



Á Game of Majestic Trees

BOSK

and Falling Leaves

REGELHEFT

SPIELERZAHL

Der Aufbau ist bei 2, 3 oder 4 Spielern ähnlich; allerdings ist das Spielfeld bei weniger Spielern kleiner.

2 Spieler: Benutzt die Seite mit den größeren Feldern und ohne weiße Grenze.

3-4 Spieler: Benutzt die Seite mit kleineren Feldern und weißer Grenze (wie im Bild). Bei 3 Spielern ist die weiße Grenze der äußerste Bereich des Spielfeldes. 4 Spieler benutzen das gesamte Spielfeld.

Ansonsten gibt es keine Unterschiede.

SPIELABLAUF

EIN JAHR IM NATIONALPARK

Bosk wird über ein Jahr gespielt, mit jeweils zwei Spieljahreszeiten (Frühling und Herbst), sowie zwei Wertungsjahreszeiten (Sommer und Winter).

Jede Jahreszeit ist einzigartig, die Entscheidung, wo eure Bäume im Frühling wachsen wird die Zukunft des Parks beeinflussen - von wie viele Besucher im Sommer kommen werden, bis dahin, wie weit der Wind das Laub im Herbst verteilt.



FRÜHLING

WACHSTUM

Im Frühjahr setzen die Spieler ihre Bäume einzeln an den Wegkreuzungen zwischen verschiedenen Geländearten. Sie erhalten im Sommer Punkte für die meisten Bäume an jedem Weg.

1. Beginnend mit dem Startspieler platzieren die Spieler abwechselnd einen **beliebigen** ihrer Bäume auf einer nicht besetzten **Kreuzung von zwei Pfaden** auf dem Parkplan innerhalb des Spielbereichs.

HINWEIS: BÄUME KÖNNEN NICHT AUF DEN RÄNDERN, ECKEN ODER AUSSERHALB DES SPIELBEREICHS PLATZIERT WERDEN.

HINWEIS: NACHDEM EIN BAUM PLATZIERT WURDE, KANN ER NICHT MEHR UMGESTETZT WERDEN.

2. Spielt im Uhrzeigersinn, bis jeder seine 8 Bäume gepflanzt hat.

3. Wenn jeder seine 8 Bäume gepflanzt hat, beginnt der Sommer.

TIPP: EFFEKTIVES PFLANZEN IST DER SCHLÜSSEL ZUM SIEG! JEDER BAUMWERT BEEINFLUSST DIE WERTUNG IM SOMMER, UND SEINE POSITION DIE VERTEILUNG DES LAUBES IM HERBST.

HINWEIS: WASSERFELDER WERDEN WIE ALLE ANDEREN FELDER BEHANDELT.



SOMMER

BESUCHER BEWUNDERN EURE BÄUME

Im Sommer wandern Besucher entlang der Wege durch euren Park, bewundern eure Bäume und belohnen den Spieler mit den majestätischsten Bäumen. Punkte erhaltet ihr für jeden Weg eures Parkplans.

1. Addiert für jede **Reihe** die **Punktwerte** für jeden Spieler in dieser Reihe. Punkte werden wie in der **SOMMERWERTUNG** weiter unten vergeben.

HINWEIS: BEACHTET DIE WERTE AUF DEN BÄUMEN, NICHT DIE ANZAHL DER BÄUME IN EINER REIHE/SPALTE.

HINWEIS: DER WANDERER KANN HELFEN IM BLICK ZU BEHALTEN, WELCHE REIHE/SPALTE GERADE GEWERTET WIRD.

HINWEIS: BEWEGT ODER ENTFERNT KEINE BÄUME BEIM WERTEN.

SOMMERWERTUNG

Wann immer jemand Punkte erhält, bewegt er seinen Punktemarker auf der Punkteleiste.

