

REGOLAMENTO

BOREAL

UN GIOCO DI MASAFUMI MIZUNO

ILLUSTRAZIONI DI YUKO IWASE



2



10+



25'

Sono passati molti secoli da quando il mondo come lo conoscevamo è finito. La parola scritta è scomparsa e la natura ha reclamato il possesso di ciò che l'umanità le aveva rubato.

Sei una giovane donna che ha sete di nuove conoscenze. Non sai niente del vecchio mondo. I tuoi genitori ti hanno tramandato ciò che essi stessi avevano saputo dai loro antenati, ma la tua sete di nuove scoperte è inesauribile e ti spinge a riesumare ciò che è ancora sepolto

dalla vegetazione, vagando tra le rovine per capire meglio com'era fatto il mondo di una volta. La tua migliore amica, curiosa e audace quanto te, intraprenderà questa avventura al tuo fianco.

Cosa scoprirete? Spostandovi da un luogo all'altro, cercherete di riportare alla luce i ricordi di un mondo che non esiste più.

In BOREAL siete due giovani esploratrici alla ricerca di conoscenze perdute. Usate il vostro ingegno e scegliete i sentieri che vi condurranno ai luoghi più significativi. Ogni luogo che scoprirete non solo vi porterà ad acquisire nuove conoscenze, ma migliorerà anche drasticamente le vostre abilità di esplorazione.

COMPONENTI

- Questo regolamento
- 1 tabellone (in 5 pezzi, da montare)
- 2 segnalini **ESPLORAZIONE**:

Freccia
bianca



Freccia
nera



- 44 carte, che includono:

• 12 carte

LUOGO DI PARTENZA



• 24 carte

LUOGO



• 8 carte **ARCHIVIO**

(con il pittogramma  in basso a sinistra)

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



OBBIETTIVO DEL GIOCO

In BOREAL, costruirete una piramide di carte che rappresenta i luoghi che esplorerete nel corso del gioco.

Alla fine della partita, ogni carta nella vostra piramide vi procurerà dei Punti Vittoria .

Il giocatore con più Punti Vittoria alla fine della partita è il vincitore.

PREPARAZIONE

- 1 Assemblate il tabellone e posizionate al centro del tavolo, tra i due giocatori.
- 2 Prendete il segnalino **ESPLORAZIONE** con i colori corrispondenti a quelli dei numeri dei quadrati sul vostro lato del tabellone, e posizionate sotto al quadrato di valore 5.



- 3 Mescolate le 12 carte **LUOGO DI PARTENZA** e posizionate 8 scelte a caso, a faccia in su, sui quadrati del tabellone (rimettete le 4 carte rimanenti nella scatola: non saranno usate nel corso di questa partita).

4 Mescolate le 8 carte **ARCHIVIO** . Prendetene 3 a caso e aggiungetele a faccia in giù alle 24 carte **LUOGO** (rimettete le 5 carte **ARCHIVIO** rimanenti nella scatola senza guardarle: non saranno usate nel corso di questa partita).



5 Mescolate il mazzo appena composto e posizionate lo a faccia in giù accanto al tabellone.

6 Lasciate uno spazio accanto a voi per la vostra riserva



7 Il giocatore con il segnalino **ESPLORAZIONE** freccia bianca è il primo a giocare.

PANORAMICA DI UNA CARTA

La famiglia (o le famiglie) della carta

Il costo della carta

La regola per posizionare la carta (se applicabile)

I Punti Vittoria che la carta vi procura alla fine della partita



Il numero di Bussole che la carta vi fornisce durante la fase di Riposo

L'effetto della carta

La posizione del segnalino **ESPLORAZIONE** di ogni giocatore mostra due informazioni:

- il numero di \oplus a sua disposizione in questo turno.
- l'area contenente le carte a sua disposizione in questo turno.

Le carte disponibili sono sempre quelle sul tabellone che vanno dal **quadrato 1** fino a includere il quadrato dove è situato il segnalino **ESPLORAZIONE** del giocatore attivo.

