다양한 환경에서 서식하는 여러 동물들이
한 장소에서 균형을 이루도록 하는 것은 쉬운 일이 아닙니다.
많은 동물이 조화롭게 살아갈 최고의 동물 보호 구역을 만드세요!

니말리아의 프로토타입을 테스트하는 데 시간을 할애해 준
Delphine, Alice, Juliette 및 가족에게 감사드립니다. 또한 La boite de jeu와 게임을
믿어준 Benoit, 개발에 도움을 준 Jeanne에게도 감사를 전합니다.
《pandas》Véro와 Fneup(#trouvelej2s), 그리고 게임을 테스트하고
피드백을 준 L.E.A.F.(Ligue Extraordinaires des Auteurs Franciliens)의
모든 멋진 멤버들에게 인사를 전합니다.

CREDITS

게임 디자인
William Liévin
일러스트
Pauline Détraz
프로젝트 매니저
Benoit Bannier
그래픽 디자인
Jeanne Hervé-Maley

Nimalia
© La boite de Jeu 2022

Blackrock GAMES
La Boîte de Jeu
YAHO LOUNGE
행복한 바오밥

1. 게임 구성물

플레이어 토큰 4개

색깔 표시 토큰 4개

라운드 카운터 1개

양면 목표 카드 11장

동물 카드 60장

각 동물 카드는 4칸으로 나뉘어 있습니다. 각 칸마다 지형과 동물이 함께 표시되어 있습니다. 강이 표시된 칸도 있습니다.

점수 트랙 카드 5장

라운드 카드 1장

2. 게임 준비

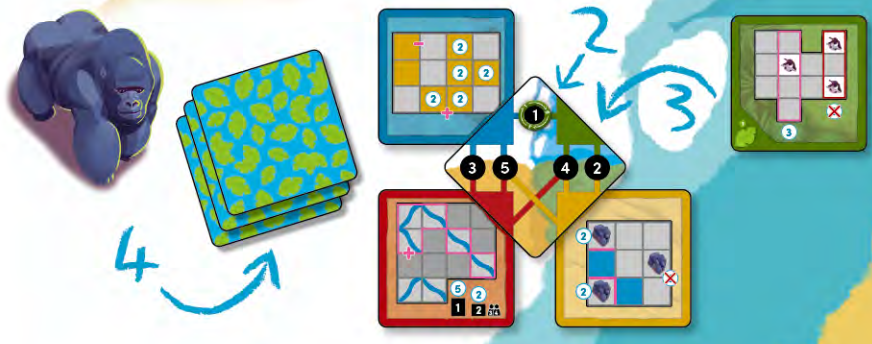
1 점수 트랙 카드를 트랙이 이어지도록 테이블 한쪽에 배치합니다. 각 플레이어는 한 가지 색깔을 정하여 해당하는 플레이어 토큰과 색깔 표시 토큰을 가져옵니다. 점수 트랙의 '0'칸에 플레이어 토큰을 놓습니다.

2 라운드 카드를 테이블 중앙에 놓고, 숫자 1 칸에 라운드 카운터를 놓습니다.

3 이번 게임에서 사용할 목표 카드를 색깔별로 1장씩 선택합니다(파란색, 초록색, 빨간색, 노란색). 선택한 목표 카드를 라운드 카드의 일치하는 색깔 구역에 놓습니다. 처음 플레이한다면 1 이 표시된 목표 카드를 사용하는 것을 추천합니다.

각 목표 카드는 쉬움 부터 어려움 까지 난이도가 구분되어 있습니다.
원하는 목표 카드를 사용하여 난이도를 조정할 수 있습니다.

4 동물 카드를 모두 섞어서 더미를 만들고, 뒷면이 보이게 놓습니다.



3. 게임 진행

게임은 총 5라운드 동안 진행하며, 각 라운드는 3단계로 구성됩니다.