1. Wenn ein einzelner Spieler den höchsten Wert erreicht hat (erster Platz), erhält er 2 Punkte. Der Spieler mit dem nächsthöheren Wert (zweiter Platz) erhält 1 Punkt.
2. Wenn 2 oder mehr Spieler beim zweiten Platz einen Gleichstand haben, bekommt niemand Punkte.
3. Wenn ein einzelner Spieler den höchsten Wert erreicht hat und niemand den Zweithöchsten, erhält er 3 Punkte (für den ersten und zweiten Platz).
4. Wenn 2 Spieler sich den ersten Platz teilen, erhält jeder 1 Punkt (0 Punkte für den zweiten Platz).

# Spieler auf dem ersten Platz	# Spieler auf dem zweiten Platz	Punkte für den ersten Platz	Punkte für den zweiten Platz
1	1	2 Punkte	1 Punkt
1	2+	2 Punkte	0 Punkte
1	0	3 Punkte	-
2+	Mehrere	1 Punkt für Jeden	0 Punkte

NEUEN STARTSPIELER BESTIMMEN

Vergleicht nach der Wertung die Punkte der Spieler. Der Spieler mit den wenigsten Punkten wird im Herbst **Startspieler**. Gleichstände werden im Uhrzeigersinn vom letzten Startspieler aus aufgehoben.

Gebt den Wanderer an den neuen Startspieler weiter.

HERBST

DIE BLÄTTER FALLEN

Im Herbst weht der Wind die Blätter von den Bäumen, die dann den Boden bedecken. Diese Blätter bilden Wege in Windrichtung und die Spieler erhalten im Winter Punkte für die abgedeckten Flächen in jedem Bereich.

ANFÄNGLICHE WINDRICHTUNG

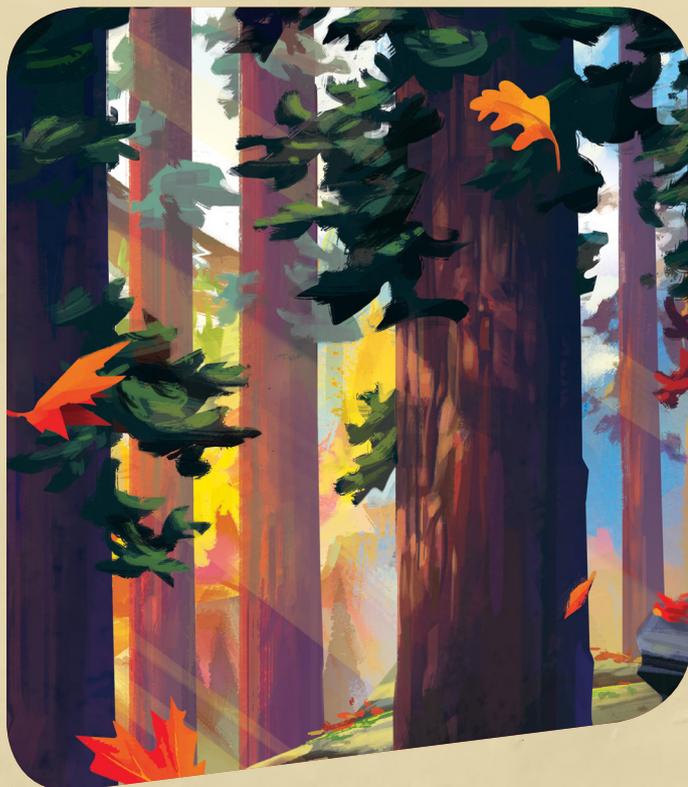
Der neue **Startspieler** wählt die anfängliche Windrichtung aus.

1. Lege die Windtafel an eine der 4 Seiten des Parkplans an.



HINWEIS: DIES ZEIGT DIE ANFÄNGLICHE WINDRICHTUNG AN, UND BESTIMMT DAS MUSTER DER WINDÄNDERUNGEN FÜR DEN REST DES SPIELES.

2. Lege den Windrichtungsmarker auf den Pfeil über den am weitesten links liegenden Platz (markiert mit einer "1") auf der Windtafel.



