

1522



POLY

Nimaux

Cocoricooo !

Le chant du coq retentit dans toute la ferme. Il est l'heure pour nos amis à plumes et à poils de sortir de leurs nids douilletts. Enfile vite ta tenue de fermier et donne vie à la plus joyeuse des fermes en plaçant astucieusement chaque animal au bon endroit !

CONTENU



2 blocs de fiches Ferme (recto verso)

Chaque fiche se compose de différents types de case (voir ci-dessous) et porte un numéro correspondant à l'un des 4 niveaux à jouer (voir p. 7). C'est ton terrain de jeu, à toi de l'aménager avec tes animaux !



Cases Enclos

Seules ou groupées, elles forment des enclos de 1 à 4 cases.



Cases Terre



Cases Mare



Cases Poulailier



Case Mangeoire

Niveau 2



Case Renard

Niveau 3



Cases Croquettes

Niveau 4



5 tuiles Pochoir

Elles présentent des empreintes d'animaux qu'il te faudra placer du mieux possible sur ta fiche Ferme.



10 cartes Position

Elles t'indiquent quelle tuile Pochoir utiliser à chaque tour.



12 jetons Œuf

Ils représentent des points de victoire bonus que tu peux gagner.



4 crayons à papier

Ils te permettent de dessiner, en utilisant les pochoirs, les empreintes des animaux de ta ferme.



BUT DU JEU

En tant que fermier, utilise les tuiles Pochoir pour placer au mieux les animaux dans ta ferme. Fais toutefois attention aux préférences de chacun si tu veux cumuler le plus de points de victoire possible et ainsi obtenir la meilleure ferme !

Dans PolyNimaux, chacun aménage sa ferme mais tout le monde joue en même temps !

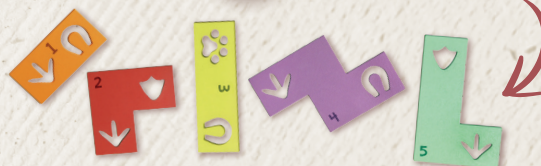
MISE EN PLACE

1 Choisis un type de fiche Ferme (parmi les 4 existants) et distribue à chaque fermier une fiche de ce type ainsi qu'un crayon. Pour ta toute première partie, il est conseillé d'utiliser la fiche Ferme de niveau 1 (voir page 7).



2

Place les 5 tuiles Pochoir au centre de la table, face chiffre visible et dans l'ordre croissant.



3

Mélange les 10 cartes Position et sans les regarder, remets-en 2 dans la boîte : ces dernières ne seront pas utilisées lors de cette partie. Forme ensuite une pioche face cachée avec les 8 cartes restantes et place-la devant le plus jeune fermier.

4

Mélange, face cachée, les 12 jetons Œuf et constitue une réserve à la portée de tous.



VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊTS À COMMENCER !

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en 8 tours, soit jusqu'à ce que la pioche de cartes soit vide. Un tour de jeu est composé de 2 phases.

PHASE 1 :

RÉPARTITION DES TUILES POCHOIR

Le plus jeune fermier révèle la première carte de la pioche et se munit de la tuile Pochoir qui y est représentée. Le fermier à sa gauche prend ensuite la tuile de valeur suivante (dans l'ordre numérique) et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun soit en possession d'une tuile.

Si un fermier prend la tuile 5, le fermier suivant doit prendre la tuile 1. Il est à noter que toutes les tuiles ne seront pas distribuées, et c'est normal.



Laura, la plus jeune fermière, révèle la carte Position 4 et prend donc la tuile Pochoir de valeur 4. Vient ensuite le tour d'Emilie, à sa gauche, qui prend la tuile de valeur 5. Enfin, comme il n'y a pas de tuile de valeur 6, Romain prend celle de valeur 1.

PHASE 2 :

DESSIN DES EMPREINTES

Tous les fermiers effectuent cette seconde étape en même temps.

Place la tuile reçue sur ta fiche Ferme, selon les contraintes de pose (voir page suivante). Une fois la tuile Pochoir placée et en fonction des cases où tombent les empreintes, prends ton crayon et trace celles qui sont autorisées. Tu pourras ainsi dessiner zéro, une ou deux empreinte(s) à chaque tour.

FIN DU TOUR

Après avoir dessiné les empreintes sur ta fiche, remets ta tuile Pochoir au centre de la table, en respectant l'ordre numérique. Quand toutes les tuiles sont revenues à leur place, un nouveau tour commence ! Le plus jeune fermier révèle alors une nouvelle carte.

NOTE

La pioche de cartes Position reste toute la partie devant le plus jeune fermier. Il est le seul à révéler les nouvelles cartes.

FIN DE PARTIE

Lorsque la dernière carte Position est révélée, les joueurs jouent le dernier tour de la partie, puis passent au décompte des points (voir page 6). C'est le fermier comptabilisant le plus de points qui remporte la partie. Si les fermiers en tête sont à égalité, c'est celui avec le plus de jetons Œuf qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, ces fermiers se partagent la victoire.



CONTRAINTES DE POSE



La tuile Pochoir doit être entièrement placée dans l'enceinte de la ferme. Tu ne peux pas la faire dépasser du cadre de ta fiche.



Tu peux faire pivoter ta tuile, mais tu ne peux pas la retourner sur son autre face. Le chiffre inscrit sur la tuile Pochoir doit toujours être visible.



La tuile Pochoir peut recouvrir tout type de case. Cependant, il est interdit de dessiner des empreintes sur une case Poulailleur ou sur une case contenant déjà une empreinte.

JETONS ŒUFS



Ces jetons te permettent chacun de gagner 1, 2 ou 3 points en fin de partie. Tu peux en piocher un à chaque fois que toutes les cases adjacentes à un Poulailleur de ta ferme contiennent des empreintes (peu importe les animaux).

