

### Boreal - KSR

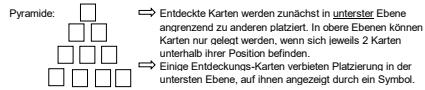
- Aufbau:**
- 1) Den Spielplan zusammenbauen, so dass auf jeder Längsseite 0 ... 8 zu sehen ist.
  - 2) Jeder Spieler legt 1 Entdeckungs-Marker unter Feld "5", Pfeile nach oben = links.
  - 3) Mischt die 12 Start-Karten + platziert 8 davon in zufälliger Reihenfolge auf dem Plan.
  - 4) Mischt die 8 Archiv-Karten + zieht zufällige 3 davon unbesehen.
  - 5) Mischt die 3 Archiv- + 24 Entdeckungs-Karten zusammen = verdeckter Stapel.
  - 6) Benennt dauerhaften Startspieler, der nun beginnt. Spielt immer im Uhrzeigersinn.

**Ablauf eines Zuges in 2 Phasen nacheinander:**

- 1) ENTDECKUNGS- PHASE:** entweder **ENTDECKEN** oder **RESERVIEREN**

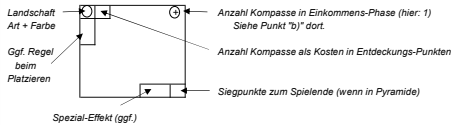
#### ENTDECKEN:

- WÄHLE 1 verfügbare Karte aus der Auslage ODER deiner Reserve. PLATZIERE die gewählte Karte in deiner Pyramide gemäß u. a. Regeln.  
Verfügbar = alle Karten oberhalb und links von deinem Entdeckungs-Marker.
- BEZAHLE Kosten der Karte in Entdeckungs-Punkten, die du mit deinem Marker abträgst.
- FÜLLE das leer gewordene Feld in der Auslage vom Nachzieh-Stapel auf.



ARCHIV-Karten sind stärker als normale Karten.  
Max. 1 ARCHIV-Karte darf in jeder Pyramide sein.  
Generell darf max. 1 Archiv-Karte in deinem Besitz sein.

- FÜHRE Spezial-Effekt der gewählten Karte (falls vorhanden) durch oder passe.



#### RESERVIEREN:

- WÄHLE 1 beliebige (odf. auch nicht verfügbare) Karte aus der Auslage und lege sie abseits deiner Pyramide als RESERVE ab. Das ist gratis und es gibt kein Lager-Limit.
- FÜLLE das leer gewordene Feld in der Auslage vom Nachzieh-Stapel auf.

- 2) EINKOMMENS- PHASE:** Kompass = Entdeckungs-Punkt

- a) Steht dein Entdeckungs-Marker auf Feld "0" oder "1", ERHALTE 2 bzw. 1 Kompass.
- b) Zusätzlich ERHALTE so viele Kompass wie jede Karte (auf ihr rechts oben) in deiner Pyramide zeigt: Es betrifft NUR Karten, die oberhalb von sich KEINE Karte(n) liegen haben.

**Der andere Spieler ist nun an der Reihe.**

#### Spielende:

Sobald jemand seine 10. Karte in seiner Pyramide liegen hat, wird aktuelle Runde normal zu Ende gespielt. Dann zählen beide Spieler die Sieg-Punkte ihrer Karten in den Pyramiden. Wer die meisten SP erzielt, ist der Sieger.

**Patt:** Der Spieler mit weniger Karten in seiner Pyramide gewinnt.  
Bei weiterem Patt gewinnt, wer mehr Entdeckungs-Punkte übrig hat.  
Ansonsten ist die Partie unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.02.25