



A Game of Majestic Trees

BOSK

and Falling Leaves

RULEBOOK

Обзор

Каждый игрок управляет видом деревьев, процветающих в красивой местности национального парка.

Игроки выращивают деревья весной и получают очки за самые величественные деревья на каждой тропе (строка / столбец) летом. Осенью дует ветер, и игроки покрывают землю листьями. Когда наступает зима, игроки набирают очки за наибольшую зону покрытия в каждом регионе. Самый результативный игрок в конце года - победитель.

Подготовка

1. Поместите игровое поле в центр стола, выбирая, сторона для соответствующего количества игроков.
2. Каждый игрок выбирает вид дерева и берет все соответствующие ему компоненты:
 - a. Все 8 плашек листа (от 2 до 8 и белка)
 - b. Все 36 жетонов листьев
 - c. Все 8 деревьев (2 каждого значения, от 1 до 4)
 - d. 1 Жетон белки
3. Разместите планшет ветра (a) и маркер направления ветра (b) в сторону. Они будут размещены рядом с игровым полем осенью.
4. Поместите планшет для подсчета победных очков в сторону. Каждый игрок кладет один жетон листа возле этого планшета (b) в качестве маркера очков.
5. Случайно выберите первого игрока и дайте ему маркер Путешественника.



Количество игроков

Подготовка для 2, 3 и 4 игроков одинаковая; однако для меньшего количества игроков игровая зона меньше.

2 игрока: используйте сторону поля с большими квадратами и без светящейся белой границы.

3-4 игрока: используйте сторону поля с более мелкими квадратами и светящейся белой каймой (на рисунке). Для 3 игроков используйте белую рамку как внешний край игрового поля. Для 4 игроков используйте все игровое пространство.

Других различий по количеству игроков при подготовке нет.

Игровой процесс

ГОД В НАЦИОНАЛЬНОМ ПАРКЕ

Каждая игра Bosk проводится в течение одного года, с двумя игровыми сезонами (весна и осень) и двумя сезонами подсчета очков (лето и зима).

Каждый сезон уникален, и то, где вы будете выращивать деревья весной, повлияет на будущее парка - начиная с того, сколько посетителей будут восхищаться вашими деревьями летом, до того, как далеко ветер раздует ваши листья осенью.



Весна

Высокий рост

Весной игроки выращивают деревья одно за другим на пересечениях трасс между различными типами местности. Игроки зарабатывают очки летом за наивысшую общую стоимость в каждой трассе.

1. Начиная с первого игрока, игроки по очереди размещают любое из своих деревьев на незанятом пересечении 2 троп на игровом поле.

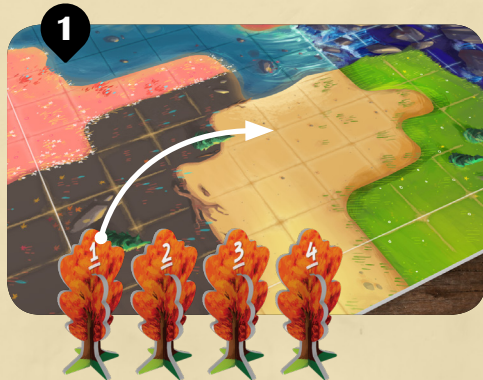
ПРИМЕЧАНИЕ. ДЕРЕВЬЯ НЕ МОГУТ РАЗМЕЩАТЬСЯ НА КРАЯХ, УГЛАХ ИЛИ ВНЕ ГРАНИЦЕ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ.

ПРИМЕЧАНИЕ: РАЗ РАЗМЕЩАЕТСЯ ДЕРЕВО.

2. Игра продолжается по часовой стрелке, пока каждый игрок не разместит все 8 своих деревьев.
3. Как только каждый игрок разместит все 8 своих деревьев, приступайте к сезону лета.

