



NEKO-IN

In un lontanissimo paese, in una lontanissima città c'era una casa qualunque, non molto grande, con una padrona di casa intenta tutto il giorno a cercare di sistemare il disordine che i suoi sei gatti, sempre pronti ad azzuffarsi per i loro nascondigli preferiti, scatenavano. "Che assurde abitudini hanno i gatti!" pensava, mentre passava buona parte della giornata a scoparli e rispediti in giardino, per avere un po' di pace in casa sua. C'erano poi sei nobili felini in questa straordinaria Reggia, intenti a sistemare il disordine continuo che la loro umana scatenava, impegnata a cercare sempre di farsi accompagnare in giardino da uno di loro: "Che assurde abitudini hanno le umane!" pensavano queste straordinarie creature mentre passavano buona parte della giornata impegnati nelle loro onorevoli sfide per stabilire quale, fra loro sei, fosse il degno Padrone del Regno...

NEKO-IN



2 DADI



6 PEDINE GATTO

1 per colore (Nero, Rosso, Giallo, Rosa, Celeste, Bianco).



7 PIANCE STANZA

1 per colore (Nero/Ingresso, Rosso/Cucina, Giallo/Salotto, Rosa/Stanza da Letto, Celeste/Stanza da Letto, Bianco/Bagno, Verde/Giardino)



30 TESSERE NASCONDIGLIO

Il retro di queste tessere rappresenta dei polpastrelli rosa su sfondo grigio.



30 TESSERE EVENTO

Il fronte di queste tessere è a sfondo verde e i retti rappresentano dei polpastrelli su sfondi di colore differente (rosa, nero, bianco, giallo, rosso, celeste). Queste tessere si usano nella versione "Eventi"

Red Glove tiene a precisare che nessun gattino ha maltratto alcun umano durante la realizzazione di questo gioco! Tutti gli umani che hanno preso parte al progetto sono stati tutelati secondo le vigenti leggi per la tutela degli esseri umani.

Una produzione **Red Glove Edizioni** - Prima Stampa - 2015
Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia
Game Design: Marco Mingozzi
Impaginazione: Federico Dumas
Direzione Produzione: Federico Dumas
Illustrazioni & Grafica: Guido Favaro
Consulenza Commerciale: Simona Lombardo



PISOLINO - Il tuo gatto decide che è il momento di schiacciare un pisolino. Riponi questa tessera nella scatola e metti il tuo gatto sdraiato sullo spazio nascondiglio: al tuo prossimo turno, potrai solo svegliarlo, rimettendolo in piedi. Se il tuo gatto finisce in giardino, si sveglia automaticamente.

CROCCANTINI - Riempire lo stomaco fa sempre bene... A meno che non sia una trappola della giovane umana! Tira i due dadi. Se esce il colore del tuo gatto su almeno uno dei due, sposta il tuo gatto in giardino e riponi questa tessera nella scatola. Altrimenti, prendi questa tessera e mettila davanti a te. Durante il tuo turno potrai scartarla per eseguire un'azione di movimento in più!

AFFINITÀ - Prendi questa tessera e mettila davanti a te. Durante il tuo turno potrai scartarla per scambiare di posizione due gatti a tua scelta.

LETTERA - Prendi questa tessera e mettila davanti a te. Durante il tuo turno potrai scartarla per muoverli direttamente sullo spazio nascondiglio scelto anche se la stanza è di un altro giocatore.

STUZZICAGATTI - La trappola definitiva della giovane umana! Tutti i gatti si radunano nella stanza dove è stato girato lo stuzzicagatti. Dopodiché inizia a tirare i dadi: i gatti dei colori usciti finiscono in giardino. Continua a tirare finché non rimane un solo gatto (o zero) nella stanza (alcuni tiri potrebbero non causare alcun effetto): il giocatore di quel gatto sceglie dove piazzare il suo gatto tra i nascondigli disponibili.



Neko-In può essere giocato in due versioni: "Classica" e "Eventi". Spieghiamo prima la versione classica, da cui vi suggeriamo di iniziare a giocare. Una volta presa dimestichezza con Neko-In potrete provare la versione "Eventi" (trovate la spiegazione in fondo al regolamento).

Una sola nota: le plance giocatore rappresentano le stanze di una casa e hanno due facce.



PIANCA LATO "CLASSICO"

Si usa nella versione "Classica"



PIANCA LATO "EVENTI"

Si usa nella versione "Eventi"

QUALE È LO SCOPO DI UNA PARTITA DI NEKO-IN?

