

## 1. ZAWARTOŚĆ



## 2. PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz wybiera kolor i umieszcza swój żeton gracza na polu „0” toru punktacji. Odłóżcie na razie żetony przypominajek na bok – aż będą potrzebne.



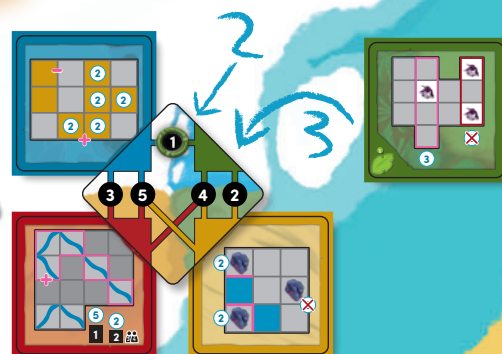
2. Połóżcie kartę rund w obszarze gry i umieście żeton rundy na polu 1 zieloną stroną do góry.

Każda karta celu ma poziom trudności: od łatwego do trudnego.

Możecie dostosować poziom trudności celów według waszego uznania.

3. Wybierzcie po 1 karcie celu dla każdego koloru (niebieski, zielony, czerwony i żółty) i wsuńcie je pod obszar karty rund w pasującym kolorze. Jeśli to jest wasza pierwsza rozgrywka, polecamy użyć kart celów oznaczonych 1.

4. Potasujcie karty zwierząt i umieście je w zakrytym stosie.



## 3. ROZGRYWKA

Gra trwa 5 rund. Każda runda składa się z 3 faz:

- Rozbuduj swój rezerwat;
- Policz punkty;
- Zakończ rundę.

### 3A. ROZBUDUJ SWÓJ REZERWAT

Na początku każdej rundy gracze dobierają po 3 karty zwierząt. Następnie jednocześnie wybierają po 1 karcie, którą dołożą do swojego rezerwatu.

PRZYKŁAD:



1. Wykładam kartę z ręki, tworząc mój rezerwat. Inni gracze robią to samo – jednocześnie.

Przekazuję pozostałe 2 karty sąsiadowi po mojej lewej stronie, a sam otrzymuję 2 karty od sąsiada z prawej.

2. Wykładam drugą kartę, tak by zakryć co najmniej 1 pole w moim rezerwacie. Inni gracze robią to samo – jednocześnie.

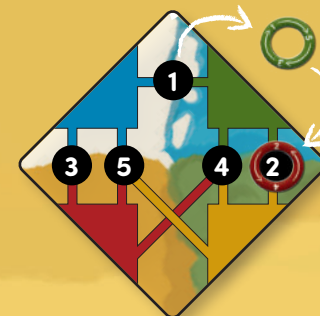
Przekazuję moją ostatnią kartę graczowi po mojej lewej stronie i otrzymuję 1 kartę od mojego sąsiada z prawej.

Możesz obracać karty w dowolnym kierunku: obracaj je śmiało, tak by uczynić swój rezerwat najlepszym z możliwych!

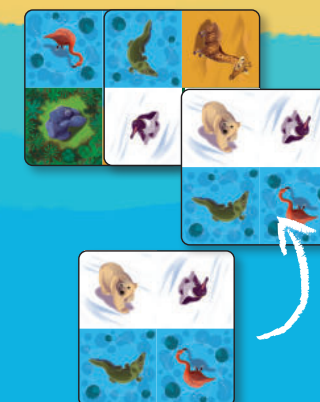
Teraz każdy przekazuje 2 pozostałe karty graczowi po swojej lewej stronie (w rundach 1, 3, 5) albo po prawej (w rundach 2, 4). Powtórzcie ten proces z 2 otrzymanymi kartami i następnie wyłóżcie ostatnią kartę.

Podczas rozbudowy rezerwatu przestrzegajcie poniższych zasad:

- Każdy buduje swój niezależny rezerwat.
- Pierwszą kartę umieść po prostu przed sobą.
- Każda kolejna karta musi zakryć co najmniej jedno pole w już istniejącym rezerwacie.
- Cały twój rezerwat musi się zmieścić w obszarze o wymiarach 6 x 6 pól.
- Nie wolno wsuwać karty pod spód już wyłożonych kart.

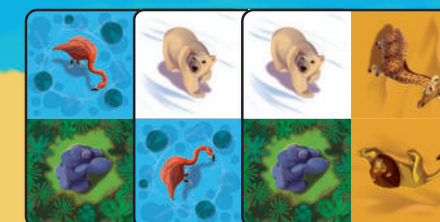


Możesz nawet całkowicie zakryć kartę, która jest już w twoim rezerwacie!