СОВЕТ: ЭФФЕКТИВНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ДЕРЕВА - КЛЮЧ К ПОБЕДЕ! ЦЕННОСТЬ КАЖДОГО ДЕРЕВА ВЛИЯЕТ НА ОЦЕНКУ ЛЕТА, И ЕГО ПОЛОЖЕНИЕ ВЛИЯЕТ НА ВАРИАНТЫ РАЗМЕЩЕНИЯ ЛИСТА В ОСЕНИ.

ПРИМЕЧАНИЕ: ВОДНЫЕ ПЛОЩАДИ ПАБОТАЮТ ТО ЖЕ, КАК ВСЕ ДРУГИЕ КВАДРАТЫ.



Лето

Посетители любят деревья

Летом посетители путешествуют по тропам через парк, любясь парком и награждая игрока самыми величественными деревьями. Очки начисляются за каждый путь на игровом поле.

1. По одному для каждой строки тропы, сложите значения на всех деревьях у каждого игрока в этом ряду. Начисляйте баллы, как указано в разделе «Летняя оценка» ниже.

2. По одному для каждого столбца тропы, сложите значения на всех деревьях у каждого игрока в этом столбце. Начисляйте баллы, как указано в разделе «Летняя оценка» ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ: СМОТРИТЕ ЗНАЧЕНИЯ НА ДЕРЕВАХ, А НЕ СЧЕТ ДЕРЕВОВ В СТРОКЕ / КОЛОННЕ.

ПРИМЕЧАНИЕ: НЕ ПЕРЕМЕЩАЙТЕ И НЕ УДАЛЯЙТЕ ДЕРЕВЬЯ, КАК ВСЕ ЗАКОНЧАТ СЧИТАТЬ ОЧКИ.

Летняя оценка

По мере того как каждый игрок зарабатывает очки, перемещайте маркер очков по дорожке очков.

1. Если один игрок имеет наибольшую общую стоимость (первое место), ему присуждается 2 очка. Второму по счету игроку (второе место), ему присуждается 1 очко.
2. Если два или больше игроков наберут на втором месте одинаковое количество очков они не получают победных очков
3. Если игрок единственный на дорожке деревьев игроку присуждается 3 полных очка (очки как за первое, так и за второе место).
4. Если два или более игроков занимают первое место им присуждается по 1 победному очку (за второе место очков не присуждается)

# of Players in First Place	# of Players in Second Place	First-Place Points Awarded	Second-Place Points Awarded
1	1	2 Points	1 Point
1	2+	2 Points	0 Points
1	0	3 Points	-
2+	Any	1 Point each	0 Points

Определение нового первого игрока

После начисления очков сравните общее количество очков всех игроков. Игрок с наименьшим количеством очков станет первым игроком на осень. Равенство разрешается по часовой стрелке от предыдущего Стартового Игрока.

Дайте Путешественника новому первому игроку.

Осень

Падение листьев

Осенью дует ветер и листья падают с деревьев, покрывая местность. Листья будут формировать дорожки в направлении ветра, зимой игроки будут зарабатывать очки за то, что покроют большую часть местности в каждом регионе.

Начальное направление ветра

Новый первый игрок выберет начальное направление ветра.

1. Поместите планшет направления ветра на одну из 4 сторон игрового поля.



ПРИМЕЧАНИЕ: ЭТО УКАЗЫВАЕТ, ЧТО НАПРАВЛЕНИЕ ВЕТРА НАЧИНАЕТ ДУТЬ, И ОПРЕДЕЛЯЕТ РИСУНОК ИЗМЕНЕНИЙ ВЕТРА.

2. Поместите маркер направления ветра на стрелку над крайним левым местом (обозначенным «1») на планшете ветра.



Падение листьев

Игроки будут по очереди дуть листья со своих деревьев для покрытия площадей местности. Текущее место на Доске Ветра указывает на то, какое дерево потеряет свои листья, и в каком направлении они будут дуть.

1. Начиная с первого игрока, каждый игрок по очереди в течение хода должен сделать следующее:
 - a. Выбрать 1 из своих деревьев в игровой зоне, как дерево, с которого будут падать листья. Не удаляйте дерево до шага «е».
 - i. В течение первых 4 раундов игроки должны выбрать одно из своих деревьев, соответствующее значению, указанному на планшете ветра.
 - ii. В течение последних 4 раундов игроки могут выбрать любое из своих оставшихся деревьев (обозначено «*» на планшете ветра).
 - b. Выберите 1 из своих жетонов листьев и положите его лицом вверх перед собой.

