

1. MATÉRIEL



2. MISE EN PLACE

1. Mettez un pion pour chaque joueur sur la case 0 de la piste de score. Donnez à chaque joueur son jeton score+.



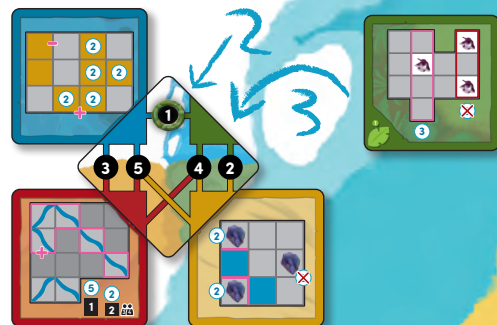
2. Posez la carte de manche sur l'espace de jeu et posez le jeton compte-manche sur le chiffre 1 de la carte de manche.

3. Sélectionnez une carte objectif de chaque couleur (bleue, verte, rouge et jaune). Glissez-les sous les zones de même couleur de la carte de manche. S'il s'agit de votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser les objectifs marqués 1.

Chaque carte objectif a un niveau de difficulté allant de facile à difficile.

Vous pouvez ainsi adapter la difficulté des objectifs aux envies des joueurs.

4. Créez une pioche face cachée en mélangeant toutes les cartes animaux ensemble.



3. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 5 manches qui se découpent en 3 phases :

- Construire sa réserve
- Calculer ses points
- Finir la manche

3-A. CONSTRUIRE SA RÉSERVE :

Au début de chaque manche, tous les joueurs piochent 3 cartes animaux. Puis, ils posent simultanément une de ces cartes devant eux, pour créer et modifier leur réserve.

EXEMPLE :



1 Je pose une première carte de ma main pour démarrer ma réserve. Les autres joueurs font de même, simultanément.

Je passe mes 2 cartes restantes à mon voisin de gauche et j'en reçois 2 de mon voisin de droite.

2 Je pose une deuxième carte, de façon à recouvrir au moins une case de ma réserve. Les autres joueurs font de même, simultanément.

Je passe ma dernière carte à mon voisin de gauche, et je reçois une carte de mon voisin de droite.

3 Je pose ma dernière carte, toujours en recouvrant au moins une case de ma réserve.

La manche est terminée, nous allons passer au calcul des points !

Vous pouvez jouer vos cartes dans n'importe quel sens, n'hésitez pas à les pivoter pour optimiser la création de votre réserve !

3-B. CALCULER SES POINTS :

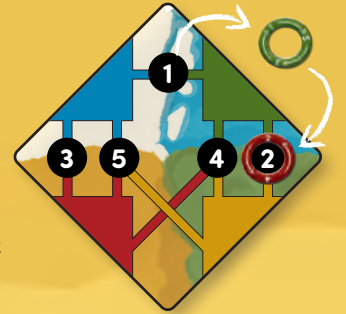
À la fin de chaque manche, les joueurs marquent des points et bougent leur jeton sur la piste de score. Ces points sont calculés par les différents objectifs actifs de la manche (tel qu'indiqué sur la carte de manche).

- Manche 1 : cartes [bleu] et [vert]
- Manche 2 : cartes [vert] et [jaune]
- Manche 3 : cartes [bleu] et [rouge]
- Manche 4 : cartes [vert], [jaune] et [rouge]
- Manche 5 : cartes [bleu], [rouge] et [jaune]

En cas d'égalité sur un objectif rouge, tous les joueurs à égalité reçoivent (ou perdent) les points ! Si l'égalité est pour la 1^{ère} place, il n'y a pas de 2^{ème} place.

Si un ou plusieurs joueurs dépassent le 49 sur la piste de score, retournez au 0 en prenant votre jeton score+ sur la face +50, et continuez à partir de là. Si vous dépassez les 100, retournez votre jeton score+.

Ensuite, ils passent leurs 2 cartes restantes à leur voisin de gauche (lors des manches 1, 3 et 5) ou à leur voisin de droite (lors des manches 2 et 4). Le sens de rotation est indiqué sur le jeton compte-manches. On répète l'opération avec les 2 nouvelles cartes terrains reçues, puis avec la dernière carte.



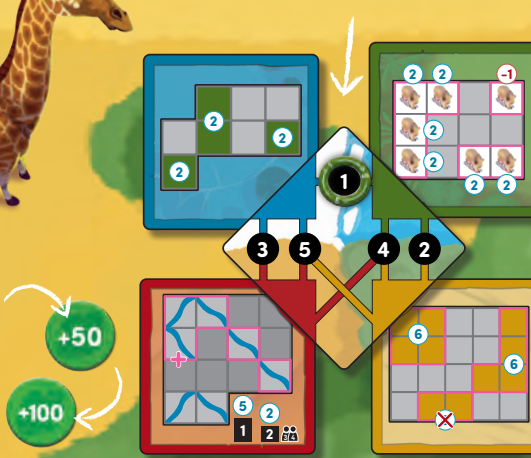
Lorsque vous modifiez votre réserve, vous devez respecter les règles suivantes :

- Chaque carte posée doit recouvrir au moins une case de votre réserve existante (ne s'applique pas à la première carte posée).
- La totalité de votre réserve doit être contenue dans une zone de 6 cases par 6 cases.
- Il est interdit d'insérer une carte sous des cartes précédemment posées.

Il est toujours possible de recouvrir intégralement toute une carte terrain précédemment posée !