3. Wykładam swoją ostatnią kartę, zakrywając jak zwykle co najmniej 1 pole w moim rezerwacie.

To już koniec tej fazy, czas na policzenie punktów!



PRZYKŁAD:

Tak wygląda mój rezerwat na koniec pierwszej rundy, zdobywam:

- $2 \times 2 = 4$  punkty za cel niebieski (2 punkty za każdy odrębny obszar lasu).
  - $2 \times 2 = 4$  punkty za cel zielony (2 punkty za każdego niedźwiedzia polarnego w grupie niedźwiedzi).
- W sumie zdobywam 8 punktów w tej rundzie.

### 3C. ZAKOŃCZ RUNDĘ

Jeśli nie była to 5. runda, przesuniecie żeton rundy na kolejne pole i rozpocznijcie nową rundę. Nie zapomnijcie odwrócić żetonu rundy, który wskazuje kierunek przekazywania kart w tej rundzie. Jeśli była to 5. runda, następuje koniec gry (patrz na odwrocie).

### 3B. POLICZ PUNKTY

Po wyłożeniu 3 kart każdy podlicza swoje punkty, przemieszczając swój żeton na torze punktacji. Zdobywasz punkty w zależności od różnych kart celów przypisanych do danej rundy (wskazanych przez kartę rund).

1. runda: karty i .
2. runda: karty i .
3. runda: karty i .
4. runda: karty i .
5. runda: karty i .

Jeśli jest remis przy czerwonej karcie celu, wszyscy remisujący gracze zdobywają (lub tracą) punkty! Jeśli gracze remisują na 1. miejscu, 2. miejsce nie jest nagradzane.

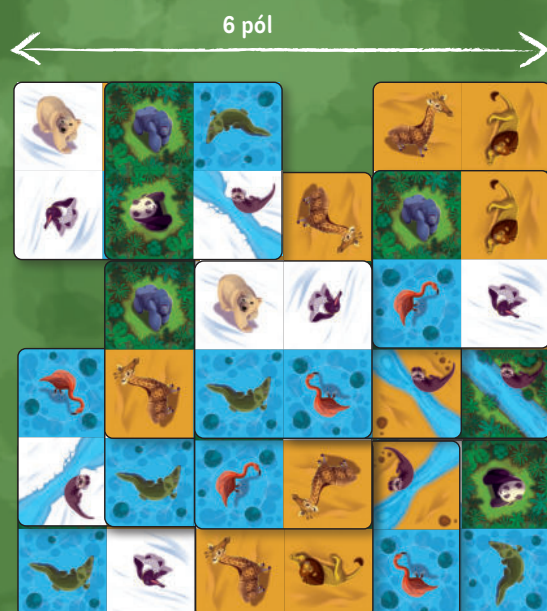
Jeśli zdobędziesz ponad 49 punktów, weź swój żeton przypominajki, ustawiając go stroną „+50” ku górze i zacznij liczyć znowu od „0”. Gdy przekroczysz 100 punktów, odwróć przypominajkę.



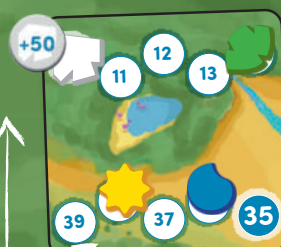


## 4. KONIEC GRY

Po zakończeniu 5. rundy gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. W razie remisu wygrywa gracz, który ma więcej zwierząt tego samego rodzaju w swoim rezerwacie.



Przykładowy rezerwat na koniec gry.

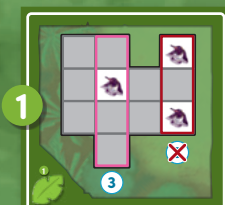


Przykładowy wynik na koniec gry.

Pamiętaj:  
Twój cały rezerwat może mieć maksymalnie 6 pól szerokości i 6 pól długości.



## KARTY CELÓW



3 za każdą kolumnę zawierającą dokładnie 1 pingwina.



2 za każdego krokodyla sąsiadującego bokiem z przynajmniej 1 żyrafą.



2 za każdego niedźwiedzia w grupie niedźwiedzi oraz -1 za samotnego.



