

1. СОСТАВ ИГРЫ

4 цветных жетона игроков,
4 жетона «50/100»
тех же цветов



11 двусторонних карточек целей

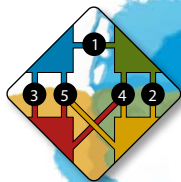


5 карточек поля для подсчёта победных очков



Жетон счётчика раундов

60 карточек заповедника



Карточка схемы раундов



Каждая карточка заповедника состоит из 4 ячеек.
В каждой ячейке изображены местность и животное.
В дополнении к местности на ячейке также может быть изображена река.

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Составьте из карточек поле для подсчёта очков. Возьмите жетон игрока и жетон «50/100» вашего цвета. Жетон игрока поместите на клетку 0 дорожки подсчёта победных очков.

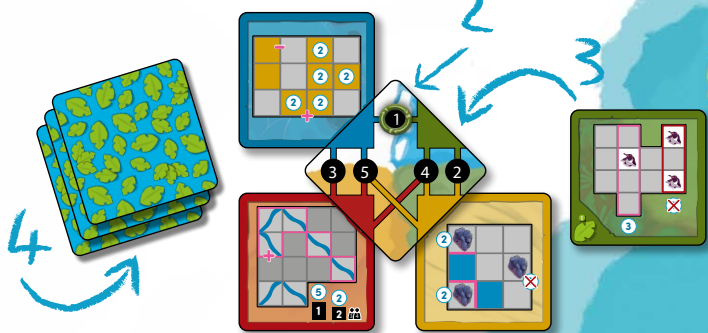


2. Поместите карточку раундов в центр стола, а жетон счётчика раундов положите на цифру 1 этой карточки.

3. Выберите по одной карточке целей каждого цвета (синюю, зелёную, красную и жёлтую) и подложите каждую под соответствующий угол карточки раундов. Если вы играете впервые, мы советуем вам играть с целями, отмеченными цифрой 1.

Карточки целей могут быть разного уровня сложности, от простого до сложного. Таким образом, вы можете настроить желаемый уровень сложности игры.

4. Перемешайте все карточки заповедника. Положите их стопкой лицом вниз.



3. ХОД ИГРЫ

Игра длится 5 раундов, и каждый раунд состоит из 3 этапов.

- А. Создание заповедников
- Б. Подсчёт очков
- В. Завершение раунда

3-А. СОЗДАНИЕ ЗАПОВЕДНИКОВ

В начале каждого раунда все игроки берут по 3 карточки заповедников из стопки. Затем игроки одновременно выкладывают одну из своих карточек на стол перед собой. Так у каждого игрока появляется заповедник.

ПРИМЕР



1 Игрок выкладывает карточку из своей руки на стол перед собой, чтобы начать создание своего заповедника. Другие игроки одновременно делают то же самое.

Игрок передаёт 2 оставшиеся в руке карточки своему соседу слева и получает 2 карточки от соседа справа.

2 Игрок выкладывает вторую карточку, стараясь накрыть хотя бы одну ячейку в своём заповеднике. Другие игроки одновременно делают то же самое. Игрок передаёт последнюю карточку своему соседу слева и получает 1 карточку от соседа справа.

3 Игрок выкладывает свою последнюю карточку, снова закрывая по крайней мере одну ячейку заповедника. Этот раунд завершён, и теперь игроки подсчитывают свои очки!

Можно целиком закрыть ранее положенную карточку в заповеднике.



3-Б. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После размещения всех трёх карточек заповедника игроки подсчитывают победные очки и перемещают свои жетоны по дорожке подсчёта очков. В каждом раунде действуют определённые карточки целей. Информация об этом содержится на карточке раундов.

- Раунд 1: синие и зелёные карточки
- Раунд 2: зелёные и жёлтые карточки
- Раунд 3: синие и красные карточки
- Раунд 4: зелёные, жёлтые и красные карточки
- Раунд 5: синие, красные и жёлтые карточки

В случае, когда несколько игроков выполнили одно и то же условие красной карточки цели, то все эти претенденты получают победные очки (или теряют, если это предусмотрено условием карточки). Если ничья произошла за 1-е место, то награда за 2-е место не присуждается.

Если жетон дошёл по дорожке подсчёта очков до клетки 49, то он возвращается на клетку 0 и под него подкладывается жетон «50/100» своего цвета стороной +50. Если набрали 100 очков, переверните жетон стороной +100.



Оставшиеся 2 карточки игроки передают своему соседу слева (в раундах 1, 3 и 5) или справа (в раундах 2 и 4) и, в свою очередь, получают 2 карточки от другого соседа. Затем игроки снова выкладывают по 1 карточке в свой заповедник и передают оставшуюся карточку тому же соседу. Последнюю полученную карточку игроки выкладывают в свой заповедник.

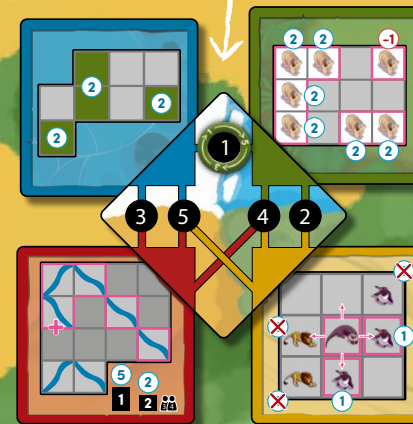


Выкладывая карточку в свой заповедник, соблюдайте следующие правила.

- Каждая размещаемая карточка должна накрывать по крайней мере одну ячейку заповедника (это не относится к первой выкладываемой карточке).
- Весь заповедник должен помещаться в квадрат 6x6 ячеек.
- Нельзя подкладывать карточку под другие карточки в заповеднике.

