

BOREALIS

Expéditions Arctiques

Dans **Borealis : Expéditions Arctiques**, partez à la découverte des terres boréales inexplorées afin d'observer et photographier des animaux sauvages. En tant que chefs d'expédition, chacun d'entre vous coordonne une équipe de 9 scientifiques issus de 3 champs d'expertise et représentés par des meeples de couleurs différentes. Vous devez également choisir les bons véhicules pour accéder aux eaux et champs de glace les plus reculés du Grand Nord. Le joueur qui s'aventure le plus loin et rassemble la plus impressionnante collection de clichés sera immortalisé par les encyclopédies, et pourra donner son nom à une petite île couverte de neige !

Livret de règles

Matériel



4 plateaux Joueur



1 livret de règles



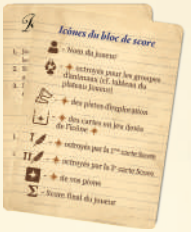
100 cartes Animal
(63 x 88 mm)



12 cartes Objectif
(63 x 88 mm)



10 cartes Score
(63 x 88 mm)



4 aides de jeu
(63 x 88 mm)



1 pion Premier joueur



36 meeples Scientifique
(12 par type/couleur/objet porté)



12 pions Drapeau



1 bloc de score



24 pions 1 ✶



12 pions 3 ✶



12 pions 5 ✶

Cartes Animal



A – Scientifiques à déplacer **obligatoirement** pour jouer cette carte

B – Nom scientifique de l'espèce (en latin)

C – Icône Espèce

D – Points de victoire (✳) supplémentaires (uniquement sur certaines cartes)

E – Icône Véhicule

Il existe **5 espèces** différentes dans le jeu :



Ours blanc | Renard polaire | Harfang des neiges | Phoque du Groenland | Macareux moine

Il existe aussi **5 véhicules** différents :



Traîneau | Dirigeable | Sous-marin | Kayak | Skis

Ces icônes sont réparties équitablement dans l'ensemble du paquet Animal.

Cartes Score



Les cartes Score énoncent des règles supplémentaires à appliquer lors du décompte final *(cf. page 8)*.

2 cartes Score sont piochées au hasard pour chaque partie.

Cartes Objectif



Les cartes Objectif sont divisées en 3 types :

- objectif Animal
- objectif Scientifique
- objectif Véhicule

Le premier joueur qui remplit les conditions énoncées par une carte Objectif remporte une récompense *(cf. page 8)*.

3 cartes Objectif (1 de chaque type) sont piochées au hasard pour chaque partie.

Plateau Joueur

Votre plateau Joueur dispose de **3 sites d'observation** à partir desquels vos meeples de scientifiques photographient différentes espèces (les cartes Animal). Sous chaque site se déploie une **piste d'exploration** divisée en 8 cases rectangulaires : elle représente votre progression au sein de ces terres inconnues. Les coins supérieurs gauche et droit accueillent également **2 campements** où vos scientifiques peuvent se reposer.

La face **I** de votre plateau est la même que celle des autres joueurs. En revanche, chaque face **II** est différente.

A – Site d'observation occupé par un scientifique, avec cartes Animal en jeu

B – Piste d'exploration

C – Campement

D – Scientifique

E – Drapeau



Mise en place

Appliquez les instructions suivantes en vous référant à l'illustration ci-contre.

1 – Mélangez le **paquet Animal** et placez-le face cachée sur la table.

2 – Révélez 4 cartes Animal du paquet et alignez-les face visible à portée de tous les joueurs pour former la **réserve de cartes disponibles**.

3 – Piochez aléatoirement **2 cartes Score** et placez-les face visible sur la table.

4 – Piochez aléatoirement **1 carte Objectif** de chaque type (3 au total) et placez-les face visible sur la table. À côté de chacune d'elles, posez autant de pions 5 ✶ que le nombre de joueurs.

Rangez les cartes Score et Objectif restantes dans la boîte.