ПРИМЕЧАНИЕ: БЕЛКА БУДЕТ ОБЪЯСНЕНА ПОЗЖЕ.
ПРИМЕЧАНИЕ: ВЫБОР ЖЕТОНА ЛИСТА ТАКЖЕ ВЛИЯЕТ НА ПОРЯДОК ХОДА ИГРОКОВ. ИГРОКИ, ВЫБРАВШИЙ САМУЮ МАЛЕНЬКУЮ ЦЕННОСТЬ, ИГРАЕТ ПЕРВЫМИ В СЛЕДУЮЩЕМ РАУНДЕ.
 - c. Возьмите количество деревянных листьев из запаса, равное значению на выбранном жетоне листа. Они считаются активными листьями.
 - d. Разместите активные листья на гексах местности, чтобы сформировать путь в направлении ветра. Раздел Расположение листьев (стр. 6) объясняет это подробно.
 - e. Удалить выбранное дерево с игрового поля.
2. Игра продолжается по часовой стрелке, пока каждый игрок не сделал ход.
3. После того, как каждый игрок сделал ход, перейдите к разделу КОНЕЦ РАУНДА.

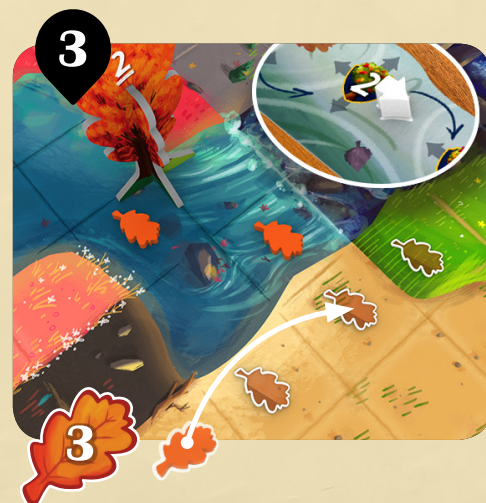
ПРИМЕЧАНИЕ: ПОРЯДОК ИГРОКА ИЗМЕНИТСЯ ПОСЛЕ ПЕРВОГО ТУРА.

Расположение листьев

Листья падают непрерывным путем в направлении ветра, давая игрокам контроль над местностью, когда они идут. Игроки могут покрывать листья других игроков на своем пути, но это обходится дорого. Чтобы разместить листья, игрок должен:

1. Поместите первый активный лист у основания Дерева на любом из 2 соседних гексов ландшафта в направлении ветра.
2. Поместите каждый последующий активный лист на один из 3 смежных гексов в направлении ветра (гекс прямо перед собой, или два диагонально смежных гекса).
3. Продолжайте размещать активные листья, пока их не останется или пока не будет достигнут край игрового поля.

НАПОМИНАНИЕ: УДАЛИТЕ ДЕРЕВО ПОСЛЕ РАЗМЕЩЕНИЯ ПОСЛЕДНЕГО ЛИСТА



ЛИСТЯ НЕ МОГУТ БЫТЬ РАЗМЕЩЕНЫ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ИГРОВОГО ПОЛЯ.



В ИГРЕ НА ТРОИХ КРАЙ ИГРОВОГО ПОЛЯ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ БЕЛЫЙ ЛИНИЕЙ



ПОКРЫТИЕ ЛИСТА, КОТОРЫЙ УЖЕ РАЗМЕЩЕН НА ПОЛЕ, ОПИСАНО НИЖЕ.



РАЗМЕЩЕНИЕ ЛИСТА НА ВОДНОМ ГЕКСЕ ПРОИСХОДИТ КАК И ЛЮБОМ ДРУГОМ ГЕКСЕ.

