

Uputstvo

BOREAL

Kreirao: MASAFUMI MIZUNO

Ilustrovao: JUKO IVASE



2



10+



25'

Prošlo je nekoliko vekova od kada je svet kakav poznaćemo nestao. Pisani tekst je nestao, a priroda je vratila sve što joj je čovečanstvo oduzelo.

U uloji ste mlade osobe koju krasi ogromna sklonost ka nauci. Vaši roditelji preneli su vam sva znanja nasledena od predaka, a o starom svetu ne znate ništa. Vaša beskrajna radoznalost da saznate šta je ostalo od ruševina zaraslih u bujnu vegetaciju ne da vam mira. Kako biste bolje razumeli svet koji je

nekada postojao, sa svojim najboljim prijateljem, podjednako hrabrim i znatiželjnim, uputićete se u nezaboravnu avanturu.

Na šta ćete sve naići? Istražujući i krećući se od mesta do mesta, nailazićete na tragove i ostatke sveta koji više ne postoji.

U igri **BOREAL** vi ste mladi istraživač u potrazi za znanjem. Budite snalažljivi i odaberite putanje koje će vas dovesti do prepoznatljivih lokacija. Svako mesto koje istražite ne samo da će vam pružiti znanje već će i poboljšati vaše veštine istraživanja.

KOMPONENTE

• 1 tabla za igranje
(iz 5 delova za spajanje)

• 44 karte:

• 12 karata

STARTNIH LOKACIJA

• 24 karte **LOKACIJA**

• 2 tokena **ISTRAŽIVAČA**

Jedan
sa belim
strelicama



Jedan
sa crnim
strelicama



• 8 karata **ARHIVA**

(sa  ikonicom u donjem levom uglu)



CILJ IGRE

U igri *BOREAL* gradite oblik piramide od karata koje predstavljaju lokacije koje ste istražili tokom igre.

Na kraju igre svaka karta u vašoj piramidi nosi pobedonosne poene .

Pobednik je igrač sa najviše pobedonosnih poena na kraju igre.

1 Sastavite tablu od 5 delova i postavite je na sredinu između dva igrača.

2 Postavite token **ISTRAŽIVAČA** odgovarajuće boje na **POLJE 5** sa obe strane table.



3 Promešajte 12 karata **STARTNIH LOKACIJA** i podelite njih 8 licem nagore po kockama na tabli za igranje (ostale 4 bez gledanja vratite u kutiju, jer neće se upotrebljavati u ovoj partiji).



4 Promešajte 8 karata **ARHIVA**  Nasumično izvucite 3 a da ih ne gledate i stavite u špil sa 24 karte **LOKACIJE** (ostalih 5 bez gledanja vratite u kutiju, jer neće se upotrebljavati u ovoj partiji).



5 Promešajte špil koji sada sadrži 24 karte **LOKACIJA** i 3 karte **ARHIVA**. Postavite ih licem nadole pored table za igranje.



6 Igrač sa tokenom **ISTRAŽIVAČA** sa belim strelicama započinje igru.

ANATOMIJA KARTE



Svaki od tokena **ISTRAŽIVAČA** prikazuje dve informacije:

- Broj $\oplus$ dostupnih u ovom potezu
- Opseg karata koje su nam dostupne u ovom potezu

Dostupne karte su one od polja 1 do tokena **ISTRAŽIVAČA** koji pripada igraču sa svoje strane table.



Zoranov ima 6 $\oplus$, samim tim on ima dostupnih samo 6 označenih karata.

Postoje dve faze tokom poteza:

- Faza istraživanja
- Faza odmaranja

U svom potezu uvek odigravate obe faze u potezu. Zatim drugi igrač odigrava svoj potez.

1. FAZA ISTRAŽIVANJA

Aktivni igrač mora da izabere između dve akcije: **ISTRAŽI** ili **LOCIRAJ**

- **ISTRAŽI (postavite kartu u svoju piramidu)**

Izaberite kartu sa table za igranje (koja vam je dostupna i čija je cena manja ili jednaka broju $\oplus$ koji posedujete) i postavite je u svoju piramidu.

UPAMTITE: karta vam je dostupna ako je na istom polju ili levo od vašeg tokena **ISTRAŽIVANJA**.

Umesto karte sa table za igranje, možete uzeti kartu iz rezerve (objašnjeno u daljem tekstu) i postaviti je u svoju piramidu.

Ta karta takode mora da košta manje ili jednako broju $\oplus$ koji imate.

Svoj token **ISTRAŽIVAČA** pomerite ulevo za cenu prikazanu na karti.

Ukoliko je karta uzeta sa table za igranje, odmah dopunite to polje prvom kartom iz špila.

Zatim postavite kartu u svoju piramidu i primenite njen efekat (ukoliko ima efekat, pogledajte pomoć za igrača za detalje).

PRAVILA ZA IZGRADNJU PIRAMIDE SA KARTAMA

- Piramida ima 4 sprata: 4 karte na prvom spratu, 3 karte na drugom spratu, 2 karte iznad i na kraju 1 karta na samom vrhu.
- Karte u piramidi moraju se uvek redati jedna pored druge. Da biste postavili kartu na sledeći sprat, moraju biti barem dve karte ispod kao oslonac.



