



À Game of Majestic Trees

BOSK

and Falling Leaves

RÈGLES

BUT DU JEU

Chaque joueur contrôle une espèce d'arbre en plein essor sur le magnifique terrain d'un parc national.

Les joueurs cultivent leurs arbres au printemps et marquent des points pour avoir les arbres les plus majestueux sur chaque sentier (ligne / colonne) en été. En automne, le vent souffle et les joueurs recouvrent le sol de feuilles. En l'hiver, les joueurs marquent le plus de points dans chaque région. Le joueur qui marque le plus de points à la fin de l'année est le gagnant.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau représentant le parc au centre de la table. Choisir la face visible en fonction du nombre de joueurs.
 2. Chaque joueur choisit une espèce d'arbre et prend tous les éléments de la couleur correspondante:
 - a. Les 8 tuiles feuilles (2 à 8, et écureuil).
 - b. Les 36 jetons feuilles.
 - c. Les 8 arbres (2 de chaque valeur, 1 à 4).
 - d. 1 jeton écureuil.
 3. Placez le plateau du vent (a) et le marqueur de direction du vent (b) sur le côté. Ceux-ci seront placés à côté du plateau du parc à l'automne.
 4. Placez le plateau de score (a) sur le côté. Chaque joueur place un jeton Feuille près de la piste de score (b) pour servir de marqueur de score.
 5. Sélectionnez au hasard un premier joueur et donnez-lui le randonneur.
- CONSEIL:** Le premier joueur peut être celui qui a fait une randonnée récemment.



VARIANTES

La configuration est très similaire à 2, 3 et 4 joueurs; Cependant, la zone de jeu est plus petite pour moins de joueurs.

2 joueurs: Utilisez le côté du plateau avec des carrés plus grands et aucune bordure blanche brillante.

3-4 joueurs: Utilisez le côté du plateau avec des carrés plus petits et une bordure blanche brillante (voir illustration). Pour 3 joueurs, utilisez la bordure blanche comme bordure extérieure de la zone de jeu. Pour 4 joueurs, utilisez le plateau complet.

Il n'y a pas d'autres différences par rapport au nombre de joueurs.

DÉROULEMENT

UNE ANNÉE DANS UN PARC NATIONAL

Chaque partie de Bosk se déroule sur une année, avec deux saisons de jeu (printemps et automne) et deux saisons de pointage (été et hiver).

Chaque saison est unique et le choix de vos arbres au printemps aura un impact sur l'avenir du parc - du nombre de visiteurs qui admirent vos arbres en été, jusqu'au vent qui souffle sur vos feuilles en automne.



PRINTEMPS

DEVENIR GRAND...

Au printemps, les joueurs cultivent leurs arbres un à un aux intersections des sentiers entre les différents types de terrains. Les joueurs accumulent des points en été pour la valeur totale la plus élevée de chaque sentier.

1. En commençant par le premier joueur, les joueurs placent **à tour de rôle** l'un de leurs arbres sur une **intersection** inoccupée **de 2 sentiers** du plateau à l'intérieur de la zone de jeu.

2. **REMARQUE: LES ARBRES NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR LES BORDS, LES COINS OU LA BORDURE EXTÉRIÈRE DE LA ZONE DE JEU.**
NOTE: UNE FOIS QU'UN ARBRE EST PLACÉ, IL NE PEUT PAS ÊTRE DÉPLACÉ.

3. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses 8 arbres.

3. Une fois que chaque joueur a placé ses 8 arbres, passez à l'été.

CONSEIL: LE PLACEMENT EFFICACE D'UN ARBRE EST LA CLÉ DE LA VICTOIRE! LA VALEUR DE CHAQUE ARBRE INFLUENCE LE SCORING EN ÉTÉ ET SA POSITION INFLUENCE SUR LES OPTIONS DE PLACEMENT DES FEUILLES EN AUTOMNE.

REMARQUE: LES CARRÉS DE TERRAINS EAU SONT ÉQUIVALENT AUX AUTRES.



ÉTÉ

LES VISITEURS ADMIRENT VOS ARBRES

En été, les visiteurs parcourent les sentiers à travers le parc en l'admirant et en récompensant le joueur qui a les arbres les plus majestueux. Des points sont attribués pour chaque sentier du parc.