Manche 1



EXEMPLE :

À la fin de la première manche, si j'ai construit la réserve présentée au-dessus, je marque :

- $2 \times 2 = 4$ points pour l'objectif bleu (2 points pour chaque zone de jungle distincte).
 - $2 \times 2 = 4$ points pour l'objectif vert (2 points par ours faisant partie d'un groupe d'ours).
- Soit 8 points au total à la fin de cette manche.

3-C. FINIR LA MANCHE :

Si ce n'était pas la 5^{ème} manche, déplacez le jeton compte-manches sur le chiffre de la manche suivante en le retournant et commencez une nouvelle manche. Sinon, c'est la fin de partie (voir au verso).

4. FIN DE LA PARTIE

À la fin de la 5^e manche, le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'animaux du même type dans sa réserve est déclaré vainqueur.



Exemple de réserve en fin de partie.



Exemple de points en fin de partie.

N'oubliez pas, toute votre réserve doit tenir dans une zone de 6 cases de haut par 6 cases de large !

CARTES OBJECTIFS

Les ronds représentent des points gagnés et les ronds des points perdus. Les points indiqués ne sont appliqués que dans les parties à 3 ou 4 joueurs.



2 par crocodile qui touche orthogonalement au moins une girafe.



2 par ours qui fait partie d'un groupe d'ours, et -1 par ours solitaire.



3 par panda qui touche le bord de votre réserve.



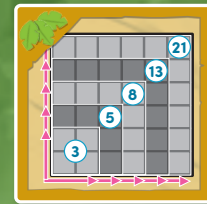
3 par colonne de votre réserve qui contient exactement 1 manchot.



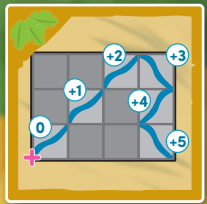
3 par flamant qui ne touche pas le bord de votre réserve.



3 par groupe de strictement 2 animaux horizontaux identiques. 3 animaux ne comptent pas.



3, 5, 8, 13 ou 21 si votre réserve remplit un carré de 2x2, 3x3, 4x4, 5x5 ou 6x6.



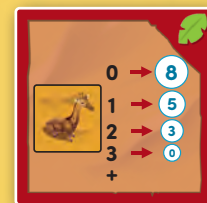
De 0 à 15 selon la longueur de votre plus longue rivière continue. Une rivière longue de 3 cases vaut 0, +1, +2 (donc 3).



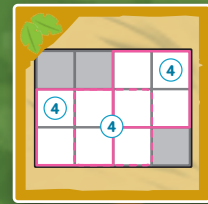
Le joueur qui a le plus de gorilles reçoit 5 (2 pour le 2^e). Celui qui a le plus de pandas perd -5 (-2 pour le 2^e).



Le joueur qui a le moins de lions reçoit 3. Tous les autres perdent -2.



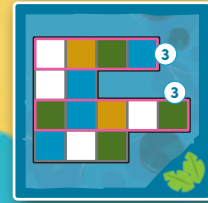
Jusqu'à 8 selon votre nombre de girafes. (zéro girafe = 8).



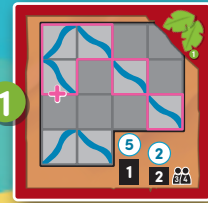
4 par carré de banquise de 2x2 (une case peut servir dans plusieurs carrés).



1 par animal, en plus d'un exemplaire, qui touche orthogonalement une loutre (4 max/loutre).



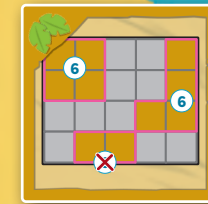
3 par ligne de votre réserve qui contient les 4 types de terrain.



Le joueur qui a la plus grande rivière reçoit 5 (2 pour le 2^e).



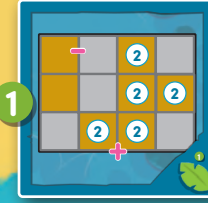
Le joueur qui a le plus de crocos reçoit 5 (2 pour le 2^e). Celui qui a le moins de flamants reçoit 5 (2 pour le 2^e).



6 par zone de savane d'exactly 4 cases.



2 par gorille qui touche orthogonalement au moins un lac.



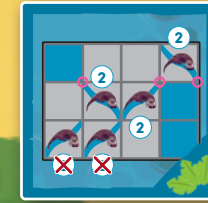
2 par case de votre plus grande savane.



2 par case de type de terrain dont vous possédez le moins de cases dans votre réserve (ici 2x3 = 6).



2 par zone de jungle distincte.



2 par loutre dont la rivière est reliée à un lac.



Dans Nimalia, vous allez créer la plus belle réserve animalière, où tous les animaux vivront en harmonie. Mais y parvenir pourra devenir un vrai casse-tête, et il vous faudra faire preuve d'astuce pour concevoir la réserve qui répond le mieux au bien-être des animaux !

Je tiens à remercier chaleureusement Delphine, Alice, Juliette, et plus généralement ma famille pour les innombrables heures passées à tester le prototype de Nimalia. Mes remerciements également à toute l'équipe de la Boîte de Jeu, avec une mention spéciale à Benoit qui a tout de suite cru à ce jeu, et Jeanne qui nous a accompagnés sur le développement. Salutations aux pandas Véro et Fneup (#trouvelej2s), et à tous les testeurs de la LEAF (Ligue Extraordinaire des Auteurs Franciliens) pour les tests et la qualité de vos feedbacks.

William Liévin

CRÉDITS

Auteur : William Liévin
 Illustratrice : Pauline Détraz
 Chef de projet : Benoit Banner
 Graphiste : Jeanne Hervé-Maley

Nimalia
 © La boîte de Jeu 2022