Можно поворачивать карточки заповедников в любую сторону, выкладывая их так, чтобы получить максимальное количество победных очков.

Раунд 1



ПРИМЕР

В конце первого раунда у игрока получился заповедник как на картинке выше. Он получает:

- 2 x 2 = 4 очка за цель на синей карточке (по 2 очка за каждую отдельную ячейку джунглей).
 - 2 x 2 = 4 очка за цель на зелёной карточке (2 очка за белого медведя, который находится в группе белых медведей).
- Всего в этом раунде игрок получил 8 победных очков.

3-В. ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Закончив раунды 1 – 4, переместите жетон счётчика раундов на цифру следующего раунда и переверните этот жетон, чтобы показать направление передачи карточек. Начните новый раунд.

Игра завершается в конце 5-го раунда (см. оборот правил).

4. КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 5-го раунда. Выигрывает участник, набравший больше всех победных очков.
Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, выигрывает тот из них, у кого в заповеднике больше животных одного вида.

6 ячеек

6 ячеек

Пример дорожки для подсчёта очков в конце игры.

Помните, весь заповедник должен помещаться в квадрат 6×6 ячеек!

5. КАРТОЧКИ ЦЕЛЕЙ

Цифры в синем круге обозначают полученные победные очки, цифры в красном круге – потерянные очки. Победные очки, обозначенные значком , начисляются только в играх с участием 3 и 4 игроков.

1

3 за каждый столбец в заповеднике, содержащий не более 1 пингвина.

2 за каждого белого медведя, входящего в группу медведей, и -1 за медведя-одиночку.

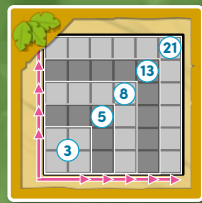
2 за каждого крокодила, примыкающего по горизонтали или вертикали по крайней мере к одному жирафу.

3 за каждую панду, которая касается границы вашего заповедника.

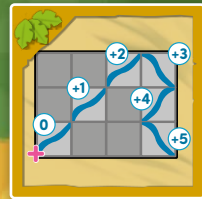


3 за каждого фламинго, который не касается границы вашего заповедника.

3 за каждую пару одинаковых животных, расположенных рядом по горизонтали. 3 и более животных не приносят очков.



3, 5, 8, 13 или 21, если заповедник полностью заполняет квадрат 2 × 2, 3 × 3, 4 × 4, 5 × 5 или 6 × 6.



От 0 до 15 в зависимости от протяжённости вашей самой длинной реки. Например, река протяжённостью 3 ячейки принесёт 0, +1, +2 = 3



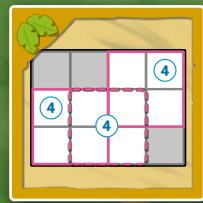
Игрок с наибольшим количеством горилл получает (2-й получает 2). Игрок с наибольшим количеством панд теряет -5 (2-й теряет -2).



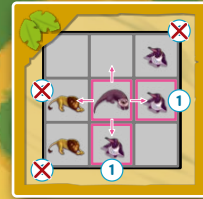
Игрок с наименьшим количеством львов получает 3. Все остальные теряют -2.



От 0 до 8 в зависимости от количества жирафов в заповеднике (0 жирафов = 8).



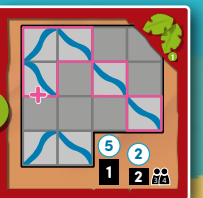
4 за квадрат из льдин 2 × 2 (каждая ячейка может быть частью нескольких квадратов).



1 за каждое одинаковое животное, примыкающее по горизонтали или вертикали к выдре (должно примыкать не меньше двух особей животных одного вида).



3 за каждый ряд заповедника, содержащий все 4 типа местности.



Игрок с самой длинной рекой получает 5 (2-й получает 2).



Игрок с наибольшим количеством крокодилов получает 5 (2-й получает 2). Игрок с наименьшим количеством фламинго получает 5 (2-й получает 2).



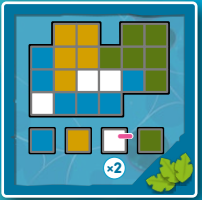
6 за каждую саванну, занимающую ровно 4 ячейки.



2 за каждую гориллу, примыкающую по горизонтали или вертикали к озеру.



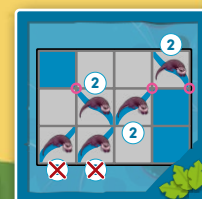
2 за каждую ячейку вашей самой большой саванны.



2 за каждую ячейку одной из местностей, наименьшей по размеру в вашем заповеднике (на примере это льды: 2 × 3 = 6 очков).



2 за каждую отдельную местность джунглей.



2 за каждую выдру, которая находится на участке реки, примыкающему к озеру.

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

НИМАЛИЯ



В Нималии вы создадите самый красивый заповедник, в котором все животные будут жить в гармонии. Но достичь такого удивительного баланса будет непросто: вам придётся думать на шаг вперёд, чтобы создать заповедник, наилучшим образом учитывающий потребности всех животных!

Я хочу поблагодарить Дельфину, Алису, Джульетту и мою семью за время, которое мы потратили на тестирование прототипа игры «Нималия». Я также выражаю свою благодарность La boîte de jeu, лично Бенуа, который верил в игру, и Жанне, которая помогала в разработке. Приветствую «pandas» Véro и Fneup (#trouvelej2s), а также всех невероятных членов L.E.A.F. (Экстраординарная лига французских авторов) за тестирование игры и за их отзывы.

Вилльян Льевен



Автор игры:
Вилльян Льевен
Иллюстратор:
Паулина Детра