ESEMPIO



In questo caso, Elodie  ha 6 \oplus quindi soltanto le 6 carte indicate sono disponibili.

Un turno di gioco è sempre composto da 2 fasi:

- una fase di Esplorazione
- una fase di Riposo

Dovrete svolgere entrambe le fasi durante il vostro turno. Poi il gioco prosegue col turno dell'altro giocatore.

1. FASE DI ESPLORAZIONE

Il giocatore attivo deve scegliere una sola tra queste 2 azioni: **SCOPRIRE** o **INDIVIDUARE**

• **SCOPRIRE:** **posizionare una carta nella vostra piramide.**

Fate una di queste due cose:

- Scegliete una carta dal **tabellone** che sia disponibile per voi e il cui costo sia pari o inferiore al numero di \oplus che possedete.

RICORDATE: una carta è disponibile soltanto se si trova sullo stesso quadrato del vostro segnalino ESPLORAZIONE o su un quadrato alla sua sinistra.

- Prendete una carta dalla vostra **riserva** (vedi pag. successiva, paragrafo "Individuare"). Anche questa carta deve avere un costo pari o inferiore al numero di \oplus che possedete.

In entrambi i casi, pagate il costo della carta, spostando il vostro segnalino **ESPLORAZIONE** verso sinistra del numero di quadrati indicato dal costo della carta.

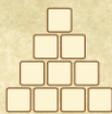
Se una carta è stata presa dal tabellone, sostituirla immediatamente con la carta in cima al mazzo.

Infine, posizionate la carta nella vostra piramide e **applicare l'effetto** della carta, se presente (vedi la scheda riassuntiva del giocatore per i dettagli).

REGOLE PER POSIZIONARE LE CARTE NELLA PIRAMIDE

◦ La piramide ha 4 piani: 4 carte al primo piano, 3 al secondo, 2 al terzo e infine 1 in cima.

◦ Una carta deve essere sempre posizionata adiacente a una carta già presente nella piramide. Per posizionare una carta a un piano superiore, devono esserci 2 carte direttamente sotto di essa, al piano inferiore.



• INDIVIDUARE: riservare una carta

Scegliete una qualsiasi delle 8 carte sul tabellone, indipendentemente dalla loro posizione o dal loro costo in bussole e mettetela nella vostra riserva a faccia in su (accanto alla vostra piramide). Poi sostituirla sul tabellone con la carta in cima al mazzo.

IMPORTANTE: durante questa azione, il segnalino **ESPLORAZIONE** non si muove.

Non c'è limite al numero di carte che la riserva di ogni giocatore può contenere. Le carte nella vostra riserva rimangono a faccia in su.

IMPORTANTE: esistono alcune restrizioni all'uso delle carte **ARCHIVIO**  :

- Ogni giocatore può posizionarne solo **una** nella sua piramide.
- I giocatori non possono riservare una seconda carta **ARCHIVIO** se ne hanno già posizionata o riservata una.

ESEMPIO DI UNA FASE DI ESPLORAZIONE



Il segnalino **ESPLORAZIONE**  di Lana si trova sul **quadrato 5**. Lana sceglie di prendere la carta nella **posizione 3**, che costa 4  **A**.

Sposta il suo segnalino **ESPLORAZIONE** dal **quadrato 5** al **quadrato 1** **B**; poi aggiunge la carta alla sua piramide.

Non avrebbe potuto posizionare nella sua piramide la carta che già possiede nella sua riserva **C** in quanto costa 6 .

Invece di posizionare la carta **A** nella sua piramide, avrebbe potuto scegliere quella sul **quadrato 6** **D**, situata al di fuori della sua zona disponibile, e metterla nella sua riserva. In quel caso, il suo segnalino **ESPLORAZIONE** non si sarebbe mosso.