Il gioco si svolge a turni in senso orario. Ogni giocatore all'inizio del gioco riceve 5 tessere Nascondiglio, lo scopo del gioco di Neko-in è quello di liberarsi per primi di tutte le tessere Nascondiglio.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie una pedina gatto, prende la stanza con il colore di cornice uguale al proprio gatto (es. gatto rosso / cucina rossa, gatto bianco / bagno bianco, gatto nero / ingresso nero ecc.) e la posiziona di fronte a sé dal lato gioco classico.

Posizionate poi "il giardino" (cornice verde) al centro del tavolo.

Prendete tutte le tessere nascondiglio con le icone dei colori corrispondenti alle stanze scelte in gioco, mescolatele a faccia in giù e distribuitene 5 a ciascun giocatore. Il giocatore prende le tessere senza mostrarle a nessuno, le posiziona a faccia in giù davanti a sé ed è libero di guardarle in qualsiasi momento della partita senza mai mostrarle a nessuno. Queste sono le tessere di cui dobbiamo liberarci per vincere il gioco.

Riponete infine nella scatola eventuali stanze avanzate e tessere nascondiglio relative.



**GLI OGGETTI CHE DEVI AVERE
DAVANTI A TE A FINE PREPARAZIONE**

Prima di partire posizionate tutti i gatti (sia quelli di ciascun giocatore, sia quelli avanzati) sopra al "giardino". Siete pronti a giocare!

COME SI GIOCA?

A Neko-In si gioca a turno, seguendo il senso orario. Ci sono due modi per liberarsi di tutte le tessere nascondiglio e vincere:



- Portare il proprio gatto nei nascondigli sparsi per le varie stanze della casa e corrispondenti alle icone colorate disegnate sulle proprie tessere nascondiglio. Le icone sono: topino a molla, uccellino, campanellino, farfalla e lisca di pesce. Nell'esempio a fianco, abbiamo una tessera nascondiglio con disegnato una lisca di pesce rossa, dobbiamo portare il nostro gatto (giallo) al nascondiglio con la lisca di pesce rossa che troviamo in cucina.
- Essere i più veloci ad acchiappare il gatto del colore giusto alla fine di ogni turno.

COSA PUÒ FARE UN GIOCATORE NEL PROPRIO TURNO?

Durante il proprio turno il giocatore:

- Guarda le proprie tessere nascondiglio e sceglie in quale nascondiglio portare il gatto per liberarsi di una tessera.
- Prende il proprio gatto (all'inizio della partita, il gatto si trova nel giardino) e la sposta accanto alla stanza dove si trova il nascondiglio corrispondente alla tessera di cui si vuole liberare. Per esempio, se mi voglio liberare della tessera con disegnata l'icona di un campanellino giallo posizionerò il gatto accanto al salotto (plancia gialla). Sono presenti altri gatti nella stanza?

SI, LA STANZA È OCCUPATA: se nella stanza è già posizionato un altro gatto scatta la **ZUFFA!**

Il giocatore di turno tira i due dadi:

- se esce il colore del gatto del giocatore di turno, questo viene spostato in giardino e si salta al punto 3.
- se escono i colori di entrambi i gatti, entrambi i gatti vengono spostati in giardino e si salta al punto 3.
- se esce il colore del gatto presente nella stanza oppure non esce nessuno dei due colori, il gatto già presente nella stanza finisce in giardino. Dopodiché il giocatore procede come se la stanza fosse libera.

NO, LA STANZA È LIBERA: Il giocatore che possiede quella stanza sceglie in quale nascondiglio posizionare il gatto di turno. Il nascondiglio scelto deve essere ancora visitabile, senza tessera nascondiglio posizionata sopra (vedi sotto come posizionare le tessere sugli spazi). Se la stanza appartiene al giocatore di turno è il giocatore stesso a scegliere dove posizionare il proprio gatto.

ESEMPIO: Se gioca il rosso e vuole portare il gatto in cucina (plancia rossa) lui stesso sceglie dove posizionare il gatto; se vuole portare il gatto in salotto (plancia gialla) lo decide il giocatore giallo.

IL GATTO DEL GIOCATORE DI TURNO È GIÀ NELLA STANZA in cui si trova il nascondiglio di cui si vuole liberare. Il giocatore di turno può liberamente scegliere uno degli spazi della stanza e muovere il suo gatto, sia che la stanza sia sua, sia che la stanza appartenga ad un altro giocatore. Solo quando il gatto del giocatore di turno cambia stanza, a scegliere il nascondiglio del gatto è il giocatore che possiede la stanza. Quando il gatto è già dentro alla stanza, può scegliere in quale nascondiglio spostarsi.

Dopo aver effettuato il movimento, se il giocatore di turno possiede la tessera corrispondente al nascondiglio dove si trova il suo gatto, se ne libera, piazzandola sullo spazio corrispondente della stanza, altrimenti non può liberarsene.