Mise en place des joueurs

5 – Prenez chacun un **plateau Joueur** et décidez ensemble si vous souhaitez utiliser la face **I** ou **II**.

6 – Sur chaque site d'observation, placez **3 scientifiques de couleurs différentes** (9 au total sur votre plateau).

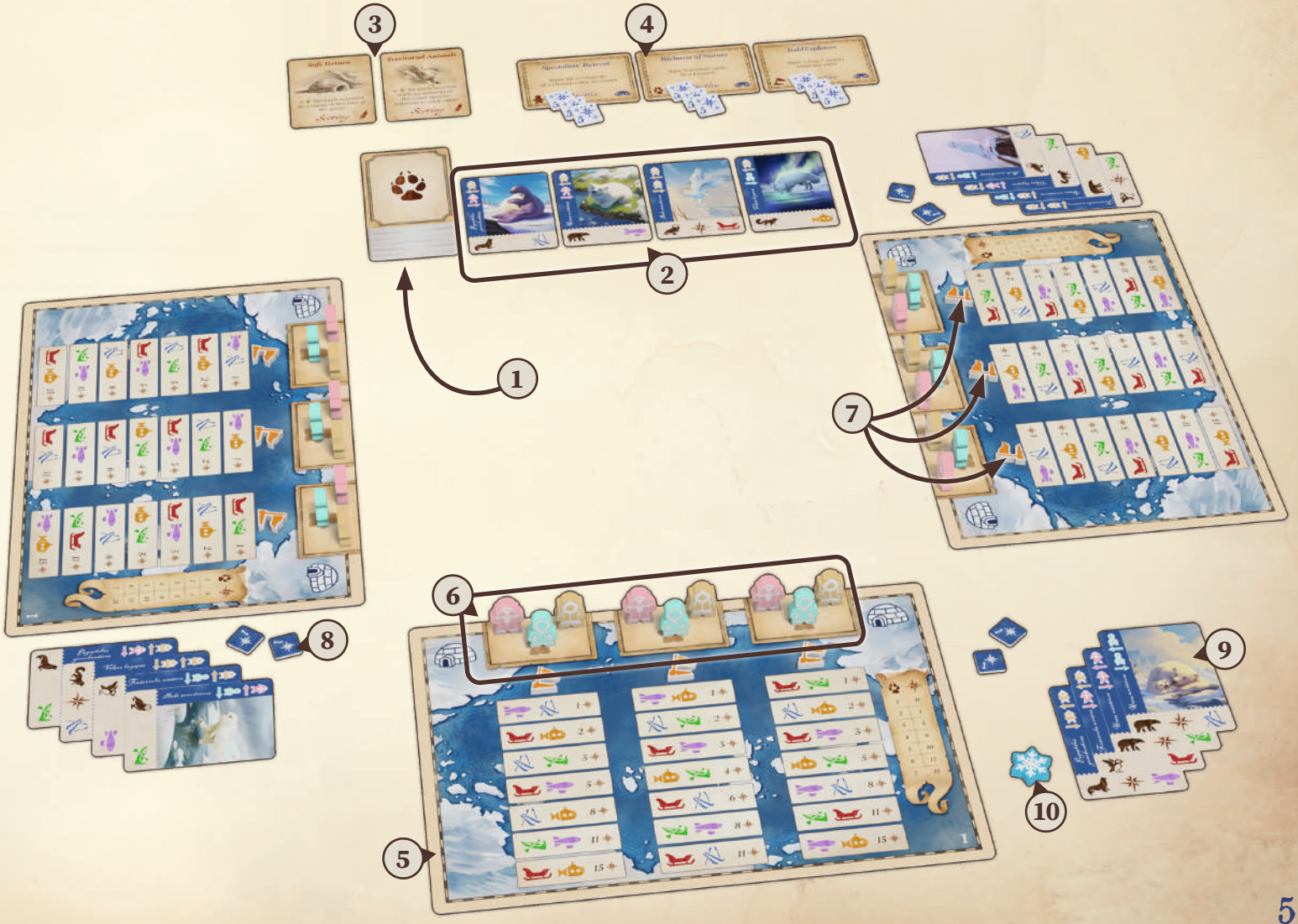
7 – Placez **1 drapeau** en haut de chaque piste d'exploration.