2. FASE DI RIPOSO

A prescindere dall'azione che avete scelto nella fase di Esplorazione, dovete sempre svolgere una fase di Riposo.

OTTENERE BUSSOLE

Contate tutte le  che compaiono negli angoli in alto a destra delle carte nella vostra piramide. Aggiungete 1  se il vostro segnalino **ESPLORAZIONE** si trova sul **quadrato 1** del tabellone o 2  se si trova sul **quadrato 0**.

Spostate il vostro segnalino **ESPLORAZIONE** verso la vostra destra di un numero di quadrati pari al totale delle Bussole così calcolate (entro i limiti del tabellone, quindi fino a un massimo di 8 ).

IMPORTANTE: le  situate sulle carte con almeno 1 altra carta direttamente sopra di esse nella piramide non vi forniscono più ! Vanno contate solo le  nell'angolo in alto a destra sulle carte il cui lato superiore non sia coperto, neanche parzialmente, da altre carte.

ESEMPIO



Elodie  ha appena posizionato una quarta carta nella sua piramide. Durante la sua fase di Riposo ottiene un totale di 5 :

- 2  perché il suo segnalino Esplorazione si trova sul **quadrato 0** **A**
- 3  per le carte mostrate sopra **B**.

Le 2 carte **C** che rimangono sul fondo non forniscono più  perché sopra di esse c'è una carta.

Infine, Elodie sposta il suo segnalino **ESPLORAZIONE** verso destra fino al **quadrato 5** per il suo prossimo turno **D**.

FINE DELLA PARTITA

I giocatori continuano a svolgere turni finché uno di loro non completa la sua piramide (10 carte).

• Se il giocatore con il segnalino **ESPLORAZIONE** freccia bianca completa la sua piramide per primo, il giocatore con il segnalino **ESPLORAZIONE** freccia nera svolge un ultimo turno (affinché entrambi i giocatori abbiano svolto lo stesso numero di turni).

• Se il giocatore con il segnalino **ESPLORAZIONE** freccia nera completa la sua piramide per primo, la partita termina immediatamente (entrambi i giocatori avranno giocato lo stesso numero di turni).

CALCOLARE I PUNTEGGI: ogni giocatore somma i Punti Vittoria  delle carte nella sua piramide. Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita. In caso di parità è il giocatore con meno carte nella sua piramide a vincere. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.



Elodie  : 41 punti



Lana  : 45 punti





RICONOSCIMENTI

Un gioco di **MASAFUMI MIZUNO**
Illustrato da **YUKO IWASE**
Grafica: **SIMON CARUSO** e **BEN RENAUT**
Revisione di **MAISY HATCHARD**
Sviluppo **SPIRAL ÉDITIONS**
Pubblicato da **SPIRAL ÉDITIONS**
Distribuito da **BLACKROCK GAMES**
2025 - **SPIRAL ÉDITIONS**

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Grazie all'associazione di playtester di Nagoya.
Grazie anche ai giocatori, che spero scopriranno
il gioco con grande entusiasmo!

- **MASAFUMI MIZUNO**

Molte grazie alle giocatrici e alla squadra di Spiral!
- **YUKO IWASE**

Spiral Éditions desidera ringraziare i suoi
playtester principali: Cécile, Clarisse, Côme, Elodie,
Lana, Max, Prune, Sened, Robin, Takako, La Ligue
des Gentlemen e La Cafetière. E un grosso grazie
a Nico per il suo lavoro di programmazione.

Edizione italiana a cura di **GateOnGames**
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto,
contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: **MARGHERITA CAGNOLA**
Impaginazione: **MARTINA MARZULLI**
Traduzione: **FIorenzo DELLE RUPI**
Revisione: **ARIANNA FORMENTIN**
Supervisione: **MARIO CORTESE**

Distribuzione a cura di **DungeonDice.it**
GateOnGames e **DungeonDice** sono
marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

GO3
GATEONGAMES


DUNGEONDICE.IT