

Játékszabály

BOREAL

MIZUNO MASZAFUMI játék
JUKO IVASZE illusztrációival



2



10+



25'

Immár több évszázad eltelt az általunk ismert világ pusztulása óta. Az írásos emlékek megsemmisültek, a természet pedig visszahódította mindent, amit az emberiség ellopott tőle.

A játék során egy mérhetetlen tudás-szomjjal megáldott fiatal kalandort alakítasz, aki szinte semmit sem tud a régi világról. A szüleid ugyan elmesélték az ősök után fennmaradt legendákat, de olthatatlan kalandvágyadtól vezérelve úgy döntesz, te magad szeretnéd bejárni és feltárni a sűrű növényzet borította ősi romokat, hogy

jobban megismerd a régi korok világát. Utadon a hozzád hasonlóan kíváncsi legjobb barátod is elkísér, így együtt vágtok neki életetek legnagyobb kalandjának.

Helyszínről helyszínre járva igyekezzek felderíteni az ősi világ rég elfeledett emlékeit. Vajon mit fogtok találni?

A játék során fiatal felfedezőként kutatsz az elfeledett tudás után. Bizz az ősztöneidben, és fedezd fel a legkülönlegesebb helyszínekre vezető útvonalakat. A feltárt helyszíneken nemcsak új tudás birtokába juthatsz, de a felfedezői képességeidet is fejlesztheted.

TARTOZÉKOK

• 1 játéktábla
(5 elemből áll)

• 44 kártya, közte:

• 12 KEZDŐ
HELYSZÍNKÁRTYA

• 24 HELYSZÍNKÁRTYA

• 2 FELFEDEZÉSJELÖLŐ

Az egyikem
fehér nyíl



A másikon
fekete nyíl




• 8 MŰEMLÉKKÁRTYA
(a bal alsó sarkukban  ikon)



A JÁTÉK CÉLJA

A játék során egy piramist fogsz építeni a felfedezett helyszíneket szimbolizáló kártyákból.

A piramisodban lévő kártyáidért a játék végén győzelmi pontokat  kapsz.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz.


1 Állítsátok össze az 5 elemből álló játéktáblát, majd tegyétek kettőtök közé az asztal közepére.

2 Vegyetek el egy-egy FELFEDEZÉS-JELŐLŐT, és tegyétek a játéktábla 5-ös értékű mezője alá a saját oldalatokon.




3 Keverjétek meg a 12 KEZDŐ HELYSZÍNKÁRTYÁT, és tegyetek véletlenszerűen egy-egy kártyát a játéktábla mind a 8 mezőjére, képpel felfelé (a 4 megmaradt kártyát tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség).



4 Keverjétek meg a 8 MŰEMLÉK-KÁRTYÁT , majd húzzatok belőlük 3-at, és adjátok hozzá a 24 HELYSZÍNKÁRTYÁHOZ anélkül, hogy megnéznétek azokat (az 5 megmaradt kártyát képpel lefelé tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség).



5 Keverjétek meg a 24 HELYSZÍNKÁRTYÁBÓL és a 3 MŰEMLÉKKÁRTYÁBÓL  álló paklit, majd tegyék képpel lefelé a játéktábla mellé.



6 Az a játékos kezdi a játékot, akinek a FELFEDEZÉS-JELÖLŐJÉN a fehér nyíl van.

A KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

A kártya típusa(i)

A kártya lehelyezési szabálya (ha van)

A kártyáért járó győzelmi pontok a játék végén

A kártya költsége

A kártya által biztosított iránytűk száma a pihenés-fázisban

A kártya hatása



- A FELFEDEZÉSJELÖLŐ egyszerre 2 dolgot határoz meg:
- az aktuális körben rendelkezésre álló \oplus -k számát.
 - az aktuális körben elérhető kártyákat.

A játéktábla **1.** mezőjétől az aktív játékos FELFEDEZÉSJELÖLŐJÉIG terjedő kártyák számítanak elérhetőnek.



Szternek \oplus 6 \oplus -je van, így számára az első 6 kártya elérhető.