• LOCIRAJ (rezerviši kartu)

Izaberite bilo koju kartu na tabli za igranje (iako prevazilazi izvan vaše dostupne zone) i postavite je u svoju rezervu (pored svoje piramide). Zatim postavite novu kartu sa vrha špila na mesto sa kog ste uzeli kartu za svoju rezervu.

BITNO: u ovoj situaciji ne pomerate svoj token istraživanja.

Ne postoji ograničen broj karata koji igrač može posedovati u svojoj rezervi. Karte u rezervi ostaju okrenute licem nagore.

BITNO: postoje restrikcije kod korišćenja karata arhiva .

- Igrači smeju da imaju samo jednu kartu arhive u piramidi.
- Igrači ne smeju da rezervišu kartu ARHIVE ukoliko su je već postavili u svoju piramidu ili su je rezervisali.

PRIMER FAZE ISTRAŽIVANJA



Irinin token istraživanja  je na POLJU 5. Zatim uzima kartu sa POLJA 3 koja košta 4 (+) A.

Potom ona pomera svoj TOKEN ISTRAŽIVANJA sa POLJA 5 na POLJE 1 B, i dodaje kartu u svoju piramidu. Kartu iz svoje rezerve C ne može da postavi u svoju piramidu jer je njena cena 6 (+).

Umesto da postavi kartu u svoju piramidu, ona je mogla da pokupi kartu sa POLJA 6 D, koje se nalazi van dostupne zone, i postavi je u svoju rezervu. U tom slučaju njen token ISTRAŽIVANJA ne bi se pomerialo.

2. FAZA ODMARANJA

Bilo koju akciju da ste izabrali u fazi istraživanja, nakon toga odigrate fazu odmaranja.

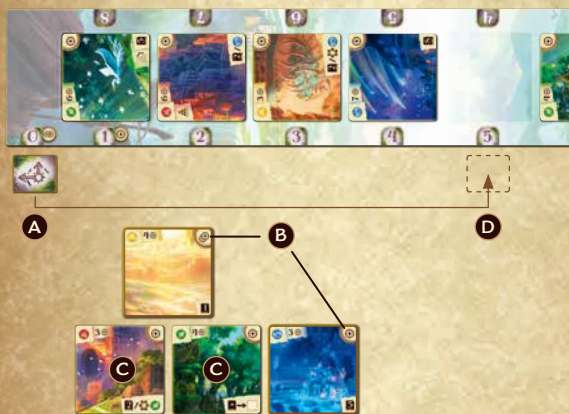
DOBIJANJE KOMPASA

Prebrojte sve svoje  koji se nalaze na gornjem desnom uglu karte u vašoj piramidi. Ako je vaš token ISTRAŽIVANJA na POLJU **O** ili **1**, takođe dobijate označen dodatni broj : 2  sa POLJA **O** ili 1  sa POLJA **1**.

Pomerite svoj token ISTRAŽIVANJA udesno za broj kompasa koji imate (u granicama table za igranje maksimum je 8 ).

VAŽNO:  lociran na karti koja ima barem jednu kartu iznad sebe u piramidi, više ne dobijate  sa te karte!

PRIMER



Zoran  je upravo postavio četvrtu kartu u svojoj piramidi. Tokom svoje faze odmaranja dobija ukupno 5 .

- 2  jer je token ISTRAŽIVANJA lociran na POLJU **O** **A**.
- 3  za sve karte koje su prikazane **B**.

Preostale dve karte na dnu piramide **C** više ne doprinose  jer imaju kartu iznad njih.

Na kraju Zoran pomera svoj token ISTRAŽIVANJA udesno do POLJA **5** za svoj sledeći potez **D**.

KRAJ IGRE

Igrači odigravaju svoje poteze sve dok neko ne završi piramidu (postavi 10 karata).

- Ako igrač sa tokenom **ISTRAŽIVAČA** sa belim strelicama prvi završi svoju piramidu, onda drugi igrač odigrava svoj završni potez (kako bi oba igrača odigrala isti broj poteza).

- Ako igrač sa tokenom **ISTRAŽIVAČA** sa crnim strelicama prvi završi svoju piramidu, igra se odmah završava (oba igrača su odigrala isti broj poteza).

BODOVANJE: svaki igrač broji svoje pobedonosne poene  sa karata u svojoj piramidi. Pobednik je igrač sa najviše pobedonosnih poena. U slučaju nerešenog rezultata igrač sa manje karata u svojoj piramidi pobeđuje. Ako je i dalje nerešeno, igrači dele pobedu.



Zoran  : 41 poen



Irina  : 45 poena

Naslov originala

BOREAL

Masafumi Mizuno, Yuko Iwase

© SPIRAL EDITIONS 2024

Translation copyright © 2025

za srpsko izdanje, LAGUNA



Laguna

BOREAL

Za izdavača: Dejan Papić

Prevod: Miloš Vasiljević

Redaktura: Miloš Vasiljević

Lektura i korektura: Saša Bošković

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 1000
Beograd, 2025.

Izdavač: Laguna,

Kralja Petra 45/VI, Beograd

www.laguna.rs

Kao kod kuće



DICE ARENA

BOARD GAME CLUB

SKC, Kralja Milana 48

f @ 🎵 [dice.arena](#)

Laguna  **DELFI**
KNJIZARE

