Règles du jeu

BOREAL

Un jeu de Masafumi Mizuno
Illustré par Yuko Iwase

2

10+

25'

Plusieurs siècles se sont écoulés depuis la fin du monde d'avant. Les écrits sont partis en fumée et la Nature a repris possession de ce que l'humanité lui avait dérobé.

Vous êtes une jeune femme avide de nouvelles connaissances. Vous ne connaissez rien de l'ancien monde. Vos parents vous ont transmis ce qu'eux-mêmes avaient entendu de leurs ancêtres. Votre soif de découverte vous pousse à fouiller les vestiges qui débordent encore parmi la végétation, à errer au cœur des ruines afin de mieux concevoir ce qui était là avant. Votre meilleure amie, tout aussi curieuse et intrépide, se lance également dans cette aventure.

Qu'allez-vous trouver chacune de votre côté ? De lieu en lieu, vous essayez de déterrer les souvenirs et le savoir d'un monde qui n'est plus.

Dans Boreal, vous êtes ces jeunes exploratrices en quête de découvertes. Essayez de faire preuve d'ingéniosité et choisissez les chemins qui vous mèneront vers les lieux les plus emblématiques.

Chaque lieu découvert vous apportera du savoir mais sera aussi le meilleur moyen d'affûter vos compétences d'exploration.

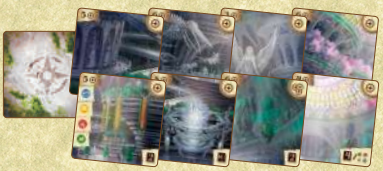
Matériel

- 1 plateau de jeu
(5 parties à assembler)

- 44 cartes, dont :
  - 12 cartes **Lieu de départ**
  - 24 cartes **Lieu**
  - 8 cartes **Archive**







- 2 pions **Exploration**

Une flèche blanche 

Une flèche noire 

Mise en place

But du jeu

Dans **Boreal**, vous construisez une pyramide de cartes représentant les lieux que vous allez explorer tout au long de la partie.

En fin de partie, chaque carte de votre pyramide vous rapportera des Points de Victoire.

La joueuse qui cumule le plus de Points de Victoire à la fin de la partie l'emporte.

1 Assemblez les 5 parties du plateau puis disposez-le au centre de la table entre les 2 joueuses.

2 Placez les 2 pions **Exploration** de chaque côté du plateau sous les cases de valeur **5** de la couleur correspondante.



3 Mélangez les 12 cartes **Lieu de départ** et disposez-en 8 au hasard face visible sur les cases du plateau (les 4 cartes restantes sont remises dans la boîte : elles ne seront pas utilisées durant cette partie).



❹ Mélangez les 8 cartes **Archive**. Prenez-en 3 au hasard et ajoutez-les sans les regarder aux 24 cartes **Lieu** (les 5 autres cartes **Archive** sont remises dans la boîte, sans les regarder ; elles ne seront pas utilisées durant cette partie).

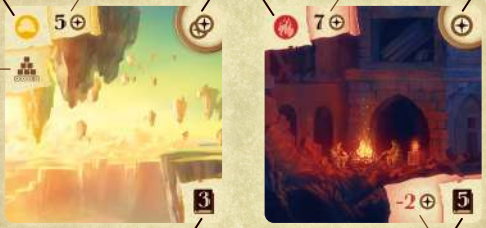


❺ Mélangez la pioche qui contient les 24 cartes **Lieu** et 3 cartes **Archive**. Placez cette pioche face cachée à côté du plateau de jeu.



❻ La joueuse qui a le pion **Exploration** avec la flèche blanche commence la partie.

Description détaillée d'une carte



Déroulement de la partie

Le pion **Exploration** de chaque joueuse indique 2 informations :
- le nombre de ⊕ disponibles pour ce tour.
- la zone dans laquelle les cartes lui sont accessibles.

Les cartes accessibles sont toujours celles qui vont de la **case 1** du plateau de jeu jusqu'à la case où se situe le pion **Exploration** de la joueuse active.

Exemple



Ici, Élodie possède 6 ⊕ et seules ces 6 cartes lui sont accessibles.

Un tour de jeu est toujours constitué de 2 phases :

- une phase d'Exploration
- une phase de Repos

Chaque joueuse effectue l'intégralité de son tour (les 2 phases), à tour de rôle.

1. Phase d'Exploration

La joueuse active doit choisir entre 2 actions : **Découverte** ou **Repérage**

- **Découverte (poser une carte)**
  Choisir une carte du plateau (qui lui est accessible et dont le coût est inférieur ou égal au nombre de ⊕ qu'elle possède) pour la poser dans sa pyramide.