- Superata la prima fase, prima di passare il turno all'avversario alla propria sinistra, il giocatore di turno lancia un solo dado. Prestate attenzione! Tutti i giocatori (lui compreso) sono coinvolti dal lancio del dado. Il primo giocatore che afferra la pedina gatto del colore uscito sul dado, la posiziona in giardino (se è già in giardino, rimane dove è) e si libera di una tessera passandola all'avversario con meno tessere davanti a lui (in caso più avversari abbiano lo stesso numero di tessere il giocatore sceglie a chi passarla) il turno è finito.

ATTENZIONE : Se il giocatore che acchiappa per primo il gatto possiede solo una tessera non può liberarsene, ma ha comunque impedito ad un avversario di passargli una tessera nascondiglio.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce quando uno dei giocatori si libera di tutte le sue tessere nascondiglio. Quel giocatore è ora il vero padrone di casa e vince la partita!

DOMANDE FREQUENTI TRA I FELINI

Posso effettuare più di un movimento a turno? No. Durante il mio turno posso effettuare un solo movimento.

Posso andare in un nascondiglio anche se non ho la tessera nascondiglio corrispondente? Se vuoi sì. A volte i gatti tendono a bluffare opportunamente.

Posso vincere il gioco acchiappando solo i gatti al momento giusto? No, non posso liberarmi dell'ultima tessera che ho in mano acchiappando il gatto uscito sul dado ma solo portando il gatto nel nascondiglio giusto. La vita dei gatti non è così facile.

Un gatto vuole entrare nella mia stanza, posso metterlo in un nascondiglio che ha sopra la tessera nascondiglio? No. Va bene essere cattivi, ma un minimo di fair play ci vuole: deve esserci sempre la possibilità, per il giocatore di turno, di liberarsi della tessera di cui si vuole disfarsi.

Ma in giardino scattano zuffe? No. Il giardino è molto ampio e c'è abbastanza posto per tutti i felini! Ciò vuol dire che più di un gatto può stare sulla plancia giardino (anche tutti come all'inizio del gioco) senza scatenare zuffe e parapiglia.

VERSIONE "EVENTI"

Per giocare alla versione "Eventi" di Neko-In dovete introdurre le tessere Evento.

Seguite la normale preparazione del gioco avendo cura di utilizzare le plance dal lato "Eventi".

Quando ogni giocatore prende la sua plancia, prende anche il set di 5 tessere Evento di uguale colore (riconoscibili dal retro), le mette a faccia in giù, le mescola e ne dispone una su ogni spazio nascondiglio della sua stanza. Durante la partita, se un gatto viene posizionato su un nascondiglio che ha ancora la sua tessera evento, questa viene rivelata, si applicano gli effetti e viene poi scartata riponendola nella scatola. Per il resto, la partita procede normalmente. Vedi tutti gli effetti sul retro di questa pagina.

ESEMPIO: Il gatto giallo vuole entrare all'interno della cucina. Purtroppo, il gatto celeste è già al suo interno e scatta una zuffa! Il giocatore che controlla il gatto giallo tira i due dadi e (vediamo quattro esempi)...

- **ottiene giallo e bianco!** Purtroppo deve spostare il suo gatto in giardino e il gatto celeste rimane dov'è.
- **ottiene giallo e celeste!** Entrambi i gatti vengono spostati in giardino.
- **ottiene rosso e nero oppure ottiene rosso e celeste!** In entrambi i casi il Celeste finisce in giardino e il giocatore rosso piazza il gatto giallo su un nascondiglio a sua scelta.



ESEMPIO: Federico, il giocatore che controlla il gatto giallo e il salotto (plancia gialla), vuole entrare con il suo gatto nell'ingresso. L'ingresso è però territorio di Simona, che controlla il gatto nero. Simona prende il gatto giallo di Federico e lo posiziona su un nascondiglio a sua scelta: il campanello nero! Un'ottima mossa: il campanello nero è una tessera in mano a Simona. In questo modo si è garantita che Federico non possa liberarsi di una tessera!



ESEMPIO: Federico, il turno prima era entrato nell'ingresso e Simona aveva piazzato il suo gattino sulla campanella. Ora che è già nella stanza, può muoversi liberamente. E' finalmente il momento di spostarsi sul topino a molla e liberarsi della tessera Nascondiglio che ha in mano dall'inizio della partita!



REGOLA EXTRA

Se volete aumentare la durata di una singola partita ed equilibrare meglio l'inizio del gioco potete usare la seguente regola extra: i giocatori non possono accedere alle stanze che controllano durante il loro primo turno di gioco.