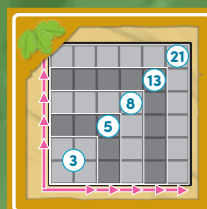
3 za każdą pandę dotykającą krawędzi twojego rezerwatu.



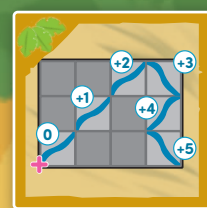
3 za każdego flaminga niedotykającego krawędzi twojego rezerwatu.



3 za każdą parę sąsiadujących poziomo zwierząt (trójka się nie liczy).



3, 5, 8, 13, 21, jeśli twój rezerwat zapełni całkowicie obszar 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5 lub 6 x 6 pól.



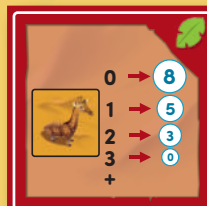
Od 0 do 15 w zależności od długości twojej najdłuższej rzeki. Na przykład rzeka rozciągająca się na 3 pola ma wartość: 0, +1, +2 (w sumie 3).



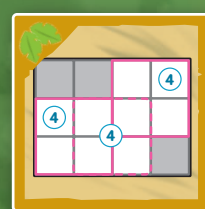
Gracz z największą liczbą goryli zdobywa 5 (2. gracz: 2). Gracz z największą liczbą pand traci -5 (2. gracz: -2).



Gracz z najmniejszą liczbą lwów zdobywa 3. Pozostali gracze tracą -2.



Od 0 do 8 w zależności od liczby posiadanych żyraf – im mniej, tym lepiej (0 żyraf = 8).



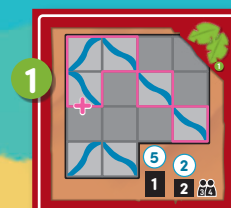
4 za każdy obszar lodu 2 x 2 (jedno pole może być częścią kilku punktowanych obszarów).



1 za każde zwierzę sąsiadujące bokiem z wydrą, o ile z tą wydrą sąsiaduje również identyczne zwierzę.



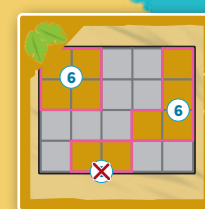
3 za każdy rząd twojego rezerwatu zawierający wszystkie 4 rodzaje terenu.



Gracz z najdłuższą rzeką zdobywa 5 (2. gracz: 2).



Gracz z największą liczbą krokodyli zdobywa 5 (2. gracz: 2). Gracz z najmniejszą liczbą flamingów zdobywa 5 (2. gracz: 2).



6 za każdą sawannę rozciągającą się dokładnie na 4 pola.



2 za każdego goryla sąsiadującego bokiem z jeziorem.



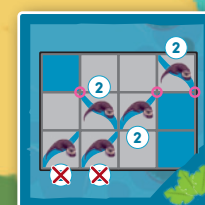
2 za każde pole w twojej największej sawannie.



2 za każde pole terenu, którego masz najmniej (w przykładzie: 2 x 3 = 6).



2 za każdy odrębny obszar lasu.



2 za każdą wydrę, której rzeka jest bezpośrednio połączona z jeziorem.



Twoim zadaniem w grze „Nimalia” będzie stworzenie najpiękniejszego rezerwatu przyrody, w którym wszystkie zwierzęta będą żyły w harmonii. Osiągnięcie takiej równowagi będzie wymagało nie lada sprytu. Czy uda ci się zaprojektować rezerwat tak, aby spełnił potrzeby wszystkich zwierząt?

Od autora: Chciałbym podziękować Delphine, Alice, Juliette i mojej rodzinie za ten cały czas poświęcony na testowanie prototypu „Nimalii”. Dziękuję również Benoitowi z La boîte de jeu, który uwierzył w grę, oraz Jeanne, która pomogła w jej rozwoju. Pozdrawiam „pandy” Véro i Fneup (#trouvelej2s) i wszystkich niesamowitych członków L.E.A.F. (Ligue Extraordinaire des Auteurs Franciliens) i dziękuję im za testowanie gry i za ich opinie.

William Liévin



Autor gry:  
William Liévin  
Ilustratorka:  
Pauline Détraz  
Kierownik projektu:  
Benoit Bannier  
Projektantka:  
Jeanne Hervé-Maley

Polska edycja:  
Tłumaczenie i skład:  
Zespół Lucky Duck Games  
Korekta:  
Marta Kania

© 2022 La boîte de Jeu  
© 2022 Lucky Duck Games