8 – Prenez **2 pions 1** ✳.

9 – Piochez **4 cartes du paquet Animal** pour former votre main et consultez-les secrètement.

Si vous n'êtes pas satisfait de votre main de départ, vous pouvez défausser tout ou partie de vos cartes et les remplacer par d'autres. Vous ne pourrez le faire qu'une fois.

10 – Confiez le **pion Premier joueur** à celui d'entre vous qui vit le plus au nord (ou à un joueur choisi au hasard).



Déroulement de la partie

La partie consiste en une succession de manches au cours desquelles chacun joue à tour de rôle en sens horaire, en partant du premier joueur.
Pendant votre tour, vous devez effectuer une des actions suivantes : **OBSERVATION** ou **REGROUPEMENT**.

OBSERVATION

1. Jouez une carte Animal de votre main en la plaçant au-dessus d'un site contenant **obligatoirement** les deux scientifiques figurant dans le coin supérieur droit de votre carte. Si le site choisi accueille déjà d'autres cartes Animal, placez la nouvelle par-dessus les précédentes en laissant dépasser chaque partie inférieure pour que les icônes Espèce et Véhicule demeurent visibles. L'ensemble des cartes jouées sur vos sites sont considérées comme étant « en jeu ».

2. Déplacez les scientifiques indiqués sur un site d'observation ou un campement adjacent en fonction des flèches figurant sur la carte. Les scientifiques déplacés sur un site pourront à nouveau être déplacés pendant la manche suivante ; ceux que vous déplacez sur un campement ne pourront le quitter qu'à votre prochain **REGROUPEMENT**.

3. Consultez la piste d'exploration associée au site choisi : si la case au-dessous de la position actuelle du drapeau contient l'icône Véhicule de la carte jouée, **faites progresser le drapeau sur cette case**.

4. Prenez l'une des cartes Animal de la réserve ou piochez la première carte du paquet. Si vous avez pris une carte de la réserve, remplacez-la aussitôt en révélant une nouvelle carte.

IMPORTANT : une fois par manche, si aucune des cartes disponibles ne vous convient et que vous ne souhaitez pas piocher à l'aveugle, vous pouvez payer 1 ✳ afin de la renouveler. Défaussez les 4 cartes, puis révélez-en 4 avant de choisir la vôtre.

REGROUPEMENT

1. Défaussez autant de cartes Animal de votre main que vous le souhaitez (voire aucune).

2. Piochez autant de cartes du paquet Animal que vous venez d'en défausser.

3. Piochez un pion 1 ✳ par scientifique situé dans vos campements.

4. Rassemblez tous les scientifiques se trouvant dans vos campements et placez-les sur un seul et même site de votre choix.

Si votre main ne vous permet pas d'effectuer une **OBSERVATION**, vous devez opter pour un **REGROUPEMENT**.

Vous pouvez effectuer un **REGROUPEMENT** même si vos campements n'accueillent aucun scientifique (ne gagnez aucun pion 1 ✳).

Lorsque chaque joueur a effectué un tour, la manche prend fin et une autre commence à partir du même premier joueur.

Les cartes défaussées durant la partie rejoignent une défausse face visible à côté du paquet Animal. Une fois celui-ci épuisé, mélangez la défausse pour le reformer.



Exemple

Lors de son tour, Ootah joue une carte Animal sur le site de droite (le seul contenant les scientifiques requis). Les flèches lui indiquent de déplacer un scientifique jaune à gauche (sur le site du milieu), et l'autre à droite (sur le campement).

L'icône Véhicule de la carte est également présente sur la prochaine case de la piste d'exploration de droite. Ootah fait donc progresser son drapeau sur cette case.



Pour son tour suivant, Ootah joue une carte Animal sur le site du milieu. Il déplace un scientifique jaune à gauche et un bleu à droite.

