

Правила игры

БОРЕАЛЬ

АВТОР ИГРЫ МАСАФУМИ МИДЗУНО

ИЛЛЮСТРАЦИИ ЮКО ИВАСЭ



2



10+



25
МИН

Прошло несколько столетий с того момента, как мир, каким мы его знали, изменился навсегда. Все письменные источники

знаний были утрачены, и природа вернула себе то, что человечество украло у неё.

Вы молоды и почти ничего не знаете о старом мире, но страстно стремитесь к новым знаниям. Родители рассказали вам всё, что ваши предки передавали из уст в уста, но неутолимая жажда открытий заставляет вас раскапывать то, что осталось от цивилизаций прошлого, и бродить по руинам, чтобы лучше понять, что было здесь раньше.

Ваша лучшая подруга, не менее любопытная и бесстрашная, готова отправиться на поиски знаний вместе с вами.

Что вас ждёт? Путешествуя с места на место, вы попытаетесь собрать по крупицам воспоминания и знания о мире, которого больше не существует.

В игре «Бореаль» вы в роли юных исследователей отправитесь на поиски знаний. Проявите находчивость и выберите путь, который приведёт вас к самым необычным местам. Каждый уголок, который вы посетите, не только откроет вам новые знания, но и значительно улучшит ваши исследовательские навыки.

Состав игры

- Сборное игровое поле (из 5 фрагментов)

- 2 жетона исследований

- Со светлыми стрелками



- С тёмными стрелками



- 44 карты

- 12 стартовых карт местности



- 24 карты местности



- 8 карт архива (со специальным значком в нижнем левом углу)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Бореаль» вы будете строить пирамиду из карт, символизирующих исследованные места.

В конце игры каждый участник получит победные очки  за карты в своей пирамиде.

Игрок, набравший больше победных очков, станет победителем.

- 1 Соберите игровое поле из 5 фрагментов и разместите его в центре стола между игроками.
- 2 Каждый игрок случайным образом берёт по одному жетону исследования и размещает со своей стороны игрового поля под ячейкой с цифрой 5.



- 3** Перемешайте 12 стартовых карт местности, возьмите из них 8 случайных карт и, раскладывая их слева направо, положите лицом вверх в ячейки на игровом поле (оставшиеся 4 стартовые карты верните в коробку – они не будут участвовать в этой игре).

- 4 Перемешайте 8 карт архива  Выберите из них 3 случайные карты и добавьте к картам местности (оставшиеся 5 карт архива верните в коробку – они не будут участвовать в этой игре).



- 5 Перемешайте вместе 24 карты местности и 3 карты архива. Положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



- 6 Игрок, получивший жетон исследования со светлыми стрелками, ходит первым.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ

Тип карты
Правило размещения карты (если есть)
Количество победных очков, которые карта приносит вам в конце игры



Количество компасов, которое карта даёт вам в фазе отдыха

Эффект карты

Жетон исследования игрока показывает:

- сколько компасов ⊕ доступно ему в этом ходу;
- диапазон карт, из которых игрок может выбирать в этом ходу.

Доступными являются карты, начиная от ячейки с цифрой 1 и до ячейки, на которую указывает жетон исследования игрока. Количество доступных компасов равняется цифре, на которую указывает жетон исследования.



Елене  в этом ходу доступно 6 ⊕, и она может выбрать карты с 1 по 6.

Ход игрока всегда состоит из 2 фаз:

- ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ
- ФАЗА ОТДЫХА

В свой ход вы всегда выполняете действия обеих фаз, перед тем как передать ход сопернику.

1. ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Игрок должен выбрать одно из двух действий: **изучение** или **разведка**.

• ИЗУЧЕНИЕ

(ДОБАВЬТЕ КАРТУ В СВОЮ ПИРАМИДУ)

Выберите на игровом поле одну доступную вам карту, стоимость которой не превышает количество доступных вам компасов ⊕, и разместите её в своей пирамиде.

ВНИМАНИЕ. Доступными считаются карта в ячейке над вашим жетоном исследования и все карты левее неё.

Вы также можете взять карту не с игрового поля, а из своего резерва (смотри далее) и разместить в пирамиде.

Стоимость этой карты также не должна превышать количество доступных вам компасов ⊕.

Переместите свой **жетон исследования** влево на количество ячеек, равное стоимости выбранной вами карты.

Если вы выбрали карту на поле, сразу же положите на её место новую карту из стопки.

Разместите выбранную карту в своей пирамиде и примените её эффект, если он есть.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КАРТ В ПИРАМИДЕ

- У пирамиды 4 уровня: на 1 уровне должно быть 4 карты, на 2 уровне – 3 карты, на 3 уровне – 2 карты и на вершине – 1 карта.
- Новая карта должна примыкать к выложенным ранее картам. Чтобы разместить карту на 2-м и последующих уровнях, под ней должны находиться 2 карты предыдущего уровня.



• РАЗВЕДКА (забрать карту в свой резерв)

Выберите любую карту на игровом поле (даже если она не является доступной для исследования) и поместите её в область своего резерва рядом со своей пирамидой.

ВНИМАНИЕ. В этом случае не надо передвигать жетон исследования.

В вашем резерве может находиться неограниченное количество карт.

ВНИМАНИЕ. Для карт архива действуют следующие ограничения.