1. Un par un et pour chaque **ligne**, ajoutez la **valeur** de chaque arbre de chaque joueur de la ligne. Attribuez les points comme indiqué dans la section **SCORE D'ÉTÉ** ci-dessous.
2. Un par un pour et chaque **colonne**, ajoutez la **valeur** de chaque arbre pour chaque joueur de la colonne. Attribuez les points comme indiqué dans la section **SCORE D'ÉTÉ** ci-dessous.

REMARQUE: REGARDEZ LES VALEURS SUR LES ARBRES ET NON LE COMPTE D'ARBRES DE LA LIGNE / COLONNE.

REMARQUE: LE RANDONNEUR PEUT ÊTRE UTILISÉ POUR AIDER À REPÉRER LE SENTIER DE LA LIGNE / COLONNE LORS DU COMPTAGE.

REMARQUE: NE PAS DÉPLACER OU ENLEVER LES ARBRES TOTALISÉS.

SCORE D'ÉTÉ

À chaque point gagné, déplacez le marqueur sur le plateau score.

1. Si un joueur a le totale le plus élevé (première place), il se voit attribuer 2 points. Le joueur suivant (deuxième place) reçoit 1 point.
2. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la deuxième place, Personne ne reçoit de point.
3. Si un seul joueur est en première place et qu'aucun joueur n'est en seconde place, ce joueur se voit attribuer 3 points au total. (les points cumulés de la première et deuxième place).
4. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la première place, chacun reçoit 1 point (0 point pour la deuxième place).

# de joueurs en 1ère place	# de joueurs en 2e place	Points pour la 1ère place	Points pour la 2e place
1	1	2 Points	1 Point
1	2+	2 Points	0 Points
1	0	3 Points	-
2+	0	1 Point / pers	0 Points

DÉTERMINER LE NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Après le comptage des points d'été, comparez le total des points de tous les joueurs. Le joueur avec le moins de points deviendra le **premier joueur** pour l'automne. En cas d'égalité, à partir du premier joueur précédent (dans le sens des aiguilles d'une montre), c'est le joueur suivant qui commence.

Donnez le randonneur au nouveau premier joueur.

AUTOMNE

LES FEUILLES TOMBENT

En automne, le vent souffle et les feuilles tombent des arbres couvrant les terrains. Les feuilles vont former des chemins dans la direction du vent. Les joueurs gagneront des points en hiver pour avoir couvert le plus de terrain dans chaque région.

DIRECTION INITIALE DU VENT

Le nouveau **premier joueur** sélectionnera la direction initiale du vent.

1. Placez le plateau du vent sur l'un des 4 côtés du plateau principal.



REMARQUE: CELA INDIQUE DANS QUELLE DIRECTION LE VENT COMMENCE A SOUFFLER, ET DÉTERMINERA LES MODIFICATIONS DU VENT POUR LE RESTE DU JEU.

2. Placez le marqueur de direction du vent sur la flèche au-dessus du point le plus à gauche (indiqué par un «1»)



LES FEUILLES TOMBENT

Les joueurs placeront à tour de rôle les feuilles qui tombent de leurs arbres pour couvrir les terrains. Le symbole sur le plateau du vent indique à la fois quel arbre perdra ses feuilles et la direction dans laquelle les feuilles tomberont.

1. En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue à tour de rôle. Déroulement:
 - a. sélectionnez l'un de vos arbres de la **zone de jeu**, c'est celui dont leurs feuilles tomberont. Ne retirez pas l'arbre avant l'étape «e».
 - i. Au cours des 4 premiers tours, les joueurs doivent sélectionner l'un de leurs arbres correspondant à la valeur indiquée sur le plateau du vent.
 - ii. Au cours des 4 derniers tours, les joueurs peuvent sélectionner l'un des arbres restants (indiqué par un «*» sur la planche de vent).
 - b. Sélectionnez l'une de vos tuiles feuille et placez-la face visible devant vous.

REMARQUE: L'ÉCUREUIL SERA EXPLIQUÉ PLUS TARD.
REMARQUE: LA SÉLECTION DE LA TUILE FEUILLE AURA UN IMPACT SUR L'ORDRE DES JOUEURS. LE JOUEUR QUI CHOISIT LA PLUS PETITE VALEUR JOUERA EN PREMIER AU TOUR SUIVANT.
 - c. Prenez des jetons Feuille de la réserve égale à la valeur de la tuile Feuille sélectionnée. Celles-ci sont considérées comme des **feuilles actives**, séparées de votre réserve.
 - d. Placez les jetons feuille actives sur les carrés du terrain pour former un chemin dans la direction du vent. La section **PLACEMENT DES FEUILLES** (page 6) explique ceci en détail.
 - e. Défaussez l'arbre sélectionné.

2. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Une fois que chacun a joué, c'est la **FIN DU TOUR**.

REMARQUE: L'ORDRE DES JOUEURS CHANGERA À CHAQUE TOUR.


PLACEMENT DES FEUILLES


Les feuilles tombent sur le chemin dans la direction du vent, donnant au fur et à mesure aux joueurs le contrôle du terrain. Les joueurs peuvent couvrir les feuilles des autres joueurs sur leur chemin, mais cela a un coût. Pour placer des feuilles, un joueur doit:


1. Placez le premier jeton Feuille active à la base de l'arbre sur l'un des 2 carrés de terrain adjacents dans la direction du vent.
2. Placez chaque jeton Feuille active suivant sur l'un des 3 carrés de terrain adjacents dans la direction du vent. (le carré devant, ou les deux carrés adjacents en diagonale).
3. Continuez à placer les jetons Feuille active jusqu'à ce qu'il n'en reste plus ou que le bord de la zone de jeu soit atteint.


RAPPEL: ENLEVER L'ARBRE APRÈS AVOIR PLACÉ LA DERNIÈRE FEUILLE.



 LES FEUILLES NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉES HORS DE LA ZONE DE JEU.

 DANS UN JEU À 3 JOUEURS, LE BORD DE LA ZONE DE JEU EST INDICÉ PAR UNE FRONTIÈRE BLANCHE BRILLANTE.

 LE RECOUVREMENT D'AUTRES FEUILLES EST DÉCRIT PLUS BAS.

 LES CARRÉS D'EAU SONT IDENTIQUES AUX AUTRES CARRÉS.

RECOUVREMENT D'AUTRES FEUILLES

Alors que la plupart des feuilles tombent sur un terrain vide, un joueur peut couvrir les feuilles d'un autre joueur sur son chemin. **Seules les feuilles visibles sur le dessus compteront pour le score d'hiver.** Pour recouvrir ses propres feuilles, le joueur joue comme si la tuile terrain était vide (sans coût supplémentaire). Pour couvrir le jeton Feuille d'un autre joueur, un joueur doit:

1. Défausser 1 jeton Feuille active pour chaque jeton Feuille déjà présent sur le carré désiré.
2. Placer 1 jeton Feuille active au dessus de la pile.
3. Continuer le placement de feuilles comme d'habitude s'il en reste.

EXCEPTION: SI UNE PROPRE FEUILLE DU JOUEUR EST EN PLACE, IL NA PAS BESOIN DE DÉFAUSSER DE FEUILLES.

REMARQUE: POUR POUVOIR POSER, LE JOUEUR DOIT ENCORE AVOIR DES FEUILLES ACTIVES APRÈS AVOIR DÉFAUSSÉ LE COUT DE L'ACTION.



6

Le parc national Banff est le plus ancien parc national du Canada (le troisième au monde). Il a été créé en 1885. Le parc abrite plus de 1 600 kilomètres (994 milles) de sentiers et accueille plus de 5 millions de visiteurs par an.

ÉCUREUIL

Au lieu de sélectionner une tuile avec un nombre de feuilles, le joueur peut appeler un écureuil pour l'aider.

Lorsqu'un joueur sélectionne sa tuile Feuille avec une icône d'écureuil, il doit:

1. Placez le jeton Écureuil à **3 cases** de l'arbre choisi dans le sens du vent. (se déplaçant conformément à la section **PLACEMENT DES FEUILLES**).

- a. L'écureuil peut recouvrir des piles de feuilles de toutes tailles.
- b. Le jeton Écureuil ne peut pas être couvert par des jetons Feuille.

2. Le tour continue, le joueur retire son arbre.

REMARQUE: LE JETON ÉCUREUIL EST COMPTABILISÉ AU COURS DU SCORE D'HIVER.



FIN DU TOUR

Une fois que chaque joueur a fini son tour, le vent change et le jeu continue.

RAPPEL: CHAQUE JOUEUR DOIT AVOIR ENLEVÉ UN DE SES ARBRES DU PLATEAU.