L'icône Véhicule de la carte n'apparaît pas sur la prochaine case de la piste d'exploration du milieu. Le drapeau ne progresse pas.



Pour son tour suivant, Ootah décide d'effectuer une action **REGROUPEMENT**.

Il défausse autant de cartes de sa main qu'il le souhaite et les remplace par autant de cartes du paquet Animal.

Il réunit également tous les scientifiques de ses deux campements et choisit de les placer sur le site de gauche.

Enfin, Ootah gagne 4 ✶ pour avoir regroupé 4 scientifiques.

Atteindre un objectif

Le premier joueur qui remplit les conditions stipulées sur une carte Objectif remporte l'un des pions 5 ✦ posés à côté. Les autres joueurs ont alors jusqu'à la fin de la manche en cours pour valider le même objectif et gagner les pions 5 ✦ restants. Au terme de la manche, la carte Objectif est retirée de la partie, ainsi que toute récompense associée.
Si un joueur s'aperçoit en retard qu'il avait rempli la condition d'un objectif encore en jeu, faites preuve de clémence et accordez-lui sa récompense. S'il était le premier, les autres ont également jusqu'à la fin de la manche pour atteindre l'objectif.

Fin de la partie

La fin de partie est déclenchée sitôt qu'un des joueurs a 7 cartes sur l'un de ses sites d'observation. Poursuivez la manche en cours afin que chacun ait effectué le même nombre total de tours, puis passez au décompte des points de victoire (✦) sur le bloc de score.

Décompte final

Additionnez les éléments suivants.

1. La somme des ✦ octroyés pour chaque groupe d'une même espèce au sein d'un même site d'observation, en fonction du tableau sur votre plateau (reproduit ci-contre). Les animaux d'un groupe n'ont pas à être adjacents entre eux. N'additionnez pas les animaux issus de sites différents.



2. La somme des ✦ imprimés sur les cases atteintes par vos drapeaux sur chaque piste d'exploration.

3. La somme des ✦ sur vos cartes Animal en jeu.

4. La somme des ✦ octroyés par les cartes Score (cf. pages **11-12** pour les conditions de décompte de chaque carte).

5. La somme des ✦ sur vos pions 1, 2 ou 5 ✦.

Le joueur qui obtient le meilleur score remporte la partie ! En cas d'égalité, tranchez en faveur du joueur ex aequo qui a planté l'un de ses drapeaux le plus loin sur ses pistes d'exploration. Si l'égalité persiste, départagez les joueurs en tête en fonction du total de leurs pions ✦. Si cela ne suffit toujours pas, vous devrez partager la victoire !

Exemple

L'illustration ci-dessous montre le plateau de Britta à la fin de la partie.

1. Elle marque **14** ✳ pour ses groupes d'animaux.

- ▸ Site de gauche : 3 = 3 ✳ ; 1 = 0 ✳
- ▸ Site du milieu : 5 = 10 ✳ ; 1 = 0 ✳ ; 1 = 0 ✳
- ▸ Site de droite : 2 = 1 ✳ ; 1 = 0 ✳

2. Elle marque un total de **12** ✳ sur ses pistes d'exploration grâce à la case finale de chaque drapeau (3 ✳, 6 ✳, 3 ✳).

3. Elle marque un total de **2** ✳ pour ses cartes Animal dotées de l'icône .

4. Britta décompte à présent les ✳ octroyés par les cartes Score piochées pour cette partie.

Relation interspécifique : deux des sites de Britta contiennent exactement 2 espèces différentes chacun (et à gauche, et à droite) : elle marque 6 ✳.

Saison des amours : les sites de Britta accueillent 3 couples d'animaux d'une même espèce (à gauche, au milieu, à droite) : elle marque **6** ✳.

5. Grâce à ses actions **REGROUPEMENT** et aux objectifs qu'elle a remplis, Britta a cumulé **16** ✳ sous la forme de pions.