A. 보호 구역 만들기 **B. 점수 계산** **C. 라운드 종료**

A. 보호 구역 만들기

각 라운드가 시작할 때, 각 플레이어는 동물 카드 3장씩을 받습니다. 그런 다음, 모든 플레이어는 동시에 카드 1장을 자기 앞에 내려놓아 보호 구역을 만듭니다.
다음으로, 남은 카드 2장을 다음 플레이어에게 전달합니다(1,3,5라운드에는 왼쪽, 2,4라운드에는 오른쪽으로). 반대쪽 플레이어에게 받은 카드로 이 과정을 반복한 뒤, 마지막으로 받은 카드를 보호 구역에 추가합니다.

보호 구역에 카드를 추가할 때는 다음 규칙을 지켜야 합니다.

- 배치하는 각 카드는 자신의 보호 구역에 있는 기존 카드를 적어도 1칸 이상 덮어야 합니다. (맨 처음 놓는 카드에는 적용되지 않습니다).
- 보호 구역의 총 크기는 6x6 칸을 넘으면 안됩니다.
- 보호 구역에 있는 카드 밑으로 새로운 카드를 집어넣을 수는 없습니다.

예시:

1

손에 있는 카드 1장을 자기 보호 구역에 놓습니다. 모든 플레이어가 동시에 진행합니다.
손에 남은 카드 2장을 왼쪽 플레이어에게 넘겨주고, 오른쪽 플레이어에게서 카드 2장을 받습니다.

2

두 번째 카드를 내려놓을 때 부터는, 자기 보호 구역에 있는 기존 카드를 1칸 이상 덮어야 합니다. 마찬가지로 모든 플레이어가 동시에 진행합니다.

마지막 카드 1장을 왼쪽 플레이어에게 넘겨주고, 오른쪽 플레이어에게서 카드 1장을 받습니다.

3

보호 구역에 있는 기존 카드를 완전히 덮을 수도 있습니다.

마지막 카드를 보호 구역에 놓습니다. 이 때에도 기존 카드를 1칸 이상 덮어야 합니다.

이제 점수를 계산합니다!

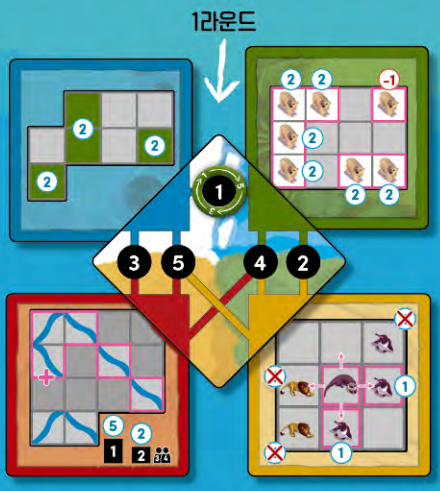
B. 점수 계산

카드 3장을 모두 배치한 뒤, 모든 플레이어는 이번 라운드에 해당하는 목표 카드에 따라 점수를 얻습니다.
점수 트랙에서 자신의 토큰을 움직여 점수를 표시합니다.

1라운드 : 과 카드
2라운드: 과 카드
3라운드: 과 카드
4라운드: , 과 카드
5라운드: , 과 카드

빨간색 목표 카드에서 동점이 나왔다면, 동점인 모든 플레이어가 점수를 얻거나 잃습니다.
동점자가 1등이라면 2등에 대한 점수는 없습니다.

점수 트랙에서 49를 넘으면, 0으로 돌아가고 색깔 표시 토큰을 +50이 보이게 놓습니다
(다시 한 번 49를 넘으면, +100이 보이게 놓습니다). 그런 뒤 계속 전진합니다.



카드를 놓을 때는
원하는 방향으로 돌려서 놓을 수
있습니다. 여러 방향으로 시도하여
최적의 위치를 찾아보세요!

예시:

첫 번째 라운드가 끝날 때, 다음과 같이 카드를 배치했다면 획득하는 점수는 다음과 같습니다.
* 파란색 목표 카드 : 2x2=4점(떨어져 있는 열대우림 지형(초록색)마다 2점)
* 초록색 목표 카드 : 2x2=4점(북극곰 무리에 포함된 북극곰마다 2점)
따라서 이번 라운드에는 총 8점을 획득합니다.