1. Déplacez le marqueur de direction du vent d'une case vers la droite. Cela change la direction dans laquelle le vent souffle. Il modifie également les restrictions sur l'arbre à sélectionner.
2. Le joueur ayant joué la plus faible valeur de tuile Feuille au tour précédent devient le nouveau premier joueur. En cas d'égalité, à partir du premier joueur précédent (dans le sens des aiguilles d'une montre), c'est le joueur suivant qui commence.

REMARQUE: LE JETON ÉCUREUIL COMPTE COMME UNE VALEUR DE 1.

HIVER

GAGNER DU TERRAIN

Maintenant que les arbres sont nus, les joueurs marqueront des points pour avoir couvert le plus de terrain possible pour chaque type de terrain. Au fur et à mesure que les joueurs gagnent des points, déplacez leurs marqueurs de score le long de la piste, en ajoutant des points aux points déjà gagnés en été.

Les 8 régions sont formées par des carrés de terrain du même type (par couleur et texture). Pour **chaque** région:

1. Comptez le nombre de terrains contrôlés par chaque joueur.
 - a. Seul le joueur dont la feuille ou le jeton écureuil est visible comptera pour contrôler un espace. La hauteur d'un tas de feuilles n'a pas d'impact sur la notation.
 - b. Les carrés de terrain du même type sont tous comptés ensemble.
2. Si un seul joueur a la valeur totale la plus élevée (première place), il obtient 5 points. Le joueur suivant (deuxième place) reçoit 3 points.
3. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la deuxième place, chacun reçoit 1 point.
4. Si un seul joueur est en première place et qu'aucun joueur n'est en seconde place, ce joueur se voit attribuer 8 points au total (les points cumulés de la première et deuxième place).
5. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la première place, chacun reçoit 4 points (0 point pour la deuxième place).

# de joueurs en 1ère place	# de joueurs en 2e place	Points pour la 1ère place	Points pour la 2e place
1	1	5 Points	3 Points
1	2+	5 Points	1 Point / pers
1	0	8 Points	-
2+	0	4 Points / pers	0 Points

Après l'hiver, comparez le total des points de chaque joueur.

Le joueur qui marque le plus de points est le gagnant!

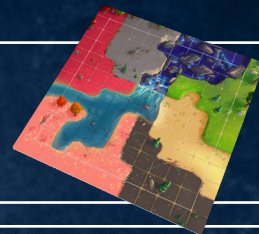
REMARQUE: EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU PREMIER JOUEUR GAGNE.



RÉSUMÉ

1

Placez le plateau du parc au centre de la table.



2

Chaque joueur choisit un type d'arbre et prend tous les éléments de la couleur correspondante:



8 Tuiles Feuille
(2 à 8 et écureuil)



36 Jetons Feuille



1 Jeton Écureuil



8 Arbres
(2 de chaque valeur, 1 à 4)

3

Placez le plateau du vent et le marqueur de direction sur le côté du plateau. Ceux-ci seront placés près du plateau en automne.

4

Placez le plateau de score sur le côté avec un jeton Feuille de chaque joueur.

5

Sélectionnez au hasard le premier joueur et donnez-lui le randonneur.

PRINTEMPS

À tour de rôle, planter des arbres aux intersections de sentier.

AUTOMNE

À tour de rôle, sélectionnez Feuilles et Arbres disperser les feuilles d'après le vent.

ÉTÉ

Notez les valeurs sur chaque arbre pour chaque ligne / colonne, en additionnant les couches.

HIVER

Gagnez chaque région en comptant le nombre de carrés de terrain contrôlés par chaque joueur.

SCORE D'ÉTÉ

# de joueur à la 1ère Place	# de joueur à la 2e Place	Points pour la 1ère place	Points pour la 2e place
1	1	2 Points	1 Point
1	2+	2 Points	0 Points
1	0	3 Points	-
2+	0	1 Point / pers	0 Points

SCORE D'HIVER

# de joueur à la 1ère Place	# de joueur à la 2e Place	Points pour la 1ère place	Points pour la 2e place
1	1	5 Points	3 Points
1	2+	5 Points	1 Point / pers
1	0	8 Points	-
2+	0	4 Points / pers	0 Points

CREDITS

Game Design

Daryl Andrews & Erica Bouyouris

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