Le score final de Britta est de 56 ✳.



	Britta			
	14			
	12			
	2			
I	6			
II	6			
✳	16			
Σ	56			

Succès

Réalisez des exploits en jouant à *Borealis* !

Inscrivez votre nom en haut d'une des colonnes et après chaque partie, cochez le flocon des nouveaux succès validés.

Plus vous cumulez de flocons,
plus votre titre gagne en prestige :

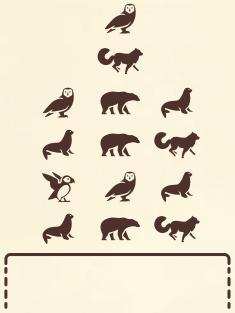
0–4 ❄ Touriste de la Toundra
5–8 ❄ Amateur de l'Arctique
9–12 ❄ Baroudeur Boréal
13–16 ❄ Professionnel Polaire
17+ ❄ Explorateur Émérite

Votre nom						
Gagner une partie						
Marquer 50+ ✦						
Marquer 60+ ✦						
Marquer 70+ ✦						
Marquer 80+ ✦						
Planter son drapeau sur la dernière case d'une piste						
Avoir 7 animaux d'une même espèce sur le même site						
Atteindre les 3 objectifs d'une partie						
Gagner une partie sans atteindre aucun objectif						
Gagner 12 ✦ grâce à Destination commune						
Gagner 15+ ✦ grâce à Espèce répandue						
Gagner 12 ✦ grâce à Pot de départ						
Gagner 9 ✦ grâce à Relation interspécifique						
Gagner 14+ ✦ grâce à Saison des amours						
Gagner 14 ✦ grâce à Terres latérales						
Gagner 12+ ✦ grâce à Véhicule en vogue						
Gagner 15+ ✦ grâce à Sain et sauf						
Gagner 18 ✦ grâce à Animaux territoriaux						
Gagner 10+ ✦ grâce à Hors des sentiers battus						

Précisions sur les cartes Score



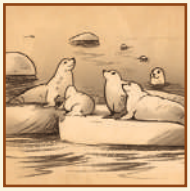
Animaux territoriaux : *6 ✳ par site sans aucun animal adjacent à un autre animal de son espèce.*
Ne tenez pas compte des animaux d'autres sites, même si les cartes sont côte à côte.



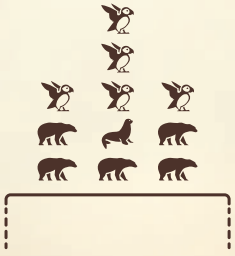
Exemple :
Seuls les sites de gauche et de droite remplissent les conditions énoncées, car celui du milieu contient 2 🐻 adjacents.
Vous marquez donc 2 × 6 = 12 ✳.



Destination commune : *12 ✳ si vos 3 drapeaux sont alignés horizontalement. 5 ✳ si seulement 2 de vos drapeaux le sont.*
Exemple : votre drapeau de gauche a atteint la 3e case, celui du milieu la 4e, celui de droite la 3e. Ceux de gauche et de droite sont alignés : vous marquez 5 ✳.



Espèce répandue : *5 ✳ par ligne horizontale de 3 animaux d'une même espèce.*
Pour former une ligne, les 3 cartes Animal doivent occuper la même position au sein de leur site.



Exemple :
Chaque site a un 🐻 en première position (bas) et un 🐦 en 3e position.
Vous marquez 2 × 5 = 10 ✳.



Hors des sentiers battus : *X ✳ où X est égal au double de la récompense pour votre drapeau le moins avancé sur sa piste.*
En cas d'égalité pour le drapeau le moins avancé, n'en choisissez qu'un pour le décompte.
Exemple : vos trois drapeaux occupent des cases valant respectivement 3, 4 et 5 ✳. Vous marquez donc 2 × 3 = 6 ✳.