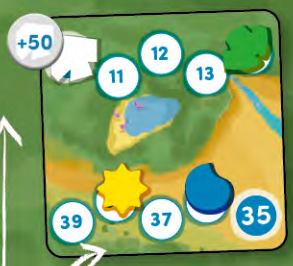
C. 라운드 종료

5라운드까지 진행했다면 게임이 끝납니다.
그렇지 않다면, 라운드 카운터를 다음 라운드에 해당하는 번호 칸으로 옮기고 새 라운드를 시작합니다.
라운드 카운터를 반대쪽 면으로 뒤집으세요. 이번 라운드에는 어느 방향으로 카드를 전달해야 하는지 확인할 수 있습니다.

4. 게임 종료

5라운드가 끝난 뒤, 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다. 동점인 경우, 동점자 중 한 종류 동물을 더 많이 보유한 플레이어가 승리합니다.

게임 종료 시 보호 구역 예시

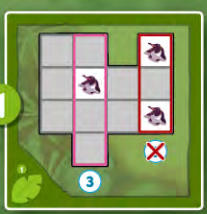


게임 종료 시
점수 계산 예시

주의
게임 종료 시 플레이어의 보호 구역이 가로 6칸, 세로 6칸을 벗어나면 안됩니다

목표 카드

파란색 원은 획득하는 점수,
빨간색 원은 잃는 점수를 나타냅니다.
3/4라고 표시된 점수는 3인과 4인 게임에만 적용됩니다.



정확히 1마리의 펭귄이 있는 세로줄마다 (3)점

2마리 이상인 곰 무리에 포함된 곰마다 (2)점, 혼자 있는 곰마다 (-1)점

보호 구역의 가장자리가 아닌 위치에 있는 플라밍고마다 (3)점,

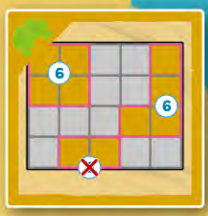
1마리 이상의 기린에 인접한 악어마다 (2)점

보호 구역의 가장자리에 있는 판다마다 (3)점,

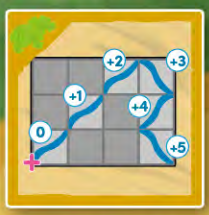
가로로 인접한 동일한 동물 쌍마다 (3)점. 3마리가 인접한 것은 계산하지 않습니다.

2x2, 3x3, 4x4, 5x5 또는
6x6 정사각형을
완전히 채웠다면, 각각
3 / 5 / 8 / 13 / 21 점

2x2 크기의 정사각형
빙하 지형마다 4 점
(한 칸이 여러 2x2
정사각형에 포함 가능)



정확히 4칸으로 이루어진
사바나 지형마다 6 점



자신의 가장 긴 강을 이루는
칸 수에 따라, 0 점 ~ 15 점
1칸: 0 점 / 2칸: 1 점
3칸: 3 점 / 4칸: 6 점
5칸: 10 점 / 6칸: 15 점

한 수달에 같은 유형의 동물 2마리
이상이 인접하면, 인접한 해당
유형 동물마다 1 점
(수달마다 최대 4점 획득 가능)

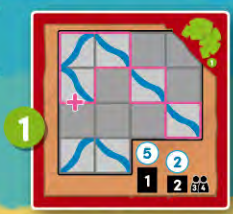
호수에 인접한
고릴라마다 2 점

고릴라를 가장 많이 보유한
플레이어는 5 점(2등은 2 점).
판다를 가장 많이 보유한
플레이어는 -5 점(2등은 -2 점).

4가지 지형 유형이 모두 포함된
가로줄마다 3 점

자기 보호 구역의 가장 큰
사바나를 이루는 칸마다 2 점

자기 보호 구역에 가장 적은
유형의 지형 칸마다 2 점



가장 긴 강을 가진 플레이어는
5 점, 2등은 2 점

사자를 가장 적게 보유한
플레이어는 3 점
다른 모든 플레이어는 -2 점

떨어져 있는 열대 우림
지형마다 2 점

보유한 기린 수에 따라 0 점부터
8 점까지(기린 0마리 = 8 점)

악어를 가장 많이 보유한
플레이어는 5 점(2등은 2 점)
플라밍고를 가장 적게 보유한
플레이어는 5 점(2등은 2 점)

강을 호수와 직접 연결하는
수달마다 2 점