FALLENDE BLÄTTER

Abwechselnd blasen die Spieler Blätter von Ihren Bäumen, um Bereiche auf dem Parkplan abzudecken. Der aktuelle Pfeil auf der Windtafel zeigt sowohl an, welcher Baum seine Blätter verliert, als auch in welche Richtung die Blätter geblasen werden.

1. Beginnend mit dem Startspieler macht jeder Spieler seinen Zug. Er führt folgende Aktionen durch:
 - a. Wähle 1 Baum im **Spielbereich** aus, der seine Blätter verliert. Entferne den Baum nicht vor Punkt "e".
 - i. Während der ersten 4 Runden müssen die Spieler einen ihrer Bäume auswählen, der dem auf der Windtafel angegebenen Wert entspricht.
 - ii. Während der letzten 4 Runden können die Spieler einen ihrer verbleibenden Bäume auswählen (angezeigt durch ein "*" auf der Windtafel).
 - b. Wähle einen deiner Blättermarker und lege ihn offen an den Baum.

HINWEIS: DAS EICHHÖRNCHEN WIRD SPÄTER ERKLÄRT.

HINWEIS: DIE BLÄTTERAUSWAHL BEEINFLUSST DIE SPIELERREIHENFOLGE. DER SPIELER MIT DEM KLEINSTEN WERT WIRD STARTSPIELER IN DER NÄCHSTEN RUNDE.

- c. Nimm dir Blätter in Höhe des Wertes des Blättermarkers. Dies sind die **aktiven Blätter**, nicht mehr der Vorrat.
 - d. Lege aktive Blätter in Windrichtung auf den Parkplan. Der Abschnitt **BLATTPLATZIERUNG** (Seite 6) erklärt dies ausführlich.
 - e. Entferne den ausgewählten Baum vom Parkplan.
 - f. Lege den ausgewählte Blättermarker zur Seite, es kann nicht erneut genutzt werden.
2. Im Uhrzeigersinn macht jeder Spieler seinen Zug.
 3. Nachdem jeder Spieler seinen Zug gemacht hat, geht zum Abschnitt **RUNDENENDE** über.

HINWEIS: DIE SPIELERREIHENFOLGE ÄNDERT SICH NACH DER ERSTEN RUNDE.

BLÄTTERPLATZIERUNG

Die Blätter fallen hintereinander in Windrichtung und geben den Spielern die Kontrolle über das Gelände auf dem sie landen. Spieler können die Blätter anderer Spieler auf ihrem Weg abdecken, dies ist jedoch mit Kosten verbunden. Um Blätter zu platzieren, muss ein Spieler:

1. Lege das erste aktive Blatt an der Basis des Baums auf eines der beiden unmittelbar angrenzenden Felder in Windrichtung.
2. Lege jedes weitere aktive Blatt in Windrichtung auf eines der 3 angrenzenden Felder (direkt angrenzend oder eines der beiden diagonal angrenzenden Felder).
3. Lege weitere aktive Blätter, bis keine mehr vorhanden sind oder bis der Rand des Spielbereichs erreicht ist.

ERINNERUNG: ENTFERNE DEN BAUM NACH DEM LETZTEN BLATT



 BLÄTTER KÖNNEN NICHT AUSSERHALB DES PARKPLANS PLATZIERT WERDEN.

 BEI 3 SPIELERN IST DIE GRENZE DES PARKPLANS MIT EINER WEISSEN LINIE MARKIERT.

 DAS ABDECKEN VON BEREITS LIEGENDEN BLÄTTERN WIRD UNTEN BESCHRIEBEN.

 AUCH AUF WASSERFELDERN WERDEN BLÄTTER WIE BESCHRIEBEN PLATZIERT.

ABDECKEN ANDERER BLÄTTER

Während die meisten Blätter auf leeres Felder fallen, kann ein Spieler die Blätter eines anderen Spielers auf seinem Weg bedecken. **Nur die obersten Blätter zählen bei der Wertung im Winter.** Das Bedecken eines Laubhaufens mit eigenen Blättern wird wie ein leeres Feld behandelt (ohne Zusatzkosten). Um Blätter eines anderen Spielers zu bedecken, muss ein Spieler:

1. Lege eines deiner aktiven Blätter für jedes Blatt, das sich breits auf dem Feld befindet, zurück in den Vorrat.
2. Lege 1 aktives Blatt oben auf den Laubhaufen des Feldes.
3. Solange du noch aktive Blätter hast, fahre mit dem Ablegen von Blättern fort.