Une case Poulailleur peut tout à fait se situer en bord de fiche. Dans ce cas, le nombre d'empreintes nécessaires pour piocher un jeton Œuf devient inférieur à 4.

Si plusieurs fermiers doivent piocher un jeton Œuf lors du même tour, ils le font dans le sens horaire, en commençant par le joueur dont la tuile Pochoir est de plus petite valeur. Les jetons piochés sont conservés face cachée devant les joueurs jusqu'au décompte des points.

NOTE
Une case est considérée comme adjacente à une autre case si elle la touche à l'horizontale ou à la verticale.



A l'issue de ce tour, Laura et Romain peuvent piocher un jeton Œuf. C'est Romain qui pioche le premier car il a la tuile de plus petite valeur.



DÉCOMPTE DES POINTS

Pour compter tes points, coche en bas de ta fiche Ferme les cases correspondant aux divers éléments de ta ferme selon les modalités ci-dessous :

Le chien



Coche 1 case  pour chaque Chien présent sur une case Terre.



Le cheval



Coche 1 case  pour chaque Cheval présent dans un Enclos.



L'oie



Coche 1 case  pour chaque Oie présente sur une case Mare.



La poule



Coche 1 case  pour chaque Poule présente sur une case adjacente à une case Poulailier.



L'enclos



Si tu as complètement rempli un Enclos, coche autant de cases  que la valeur indiquée dans le coin de cet enclos.



Les Œufs



Si tu as des jetons Œuf devant toi, coche autant de cases  que la valeur cumulée de tous tes jetons.



1

EXEMPLE

 + 

 +  +  +  +  +  = 19



*Le jour se lève
tout doucement
sur la ferme et
les animaux, aidés*

*par le coq, émergent de leur sommeil. Ils se mettent
alors à chercher le meilleur endroit pour profiter
de cette belle journée... À toi de les guider pour que
chacun trouve la place faite pour lui !*

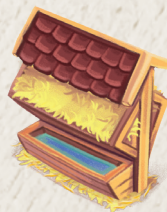
**Joue avec les règles décrites aux pages
précédentes. Lorsque les animaux ont bien
profité de la tranquillité de la ferme, tu peux
passer au niveau 2 !**



*C'est enfin l'heure du déjeuner !
Les animaux se rassemblent en
frétilant autour de la mangeoire,
prêts à savourer un délicieux festin.
Aide chaque espèce à trouver
sa place autour de la mangeoire !*

**Une nouvelle case fait son apparition :
la Mangeoire. Il est interdit de dessiner
des empreintes dessus (comme pour
le Poulailier). À la fin de la partie, coche
1 case 🐾 pour chaque espèce
différente présente sur les cases qui
lui sont adjacentes.**

**Tes animaux sont désormais bien
nourris ? Alors passes au niveau 3 !**



*Alors que les animaux savourent
leur déjeuner, devine qui
se promène dans la ferme ?
Ce rusé de Renard ! À toi
de protéger tes amis en les
plaçant en sécurité, bien à l'abri
de ce farceur à la queue touffue.*

**Le Renard n'est bon qu'à t'embêter ! De toute
la partie, tu ne peux jamais recouvrir sa case avec
les tuiles Pochoir reçues : il doit toujours être visible
lorsque tu dessines des empreintes.**

**Si tu es parvenu à éviter
le Renard, c'est que tu es prêt
pour le niveau 4 !**



*Oh là là, catastrophe à la ferme !
Un sac de croquettes s'est ouvert
et voilà tout son contenu éparpillé
par terre ! Chacun des animaux veut
être le premier à profiter de ce chemin
de friandises...*

**Le premier fermier à remplir avec n'importe
quelles empreintes ses 5 cases Croquettes l'annonce
à voix haute puis coche les 3 cases 🐾
en bas de sa fiche Ferme.**

**Si plusieurs fermiers complètent leur
chemin lors du même tour, ils cochent
tous les 3 cases 🐾 en bas de leur fiche.**

**Mais si un fermier finit son chemin après les autres
lors d'un tour suivant, il ne coche qu'1 seule case
en bas de sa fiche.**



VARIANTE

POUR FERMIER SOLITAIRE

Tu peux aussi jouer à PolyNimaux quand tu es seul !
La mise en place et les règles sont identiques. Une fois
la partie terminée, compare ton score au barème suivant :



15 points
ou moins

Mais que fait cette poule
dans la mare ? Il y a encore
quelques petits détails à régler,
mais tu vas y arriver !



16 à 22
points

Tu t'es bien débrouillé !
Tout n'est pas parfaitement au poil
mais ta ferme est accueillante
et tes animaux semblent à l'aise.



22 points
ou plus

Woaw, ta ferme est fantastique !
Nos amis les animaux y sont vraiment
très heureux. Félicitations !

REMERCIEMENTS

Corentin remercie ses deux petits fermiers, Danaë et Nohan, d'avoir maintes fois enfilé leurs bottes pour patauger dans le développement du jeu.

Jonathan remercie ses trois petits poussins.

L'équipe LOKI remercie les écoliers de Ludres et d'Heillecourt pour leur implication dans la vie de la ferme.

Aucun animal n'a été maltraité durant le développement de ce jeu.

CRÉDITS

Auteurs : Jonathan Favre-Godal et Corentin Lebrat

Illustrateur : Christopher Matt

Responsable de gamme : Marion Stromboni

Chefs de projet : Quentin Guesnel et Philippine Ballié

Graphiste : Cécile Deppenweiler

Relectrices : Chloé Dussutour et Maëva Debieu Rosas

© 2025 IELLO SAS - Tous droits réservés