Pot de départ : *2 ✳ par scientifique sur le site de votre choix en fin de partie.*
En fin de partie, choisissez 1 site et marquez 2 ✳ par scientifique qui s'y trouve (vous ne pouvez pas choisir un campement).
Exemple : vous avez 4 scientifiques sur le site de gauche, 1 sur celui du milieu et 2 sur celui de droite. Vous choisissez le site de gauche et marquez 4 × 2 = 8 ✳.



Relation interspécifique : *3 ✳ par site accueillant exactement 2 espèces différentes.*
Si tous les animaux d'un site appartiennent à deux espèces distinctes, ni plus ni moins, vous marquez 3 ✳ pour ce site.



Exemple :
Vous marquez 3 ✳ pour le site du milieu, mais aucun pour les autres.



Sain et sauf : *3 ✳ par scientifique dans vos campements en fin de partie.*
Additionnez les scientifiques présents dans vos deux campements.
Exemple : vous avez 2 scientifiques dans le campement de gauche et 3 dans celui de droite. Vous marquez 5 × 3 = 15 ✳.



Saison des amours : *2 ✳ par couple d'animaux adjacents d'une même espèce sur un même site.*
Les 2 animaux du couple doivent être sur le même site et adjacents entre eux. Aucun autre animal de la même espèce ne doit leur être adjacent. Comptez les couples de tous vos sites.
Exemple : le site du milieu contient la séquence 🐻🐻🐦🐦🐦🐻🐻. Les deux couples de 🐻 vous font marquer 2 × 2 = 4 ✳. Si vos autres sites accueillent des couples, marquez aussi les points correspondants.



Terres latérales : *7 ✳ par site contenant plus d'animaux que celui du milieu.*
Exemple : vous avez 5 cartes sur le site de gauche, 5 sur celui du milieu et 6 sur celui de droite. Ce dernier vous fait marquer 7 ✳.



Véhicule en vogue : *2 ✳ par carte affichant l'icône Véhicule la plus représentée parmi vos cartes en jeu.*
En cas d'égalité pour l'icône Véhicule la plus représentée, n'en choisissez qu'une pour le décompte.
Exemple : sur vos cartes en jeu, vous avez 1 🚁, 3 🚤, 3 🛷, 4 🛶 et 4 🛷. Vous marquez 4 × 2 = 8 ✳.

Crédits

Conception : Dariusz Mindur
Illustrations : Rodrigo Camilo, Kevin Sidharta, Inés Toczyska, Ariadna Żytniewska
Chef de produit : Marek Chołostiakow
Développement : Wojciech Grajkowski, Tomasz Napierała, Grzegorz Szczepański
Directeur artistique : Tomasz Badalski
Directeur créatif : Mateusz Komada
Graphistes : Tomasz Badalski, Natalia Rachowska
Chef de projet : Łukasz Cyran
Chef de production : Radosław Milewski
Révision : Morgan Finley @ Caesar Ink
Maquette : Kamila Mrożek-Zielińska

Édition française :
Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet
Relecture : Léna Geynet
Maquette : Valentin Debret
Distribution : Davy Spychala
Marketing : Guillaume Gigleux
Événementiel : Théo Vitte

Testeurs : Jeremi Baka, Marek Baranowski, Paweł Bogusławski, Piotr Gierszewski, Topher Hernandez, Iga Kowalik, Jakub Kowalski, Urszula Markuszewska-Siwek, Scott Morris, Kuba "Gizmoo" Nieścierow, Grzegorz A. Nowak, Mateusz Nowakowski, Karolina Pietras, Magdalena Płoszaj, Davy Spychala, Grzegorz Szczepański, Magdalena Trzaska, Théo Vitte, Rafał Wojda-Wołkowycki, Łukasz Zep

Distribué par Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

L'équipe de Lucky Duck Games a travaillé dur pour que ce jeu vous offre la meilleure expérience possible. Toutefois, si certains éléments de matériel venaient à manquer dans votre boîte, veuillez contactez notre service client sur notre site **LuckyDuckGames.com/fr** ou à l'adresse *info@luckyduckgames.com*. Nous serons ravis de vous aider.