AUSNAHME: WENN EIN EIGENES BLATT OBEN AUF DEM LAUBHAUFEN LIEGT, MUSS KEIN BLATT ZURÜCK GELEGT WERDEN.

HINWEIS: UM BLÄTTER ANDERER SPIELER ZU BEDECKEN, MUSST DU AKTIVE BLÄTTER ÜBRIG HABEN, DIE DU ABGEBEN KANNST.



6

Banff National Park ist Canada's ältester Nationalpark (dritter der Welt) und wurde 1885 gegründet. Er beinhaltet über 1.600 km Wanderwege und wird von mehr als 5 Millionen Gästen jedes Jahr besucht.

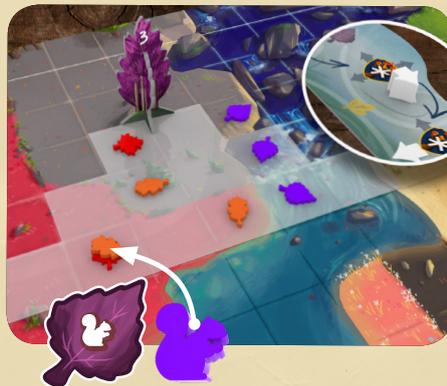
EICHHÖRNCHEN

Anstatt Blätter zu verteilen, können die Spieler das Eichhörnchen zu Hilfe rufen. Wählst du den Blättermarker mit dem Eichhörnchensymbol, musst du:

1. Dein Eichhörnchen innerhalb von **3 Feldern** in Windrichtung vom gewählten Baum anlegen (siehe den Abschnitt **Blätterplatzierung**).
 - a. Das Eichhörnchen kann sich auf beliebig große Laubhaufen setzen.
 - b. Das Eichhörnchen kann nicht von Blättern abgedeckt werden.

2. Dann wird der Zug fortgesetzt, indem der Baum entfernt wird.

HINWEIS: FELDER MIT EICHHÖRNCHEN ZÄHLEN IM WINTER FÜR DEN BESITZER DES EICHHÖRNCHENS.



WINTER

LANDGEWINN

Nun, da die Bäume kahl sind, erhalten die Spieler Punkte für die meisten mit Laub belegten Flächen in jedem Terrain. Wenn die Spieler Punkte erhalten, bewegen Sie ihren Punktemarker weiter, um die im Sommer erzielten Punkte zu erhöhen.

Die 8 Regionen werden von Terrainfeldern des gleichen Typs gebildet (nach Farbe und Texture). Für **jede** Region:

1. Zählt die Anzahl der Felder, die ein Spieler kontrolliert.
 - a. Nur der Spieler, dessen Blatt oder Eichhörnchen oben liegt, kontrolliert ein Feld. Die Höhe eines Laubhaufens hat keinen Einfluss auf die Wertung.
 - b. Auch nicht verbundene Felder der gleichen Art zählen mit.
2. Wenn ein einzelner Spieler den höchsten Wert hat (erster Platz), erhält er 5 Punkte. Wenn ein einzelner Spieler den zweithöchsten Wert hat (zweiter Platz), erhält er 3 Punkte.
3. Wenn zwei oder mehr Spieler sich den zweiten Platz teilen, erhalten sie alle 1 Punkt.
4. Wenn ein einzelner Spieler den höchsten Wert erreicht hat und niemand den Zweithöchsten, erhält er 8 Punkte (für den ersten und zweiten Platz).
5. Wenn 2 Spieler sich den ersten Platz teilen, erhält jeder 4 Punkte (0 Punkte für den zweiten Platz).

