

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.

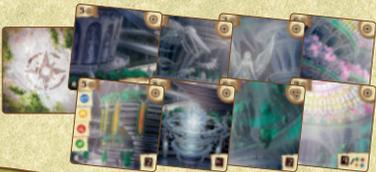
Вы молоды и почти ничего не знаете о старом мире, но страстно стремитесь к новым знаниям. Родители рассказали вам всё, что ваши предки передавали из уст в уста, но неутолимая жажда открытий заставляет вас раскапывать то, что осталось от цивилизаций прошлого, и бродить по руинам, чтобы лучше понять, что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

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		Цена карты		Количество компасов, которое карта даёт вам в фазе отдыха
Правило размещения карты (если есть)				
Количество победных очков, которые карта приносит вам в конце игры				
				Эффект карты

ПРИМЕР

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 ⊕.

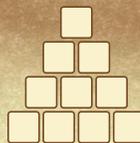
Переместите свой жетон исследования влево на количество ячеек, равное стоимости выбранной вами карты.

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 **А**.
- 3 ⊕ она получает за указанные выше карты **Б**.

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

Елена двигает свой жетон исследования вправо на ячейку 5 **Г** – 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).



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



Поменяйте местами 2 карты в своей пирамиде.



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



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 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.



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 удалите её из игры.



Поменяйте местами 2 карты на игровом поле.



Вы немедленно получаете X ⊕.



Ваш соперник немедленно теряет X ⊕.

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 O 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.