Egy játékos köre az alábbi 2 fázisból áll:

- felfedezésfázis
- pihenésfázis

A körödben mindkét fázist végre kell hajtandod. Ezután a másik játékos köre következik.

1. FELFEDEZÉS FÁZIS

Az aktív játékosnak 2 akció közül kell választania: FELTÁRÁS vagy KUTATÁS

- **FELTÁRÁS (helyezz egy kártyát a piramisodba)**

Vegyél el egy kártyát a játéktábláról (egy olyan elérhető kártyát, amelynek a költsége kisebb vagy egyenlő a rendelkezésedre álló \oplus -k számával), majd helyezd le a piramisodba.

NE FELEDD: egy kártya csak akkor elérhető, ha a FELFEDEZÉSJELÖLŐ mezőjén, vagy attól balra van.

A játéktábla helyett a tartalékból (lásd alább) is elvehetsz egy kártyát, hogy lehelyezd a piramisodba.

A kártya költségének ekkor is kisebbnek vagy egyenlőnek kell lennie a rendelkezésedre álló \oplus -k számával.

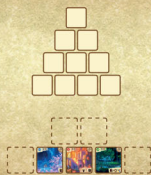
Mozgasd balra a FELFEDEZÉS-JELÖLŐDET a kártya költségével megegyező számú mezővel.

Az elvett kártya helyére fedj fel egy új kártyát a pakliból.

Végül helyezd a kártyát a piramisodba, és hajtsd végre a kártya hatását (ha van, részletek a játékossegédleten).

A KÁRTYÁK LEHELYEZÉSÉNEK SZABÁLYAI

- A piramis 4 szintből áll: Az első szinten 4, a következő szinten 3, majd 2, a legfelső szinten pedig 1 kártya lehet.
- Egy kártyát mindig a piramis egy már meglévő kártyájával szomszédosan kell lehelyezni. Csak akkor helyezhetsz le kártyát egy magasabb szintre, ha a közvetlenül alatta lévő 2 kártyahely mindegyikén van kártya.




• KUTATÁS (foglalj le egy kártyát)

Válassz egy tetszőleges kártyát a játéktábláról (akár olyat is, ami a feltárás akció során nem lenne elérhető), és tedd a tartalékodba (a piramisod mellé). Ezután fedj fel a helyére egy új kártyát a pakliból.

FONTOS: A kutatás akció során ne mozgasd a FELFEDEZÉSJELÖLŐT.


Bármennyi kártyát tárolhatsz a tartalékodban. A lefoglalt kártyákat képpel felfelé tartsd a piramis mellett.

FONTOS: a MŰEMLEKKÁRTYÁKRA  az alábbi korlátozások vonatkoznak:


- Csak 1 ilyen kártyát helyezhetsz le a piramisodba.
- Nem foglalhatsz le MŰEMLEKKÁRTYÁT, ha korábban már lefoglaltál vagy lehelyeztél egyet.

PÉLDA A FELFEDEZÉSFÁZISRA



Laura **FELFEDEZÉSJELÖLŐJE**  az **5. mezőn** van. Úgy dönt, hogy a **3. mezőn** lévő kártyát választja, amelynek a költsége 4  **A**.

A **FELFEDEZÉSJELÖLŐJÉT** az **5. mezőről** az **1. mezőre** **B** mozgatja, majd a kártyát lehelyezi a piramisába.

A tartalékában lévő kártyát **C** nem tudta volna lehelyezni, mivel 6  a költsége.

Ahelyett, hogy ezt a kártyát lehelyezi a piramisába, dönthetett volna úgy is, hogy elveszi a **6. mezőn** lévő kártyát **D**, ami az elérhető területen kívül van, és a tartalékába helyezi. Ebben az esetben nem mozgatta volna a **FELFEDEZÉSJELÖLŐJÉT**.

2. PIHENÉSFÁZIS

Függetlenül attól, hogy a felfedezésfázisban melyik akciót választottad, mindig végre kell hajtandó a pihenésfázist.