Покрывание других листьев

Хотя большинство листьев падают на пустую местность, игрок может закрыть листья другого игрока на своем пути. Только листья на верхушке будут засчитываться в счет зимой. Чтобы покрыть кучу, где их собственный лист находится сверху, игроки играют так, как будто плитка местности пуста (без дополнительных затрат). Чтобы покрыть лист другого игрока на своем пути, игрок должен:

1. Верните 1 из своих активных листьев в запас за каждый лист, уже находящегося на гексе местности.
2. Поместите 1 свой активный лист поверх всех листьев на плитке гексе.
3. Продолжайте свой путь как обычно, пока у вас еще есть активные листья.

EXCEPTION: IF A PLAYER'S OWN LEAF IS ON TOP, THEY DO NOT NEED TO RETURN LEAVES TO THE SUPPLY.

NOTE: TO COVER OTHER PLAYERS' LEAVES, A PLAYER MUST HAVE REMAINING ACTIVE LEAVES AFTER RETURNING LEAVES TO THE SUPPLY.

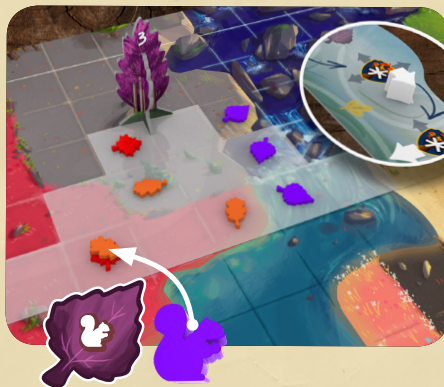


Белочка

Вместо того, чтобы размещать листья, игроки могут вызвать на помощь белку. Когда игрок выбирает жетон листа со значком белка, он должен:

1. Поместите жетон Белки в пределах 3 мест от выбранного дерева в направлении ветра (движение в соответствии с разделом РАЗМЕЩЕНИЕ ЛИСТОВ).
 - a. Белка может накрывать любые листья свои и чужие.
 - b. Жетон белки не может быть покрыт листьями.
2. Ход продолжается, игрок удаляет свое дерево.

ПРИМЕЧАНИЕ. ГЕКС С ЖЕТОНОМ ИГРОКА ВО ВРЕМЯ ЗИМЫ СЧИТАЕТСЯ ГЕКСОМ ИГРОКА - ВЛАДЕЛЬЦА ЖЕТОНА БЕЛКИ.



Конец раунда

Как только каждый игрок совершит ход, ветер изменится, прежде чем будет продолжен игровой процесс.

НАПОМИНАНИЕ: ПО ИТОГАМ РАЙУНДА КАЖДЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН УДАЛИТЬ ОДНО ИЗ СВОИХ ДЕРЕВЬЕВ С ПОЛЯ.

1. Переместите маркер направления ветра на одну позицию вправо. Это меняет направление ветра. Это также меняет ограничения на то, какое дерево должно быть выбрано в следующем раунде.

- Игрок, сыгравший в предыдущем раунде жетон листа с наименьшим значением, становится новым первым игроком. Если есть ничья, ближайший игрок по часовой стрелке от текущего первого игрока становится новым первым игроком. Дайте Путешественника этому игроку.

ПРИМЕЧАНИЕ: ЖЕТОН БЕЛКИ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ 1.

Зима

ПОЛУЧЕНИЕ ЗЕМЛИ

Теперь, когда деревья голые, игроки получают баллы за то, что они покрыли большую часть земли каждого типа местности. По мере того, как игроки зарабатывают очки, перемещайте свои маркеры очков по дорожке очков, добавляя их к очкам, полученным летом.

8 областей сформированы из квадратов ландшафта одного типа (по цвету и текстуре). Для каждого региона:

1. Подсчитайте количество гексов местности, контролируемых каждым игроком.
 - a. Только игрок с жетоном Листа или Белки наверху будет считаться контролирующим гекс. Высота кучи листьев не влияет на контроль.
 - b. Разобщенные участки местности одного и того же типа учитываются вместе.
2. Игрок контролирующий большее количество гексов (первое место), ему присуждается 5 баллов. За второе место игроку присуждается 3 очка.
3. Если 2 или более игроков спорят за второе место, каждому присуждается 1 очко.
4. Если игрок единственный кто контролирует один вид местности то этому игроку присуждается 8 победных очков (очки как за первое, так и за второе место).
5. Если 2 или более игроков спорят за первое место, каждому присуждается 4 очка (0 очков за второе место).