# Spieler auf dem ersten Platz	# Spieler auf dem zweiten Platz	Punkte für den ersten Platz	Punkte für den zweiten Platz
1	1	5 Punkte	3 Punkte
1	2+	5 Punkte	1 Punkt für jeden
1	0	8 Punkte	-
2+	Jeder	4 Punkte für jeden	0 Punkte

RUNDENENDE

Nachdem alle Spieler ihren Zug gemacht haben, ändert sich die Windrichtung, bevor es weiter geht.

ERINNERUNG: JEDER SPIELER SOLLTE EINEN BAUM VOM PARKPLAN ENTFERNT HABEN.

1. Bewegt den Windrichtungsmarker um ein Feld nach rechts. Dies ändert die Windrichtung. Außerdem ändert es die Art des Baumes, der gewählt werden muss.
2. Wer auch immer den Blättermarker mit dem niedrigsten Wert in der letzten Runde gespielt hat, wird neuer Startspieler. Bei einem Gleichstand wird der im Uhrzeigersinn dem letzten Startspieler am nächsten sitzender Spieler neuer Startspieler und erhält den Wanderer.

HINWEIS: DAS EICHHÖRNCHEN HAT DEN WERT 1.

Nach der Winterwertung vergleichen die Spieler ihre Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

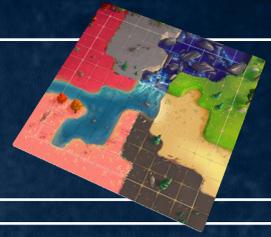
HINWEIS: BEI EINEM GLEICHSTAND GEWINNT DER SPIELER, DER IM UHRZEIGERSINN DEM STARTSPIELER DER LETZTEN RUNDE AM NÄCHSTEN SITZT.



ÜBERSICHT

1

Legt den Parkplan in die Tischmitte.



2

Jeder Spieler wählt eine Baumart und erhält die zugehörigen Komponenten:



Alle 8 Blattmarker
(2 bis 8
und 1 Eichhörnchen)



Alle 36 Blätter



1 Eichhörnchen



Alle 8 Bäume
(2 von jedem Wert, 1 bis 4)

3

Legt die Windtafel und den Windrichtungsmarker bereit. Diese werden im Herbst an den Parkplan angelegt.

4

Legt die Punktetafel bereit. Jede Spieler legt ein Blatt als Punktemarker daneben bereit.

5

Wählt einen Startspieler und gebt ihm den Wanderer.

FRÜHLING

Pflanzt abwechselnd Bäume auf Wegkreuzungen.

HERBST

Wählt abwechselnd Blättermarker und Bäume aus, die ihre Blätter in Windrichtung verlieren.

SOMMER

Wertet jede Reihe/Spalte, addiert die Werte der Bäume für jeden Spieler.

WINTER

Wertet jede Region, indem ihr die von jedem Spieler kontrollierten Gebiete zählt.

SOMMER WERTUNG

# Spieler auf dem ersten Platz	# Spieler auf dem zweiten Platz	Punkte für den ersten Platz	Punkte für den zweiten Platz
1	1	2 Punkte	1 Punkt
1	2+	2 Punkte	0 Punkte
1	0	3 Punkte	-
2+	Jeder	1 Punkt für jeden	0 Punkte

WINTER WERTUNG

# Spieler auf dem ersten Platz	# Spieler auf dem zweiten Platz	Punkte für den ersten Platz	Punkte für den zweiten Platz
1	1	5 Punkte	3 Punkte
1	2+	5 Punkte	1 Punkt für jeden
1	0	8 Punkte	-
2+	Jeder	4 Punkte für jeden	0 Punkte

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

Übersetzung

Torsten Sammet

Tagge uns auf deinen Parkbildern:

@FloodgateGames

#BoskGame

EIN BESONDERER DANK an unserer unglaublichen Spieltester:

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, und die Mitglieder der: Game Artisans of Canada and Saint Paul Board Game Group.

Bosk (e): Ein kleines Waldgebiet, Dickicht

FLOODGATE.GAMES/BOSK