Rappel : une carte n'est accessible que si elle se trouve sur la même case ou à gauche de son pion Exploration.

La joueuse peut également poser dans sa pyramide une carte venant de sa réserve (voir plus bas) à la place d'une carte venant du plateau. Cette carte doit également avoir un coût inférieur ou égal au nombre de ⊕ que la joueuse possède.

La joueuse déplace vers sa gauche son pion **Exploration** d'autant de cases qu'indiqué par le coût de la carte.

Si la carte posée a été prise sur le plateau, elle est immédiatement remplacée par la 1ère carte de la pioche.

Enfin la joueuse pose la carte dans sa pyramide et applique son pouvoir (si elle en a un).

Règles de pose dans la pyramide



◦ La pyramide est constituée de 4 étages : 4 cartes au 1er étage puis 3 à celui du dessus, puis 2 cartes au-dessus et enfin 1 tout en haut.

◦ Une carte doit toujours être posée adjacente à une carte déjà située dans la pyramide. Pour être posée sur un étage supérieur, il doit forcément y avoir 2 cartes à l'étage en-dessous d'elle.



• **Repérage (réserver une carte)**

Choisir n'importe quelle carte du plateau (même parmi les cartes qui ne sont pas accessibles) et la mettre dans sa réserve. Puis mettre la 1ère carte de la pioche pour la remplacer.

Important : dans ce cas-là, le pion Exploration de la joueuse ne bouge pas.

Il n'y a pas de limite de cartes dans la réserve de chaque joueuse. Les cartes qui sont en réserve restent face visible.

Important : il y a des restrictions concernant les cartes Archive.

◦ Chaque joueuse ne peut en poser qu'une dans sa pyramide.

◦ Les joueuses ne peuvent pas réserver à nouveau une carte **Archive** si elles en ont déjà posé ou réservé une.

Exemple d'une Phase d'Exploration



Le pion **Exploration** de Lana est situé sous la **case 5**. Elle choisit de poser la carte située sur la **case 3** et qui a un coût de 4 ⊕ A.

Elle déplace son pion **Exploration** de la **case 5** vers la **case 1** B puis rajoute la carte à sa pyramide.
Elle ne peut pas poser la carte qu'elle a déjà dans sa réserve C puisque celle-ci a un coût de 6 ⊕.

Au lieu de poser cette carte, elle aurait pu prendre celle de la **case 6** D, située hors de sa zone accessible, et la mettre dans sa réserve. Dans ce cas-là son pion **Exploration** n'aurait pas bougé.

2. Phase de Repos

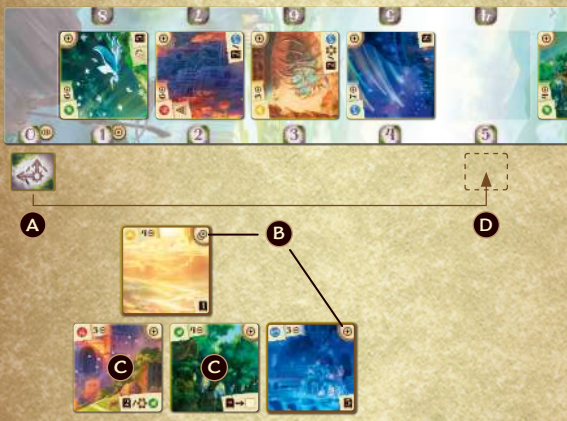
Quelle que soit l'action choisie en Phase d'Exploration, la joueuse réalise toujours une Phase de Repos.

La joueuse compte l'ensemble des ⊕ qui sont situées dans le coin en haut à droite des cartes de sa pyramide. Elle ajoute éventuellement les ⊕ qui se trouvent sur la case où se situe son pion **Exploration** (**cases** 0 ou 1).

Elle déplace vers sa droite son pion **Exploration** d'autant de cases que le total de ⊕ (dans la limite du plateau, soit 8 ⊕ maximum).

Attention : on ne prend plus en compte les ⊕ situées sur les cartes qui ont au moins 1 autre carte posée au-dessus d'elles dans la pyramide !

Exemple



Élodie vient de poser une 4ème carte dans sa pyramide. Lors de sa Phase de Repos, elle a un total de 5 ⊕ :

- 2 ⊕ parce que son pion **Exploration** est situé sur la **case** 0 A
- 3 ⊕ pour les cartes suivantes B.

Les 2 autres cartes C ne sont pas prises en compte car une carte est posée au-dessus d'elles.

Elle déplace son pion **Exploration** vers sa droite jusqu'à la **case** 5 pour son prochain tour D.