После зимнего подсчета сравните общее количество очков каждого игрока.

Игрок, набравший больше всех очков объявляется победителем!

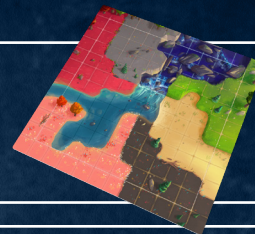
ПРИМЕЧАНИЕ: При равенстве побуждает игрок, сидящий ближе всего к последнему первому игроку.

# of Players in First Place	# of Players in Second Place	First-Place Points Awarded	Second-Place Points Awarded
1	1	5 Points	3 Points
1	2+	5 Points	1 Point each
1	0	8 Points	-
2+	Any	4 Points each	0 Points

Быстрая подготовка

1

Поместите
игровое поле в
центр стола.



2

Каждый игрок выбирает тип дерева и берет все соответствующие компоненты:



Все 8
жетонов
листа
(От 2 до 8 и
белка)



Все 36
листьев



1 жетон
белки



Все 8 деревьев
(2 каждого значения, от 1 до 4)

3

Поместите доску ветра и
маркер направления ветра в
сторону доски парка. Они
будут размещены возле доски
осенью.

4

Поместите на трек
подсчета очков лист
каждого игрока.

5

Случайно выберите
первого игрока и дайте
ему Путешественника.

весна

Take turns growing trees on the trail
intersections.

осень

По очереди выбирайте жетоны листов
и деревья, чтобы пускать листья в
направлении ветра.

лето

Оценка каждой строки / столбца, сложение
значения на деревьях для каждого игрока.

зима

Оценка каждого региона путем
подсчета количества гексов местности,
контролируемых каждым игроком.

летний подсчет

# of Players in First Place	# of Players in Second Place	First-Place Points Awarded	Second-Place Points Awarded
1	1	2 Points	1 Point
1	2+	2 Points	0 Points
1	0	3 Points	-
2+	Any	1 Point each	0 Points

зимний подсчет

# of Players in First Place	# of Players in Second Place	First-Place Points Awarded	Second-Place Points Awarded
1	1	5 Points	3 Points
1	2+	5 Points	1 Point each
1	0	8 Points	-
2+	Any	4 Points each	0 Points

CREDITS

Game Design

Daryl Andrews &
Erica Bouyours

Game Development

Ben Harkins

Illustration

Kwanchai Moriya

Graphic Design

Matt Paquette

Editing

Paige Polinsky

Published by

Floodgate Games

A VERY SPECIAL THANKS to our Awesome Playtesters:

Tanya Andrews, Adrian Adamescu, Helaina Cappel, Josh Cappel, Isaac Shalev, Andrew Wolf, Nathan Weisman, Eli Gingerich, Stephen Sauer, Jen Farmer, Ben Pfob, Peter Wocken, Aurelie Raphael, Rachael Groynom, Britta Stoeckmann, Théo Rivière, Virginie Gilson, Brian Malott, Brandon Parsons, Charles Warman, Nathan Anderson, Johannes Natterer, Timothy Mattes, Scott Nowack-Thompson, Emily Tinawi-Harkins, Peter Yang, Nate Anderson, Evan Pedersen, Brian Schreier, Josh Slivken, Dan Marta, Abby Marta, Matt Henning, Asher Henning, Matthew Gravelyn, Gates Dowd, Mark Maruska, Chris Heuer, John Quarfoth, and the members of: Game Artisans of Canada and Saint Paul Board Game Group.

Bosk (n): A small wooded area; thicket



Tag us in your park photos:

@FloodgateGames

#BoskGame

FLOODGATE.GAMES/BOSK