, mais avec une difficulté accrue. Ici, il n'y a pas de place pour l'erreur, car un court-circuit est fatal. **Tout contact entre les câbles, les poteaux, le plateau ou les Chats est interdit**, que ce soit pendant l'installation ou après la pose du Denchuu. En compétition, un seul faux mouvement et vous êtes éliminé. En coopération, toute erreur met fin immédiatement à la partie. Dans cette variante, la précision et la concentration sont les clés de la réussite.

CRÉDITS

Auteurs du jeu :
David Carmona, Karen Nguyen

Illustrateur :
Gilles Warmoes

Édition :
UNFRIENDLY GAMES
© 2023 Unfriendly Games
Tous droits réservés

Remerciement spécial :
Un grand merci à tous les festivals du jeu qui ont accueilli avec enthousiasme le prototype de Nekojima. Merci également à @l_atelier_12 pour le prototypage, à tous les acteurs du monde ludique pour leur bienveillance et leurs conseils, et enfin aux 3 737 contributeurs sur Kickstarter pour avoir fait de Nekojima une réalité.