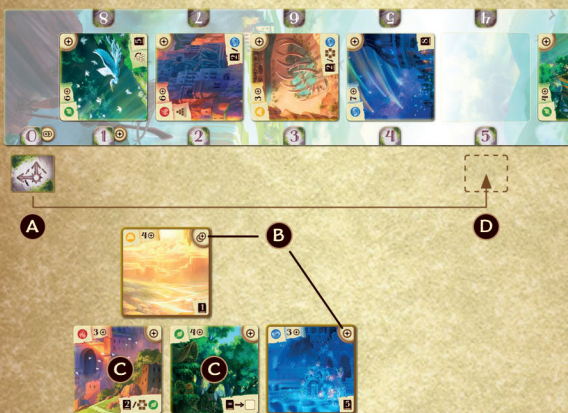
IRÁNYTŰK BEGYŰJTÉSE

Számold meg a piramisodban lévő kártyák jobb felső sarkában lévő \oplus -ket. Ha a **FELFEDEZÉSJELÖLŐD** a **0. mezőn** van, add hozzá a megfelelő számú \oplus -t: 2 \oplus -t a **0. mezőn** vagy 1 \oplus -t az **1. mezőn**.

Mozgasd a **FELFEDEZÉSJELÖLŐDET** jobbra annyi mezővel, ahány iránytűvel rendelkezel (a játéktábla határain belül, vagyis legfeljebb a 8. mezőre).

FONTOS: azokért a kártyákért már nem kapsz \oplus -t, amelyek fölött van legalább 1 kártya a piramisban.

PÉLDA



Eszter most helyezte le a 4. kártyát a piramisába. A pihenésfázisban összesen 5 \oplus -je van:

- 2 \oplus , mert a **FELFEDEZÉSJELÖLŐJE** a **0. mezőn** található **A**.
- 3 \oplus a fenti képen jelölt kártyákért **B**.


Az alsó szinten lévő másik 2 kártyáért **C** már nem kap \oplus -t, mert van fölöttük egy másik kártya.

Végül Eszter a **FELFEDEZÉSJELÖLŐJÉT** az **5. mezőre** mozgatja, felkészülve a következő körére **D**.

A JÁTÉK VÉGE

Felváltva hajtsátok végre a köreiteket mindaddig, amíg az egyikőtök be nem fejezi a piramisát (10 kártya).

- Ha az a játékos fejezi be előbb a piramisát, akinek a fehér nyíl van a FELFEDEZÉSJELÖLŐJÉN, a másik játékos hajtson végre egy utolsó kört (így mindkettőjüknek ugyanannyi körük lesz).
- Ha az a játékos fejezi be előbb a piramisát, akinek a fekete nyíl van a FELFEDEZÉSJELÖLŐJÉN, a játék azonnal véget ér (mindketten ugyanannyi kört hajtottak végre).

PONTOZÁS: Adjátok össze a piramisotokban lévő kártyákért járó győzelmi pontokat . A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek kevesebb kártya van a piramisában. Ha továbbra is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.



Eszter  : 41 pont



Laura  : 45 pont

BOREAL

Tervező: MASAFUMI MIZUNO

ILLUSZTRÁCIÓK: IVASZE JUKO

Grafika:

SIMON CARUSO és BEN RENAUT

SZERKESZTÉS: Maisy Hatchard

Fejlesztés: SPIRAL ÉDITIONS

Kiadó: SPIRAL ÉDITIONS

FORGALMAZZA:

GÉMKER-GÉMKLUB KFT.

SPIRAL ÉDITIONS - 2024 MÁRCIUS

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Köszönöm a segítséget a Naqoya játékesztelő egyesületnek, továbbá köszönöm a játékosoknak is, akik reményeim szerint örömmüket lelik a játékban! – MIZUNO MASAFUMI

Hatalmas köszönet a játékosoknak és a Spiral csapatának! – IVASZE JUKO

A Spiral Editions szeretne köszönetet mondani a vezető játékesztelőknek: Cécile, Clarisse, Côme, Elodie, Lana, Max, Prune, Sened, Robin, Takako, La Ligue des Gentlemen és La Cafetière.

Továbbá óriási köszönet Nicónak, a programozási munkájáért!