Fin de la partie

Les joueuses continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que l'une d'entre elles complète sa pyramide (10 cartes).

• Si c'est la joueuse ayant le pion **Exploration** avec la flèche blanche qui complète sa pyramide, alors la joueuse ayant le pion **Exploration** avec la flèche noire joue un dernier tour (afin que les deux joueuses aient effectué le même nombre de tours).

• Dans le cas où c'est la joueuse ayant le pion **Exploration** avec la flèche noire qui complète sa pyramide, la partie prend fin immédiatement (les deux joueuses auront joué le même nombre de tours).

Décompte des points : chaque joueuse additionne les Points de Victoire des cartes se trouvant dans sa pyramide. La joueuse qui en totalise le plus remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est la joueuse ayant le moins de cartes dans sa pyramide qui l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



Élodie : 41 points



Lana : 45 points



Boreal

Un jeu de **Masafumi Mizuno**
Illustré par **Yuko Iwase**
Graphismes :
Simon Caruso & **Ben Renaut**
Développement : **Spiral Éditions**
Édité par **Spiral Éditions**
Distribué par **Blackrock Games**
Mars 2024 - Spiral Éditions

Remerciements

Merci à l'asso de playtest de Nagoya. Merci à vous qui, je l'espère, découvrez le jeu avec plein d'excitation ! - ***Masafumi Mizuno***

Un grand merci aux joueuses et à l'équipe Spiral ! - ***Yuko Iwase***

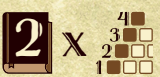
Spiral Editions remercie ses principaux playtesteurs : Cécile, Clarisse, Côme, Élodie, Lana, Max, Prune, Sened, Robin, Takako, La Ligue des Gentlemen et La Cafetière.

Et un énorme merci à Nico pour le travail de programmation.

Effets de fin de partie



Cette carte vaut **1 Point de Victoire** pour chaque carte qui lui est **adjacente**.



Cette carte vaut **2, 4, 6 ou 8 Points de Victoire** selon si elle se trouve **à l'étage 1, 2, 3 ou 4**.



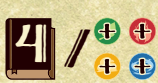
Cette carte vaut **2 Points de Victoire** pour chaque carte de la famille indiquée présente **dans votre pyramide**.



Cette carte vaut **2 Points de Victoire** pour chaque carte de la famille indiquée qui lui est **adjacente**.



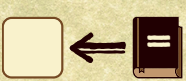
Cette carte vaut **2 Points de Victoire** pour chaque carte **de famille différente** qui lui est **adjacente**.



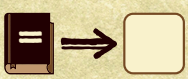
Cette carte vaut **4 Points de Victoire** pour chaque famille où vous avez **strictement plus de cartes** que votre adversaire.



Cette carte vaut **5 Points de Victoire** pour **chaque set de cartes** des 4 familles présent **dans votre pyramide**.



Cette carte vaut **autant de Points de Victoire** que la carte située **directement à sa gauche**.



Cette carte vaut **autant de Points de Victoire** que la carte située **directement à sa droite**.



Cette carte vaut **autant de Points de Victoire** que l'une des 2 cartes (au choix) située **en-dessous d'elle**.

Aide de jeu

Effets de pose de carte



Cette carte **ne peut pas être posée au 1er étage** de la pyramide d'un joueur.



Choisissez une carte du plateau et **mettez-la dans votre réserve**.



Choisissez une carte du plateau et **retirez-la** de la partie.



Inversez la position de 2 cartes situées **sur le plateau**.



Inversez la position de 2 cartes situées **dans votre pyramide**.



Gagnez immédiatement X ⊕.



Faites immédiatement perdre X ⊕ à votre adversaire.



Regardez les 3 premières cartes de la pioche, **choisissez-en une et mettez-la dans votre réserve** (les 2 autres cartes sont remises sous la pioche).

Les règles à ne pas oublier

- Si vous décidez de réserver une carte, elle peut être prise sur **n'importe quelle case** du plateau.
- Lorsque vous réservez une carte, vous ne déplacez pas votre pion **Exploration**.
- Chaque joueuse ne peut poser ou réserver qu'une seule carte **Archive** lors d'une partie.
- Lors de la Phase de Repos, si votre pion **Exploration** se situe sous la **case 0** ou **1** du plateau, vous bénéficiez d'un bonus de 1 ou 2 ⊕.
- Lors de la Phase de Repos, les ⊕ présentes sur vos cartes **Lieu** qui ont au moins 1 autre carte posée au-dessus d'elles ne sont jamais prises en compte dans votre total de ⊕.

Aide de jeu