

NIMALIA

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 :
Benoît Bannier
Graphiste :
Jeanne Hervé-Maley

Nimalia
© La boîte de Jeu 2022

1. MATÉRIEL

1 jeton compte-manches

4 pions joueur
et 4 jetons score+



60 cartes animaux



11 cartes objectif
recto/verso



5 cartes
piste de score

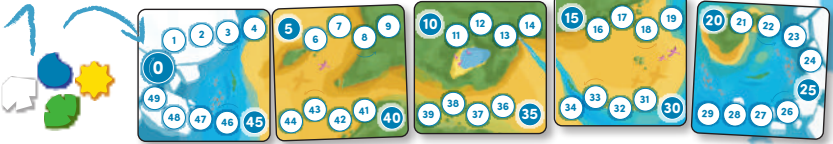


1 carte
de manche

Chaque carte animaux est composée de 4 cases. Chaque case représente un terrain et un animal. Une case peut également montrer une rivière en plus de son terrain.

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+.



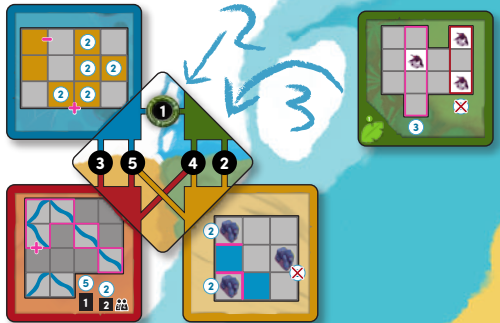
2. Posez la carte de manche sur l'espace de jeu et posez le jeton compte-manche sur le chiffre 1 de la carte de manche.

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.

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

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.



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 à recouvrir au moins une carte 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.

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  et 
- Manche 2: cartes  et 
- Manche 3: cartes  et 
- Manche 4: cartes ,  et 
- Manche 5: cartes ,  et 

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+.

3

+50

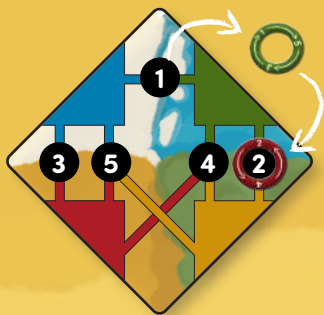
+100

3

5 2

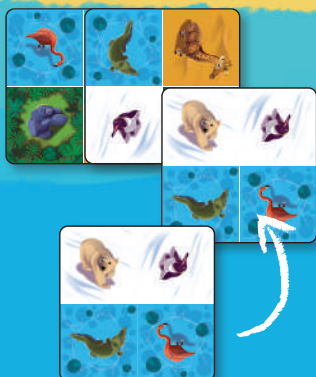
1 2

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 !



de façon
se de ma
s font de
nt.

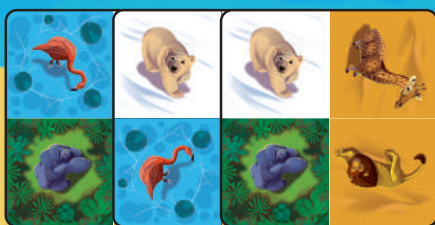
mon voisin
rte de mon



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 !

Manche 1



EXEMPLE :

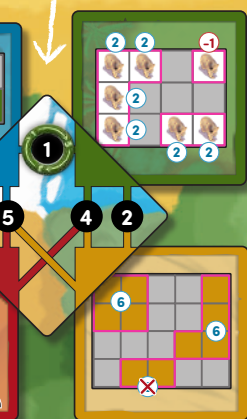
À la fin de la première manche, si j'ai construit la réserve présentée au-dessus, je marque :

- $2 \times 2 = 4$ 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 :

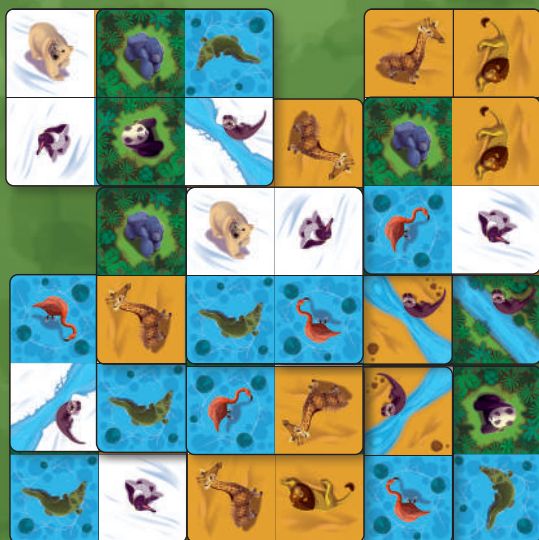
Si ce n'était pas la 5^e manche, déplacez le jeton compte-manches sur le chiffre de la manche suivante en le retournant et commencez une nouvelle manche. Sinon, c'est la fin de partie (voir au verso).



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.

6 cases



Exemple de réserve en fin de partie.



Exemple de points en fin de partie.

6 cases

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 flamant qui ne touche pas le bord de votre réserve.



3 par panda qui touche le bord de votre réserve.

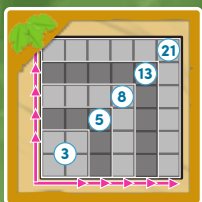


3 par colonne de votre réserve qui contient exactement 1 manchot.

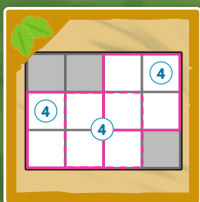


3 par groupe de strictement 2 animaux horizontaux identiques. 3 animaux ne comptent pas.

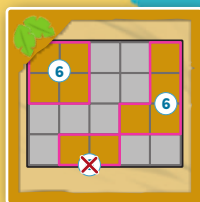




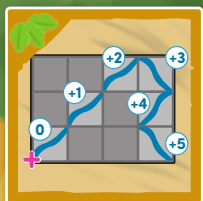
3, **5**, **8**, **13** ou **21**
si votre réserve remplit
un carré de 2x2, 3x3, 4x4,
5x5 ou 6x6.



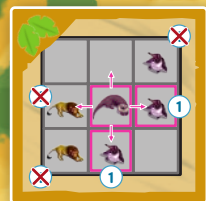
4 par carré de banquise
de 2x2 (une case peut servir
dans plusieurs carrés).



6 par zone de savane
d'exactly 4 cases.



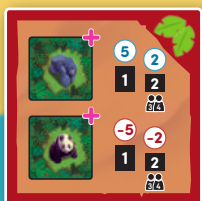
De **0** à **15** selon la lon-
gueur de votre plus longue
rivière continue. Une rivière
longue de 3 cases vaut
0, **+1**, **+2** (donc **3**).



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



2 par gorille qui touche
orthogonalement au moins
un lac.



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)



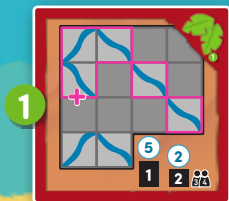
3 par ligne de votre
réserve qui contient les
4 types de terrain.



2 par case de votre plus
grande savane.



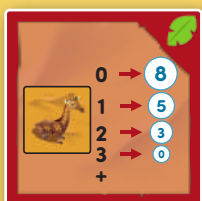
Le joueur qui a le moins de
lions reçoit **3**. Tous les
autres perdent **-2**.



Le joueur qui a la plus
grande rivière reçoit **5**,
le deuxième **2**.



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



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



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).



2 par zone de jungle
distincte.



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