- У игрока в пирамиде может находиться только 1 карта архива.
- Игрок не может выбрать карту архива в фазе разведки, если у него в пирамиде или в резерве уже находится карта архива.

ПРИМЕР ФАЗЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



Жетон исследования Алёны расположен под ячейкой 5. Она выбирает карту в ячейке 3 стоимостью 4 (А).

Алёна передвигает свой жетон с ячейки 5 на ячейку 1 (Б), а затем размещает карту стоимостью 4 в своей пирамиде.

Она не смогла бы разместить в пирамиде карту из резерва, так как её стоимость 6 (В).

Вместо размещения карты в пирамиде, она могла взять карту с ячейки 6 (Г), несмотря на то, что она ей недоступна для изучения, и положить в свой резерв. В этом случае ей не нужно было бы перемещать жетон исследования.

2. ФАЗА ОТДЫХА

Вне зависимости от действия, которое игрок выбрал в фазе исследования, он должен выполнить фазу отдыха.

ПОЛУЧЕНИЕ КОМПАСОВ

Посчитайте все символы  в правом верхнем углу карт вашей пирамиды, над которыми нет других карт следующего уровня. Если ваш жетон исследования находится под ячейкой 0 или 1, также добавьте 2  для ячейки 0 и 1  для ячейки 1.

Передвиньте ваш жетон исследования вправо на количество делений, равное полученной вами сумме  (максимум у вас может быть 8 ).

ВНИМАНИЕ. Вы не получаете компасы на картах, над которыми расположена хотя бы одна карта следующего уровня пирамиды, не учитывайте их при подсчёте.

ПРИМЕР



Елена  только что разместила 4-ю карту в своей пирамиде. Во время фазы отдыха она получает 5 .

- 2  она получает, потому что её маркер исследования находится под ячейкой 0 .
- 3  она получает за указанные выше карты .

Две правые карты на 1-м уровне пирамиды  не учитываются при подсчёте , так как над ними есть карта следующего уровня.

Елена двигает свой жетон исследования вправо на ячейку 5  – в следующем ходу ей будет доступно 5 компасов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается, пока один из игроков не завершит свою пирамиду (выложит все 10 карт).

- Если первым свою пирамиду закончил игрок, у которого жетон , второй игрок делает ещё один последний ход, так чтобы количество ходов на конец игры у обоих игроков было равным.
- Если первым свою пирамиду закончил игрок, у которого жетон , игра заканчивается мгновенно, поскольку оба игрока сделали одинаковое количество ходов.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок подсчитывает победные очки  на картах своей пирамиды. Игрок, набравший больше очков, побеждает.

В случае ничьей побеждает игрок с меньшим количеством карт в пирамиде. Если ничья сохраняется, оба игрока празднуют победу.



Елена:  : 41 ПО



Алёна:  : 45 ПО



ПАМЯТКА ИГРОКА

ЭФФЕКТЫ, АКТИВИРУЕМЫЕ В КОНЦЕ ИГРЫ



Эта карта приносит 1 ПО за каждую **соседнюю** карту рядом с ней.



Эта карта приносит 2ПО за каждую карту указанного типа в вашей пирамиде.



Эта карта приносит 5 ПО за каждый набор из 4 карт разного типа в вашей пирамиде.



Эту карту нельзя разместить на 1-м уровне пирамиды (но её можно будет передвинуть).



Эта карта приносит 2ПО за каждую **соседнюю** карту указанного типа.

Эта карта приносит столько же ПО, сколько и соседняя карта слева от неё.



Эта карта приносит 2ПО за каждую **соседнюю** карту **уникального** типа.



Эта карта приносит столько же ПО, сколько и соседняя карта справа от неё.



Количество ПО, которое приносит эта карта, зависит от уровня пирамиды, на котором она расположена (2 ПО на 1 уровне, 4 ПО на 2 уровне, 6 ПО на 3 уровне, 8 ПО на 4 уровне).



Эта карта приносит 4 ПО за каждый тип карт, которых у вас в пирамиде строго больше чем у соперника.



Эта карта приносит столько же ПО, сколько одна из двух карт, лежащих под этой картой, на ваш выбор.

ЭФФЕКТЫ, АКТИВИРУЕМЫЕ ПРИ РАЗМЕЩЕНИИ КАРТЫ



Выберите одну карту на игровом поле и поместите её в свой резерв.



Выберите одну карту на игровом поле и удалите её из игры.



Поменяйте местами 2 карты на игровом поле.



Поменяйте местами 2 карты в своей пирамиде.



Вы немедленно получаете X ⊕.



Ваш соперник немедленно теряет X ⊕.



Подсмотрите 3 верхние карты из стопки, выберите одну из них и поместите её в свой резерв (2 оставшиеся карты положите под низ стопки карт).

Полезно помнить

- Если вы решаете забрать карту в резерв, вы можете выбрать **любую** карту на игровом поле.
- Когда во время фазы исследования вы кладёте карту в резерв, вы не двигаете свой жетон исследования, но вы обязаны выполнить фазу отдыха.
- Каждый игрок может разместить в своей пирамиде или поместить в свой резерв только 1 карту архива .
- Во время фазы отдыха, если ваш жетон исследования находится под ячейкой О или 1 на игровом поле, не забудьте получить 1 или 2 ⊕ соответственно.
- Во время фазы отдыха при подсчёте компасов не учитывайте ⊕ на картах, над которыми есть хотя бы 1 карта следующего уровня.