



Α Game of Majestic Trees

BOSK

and Falling Leaves

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ
ΚΑΝΟΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Κάθε παίκτης ελέγχει ένα είδος δέντρων, το οποίο ευδοκίμει στα εύφορα εδάφη του εθνικού πάρκου.

Οι παίκτες μεγαλώνουν τα δέντρα τους την άνοιξη και κερδίζουν πόντους για τα πιο μαγευτικά δέντρα κατά μήκος κάθε διαδρομής (γραμμή/σπήλη) το καλοκαίρι. Το φθινόπωρο, ο αέρας φυσάει και οι παίκτες καλύπτουν το έδαφος με φύλλα. Όταν φτάσει ο χειμώνας, οι παίκτες κερδίζουν πόντους για την μεγαλύτερη κάλυψη κάθε περιοχής. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του έτους είναι ο νικητής.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Τοποθετήστε το Ταμπλό Πάρκου στο κέντρο του τραπεζιού, επιλέγοντας πλευρά, με βάση τον αριθμό των παικτών.
2. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα είδος δέντρων και παίρνει όλα τα αντίστοιχα κομμάτια:
 - α. Και τα 8 Πλακίδια Φύλλων (2 με 8 και Σκίουρος)
 - β. Και τους 36 Δείκτες Φύλλων
 - γ. Και τα 8 Δέντρα (από 2 σε κάθε αξία, 1 έως 4)
 - δ. 1 Δείκτη Σκίουρου
3. Τοποθετήστε το Ταμπλό Ανέμου (α) και τον Δείκτη Κατεύθυνσης Ανέμου (β) σε μια άκρη. Θα τοποθετηθούν δίπλα στο Ταμπλό Πάρκου το φθινόπωρο.
4. Τοποθετήστε τον Μετρητή Βαθμολογίας (α) στην μια πλευρά. Κάθε παίκτης τοποθετεί έναν Δείκτη Φύλλου του κοντά στον Μετρητή Βαθμολογίας (β) για να χρησιμοποιηθεί σαν Δείκτης Βαθμολογίας.
5. Επιλέξτε τυχαία τον Πρώτο Παίκτη και δώστε του τον Περιπατητή.
ΟΔΗΓΙΑ: ΠΡΟΤΑΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΠΙΟ ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΕΠΙΣΚΕΥΤΗΚΕ ΕΝΑ ΕΘΝΙΚΟ ΠΑΡΚΟ.

Θα σας μάθουμε πως να παίζετε! Επισκευτείτε το
Floodgate.Games/Bosk
για ένα βίντεο επεξήγησης!

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΩΝ

Η προετοιμασία είναι παρόμοια για 2, 3 και 4 παίκτες. Ωστόσο, η περιοχή του παιχνιδιού είναι μικρότερη για λιγότερους παίκτες.

2 Παίκτες: Χρησιμοποιήστε την πλευρά του ταμπλό με τα μεγάλα τετράγωνα και χωρίς το φωτεινό λευκό περίγραμμα.

3-4 Παίκτες: Χρησιμοποιήστε την πλευρά με τα μικρότερα τετράγωνα και το φωτεινό λευκό περίγραμμα (εικόνα). Για 3 παίκτες, χρησιμοποιήστε το λευκό περίγραμμα σαν άκρο της περιοχής παιχνιδιού. Για 4 παίκτες, χρησιμοποιήστε όλο το ταμπλό.

Δεν υπάρχουν άλλες διαφορές για διαφορετικούς αριθμούς παικτών.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΕΝΑ ΕΤΟΣ ΣΤΟ ΕΘΝΙΚΟ ΠΑΡΚΟ

Κάθε παρτίδα Bosk παίζεται στη διάρκεια ενός έτους, με δύο εποχές παιχνιδιού (άνοιξη και φθινόπωρο) και δύο εποχές σκοραρίσματος (καλοκαίρι και χειμώνας).

Κάθε εποχή είναι διαφορετική και το που θα φυτρώσουν τα δέντρα σας την άνοιξη θα επηρεάσει το μέλλον του πάρκου, από το πόσοι επισκέπτες θα θαυμάσουν τα δέντρα σας το καλοκαίρι, μέχρι το πόσο μακριά θα στείλει ο άνεμος τα φύλλα σας το φθινόπωρο.



ΑΝΟΙΞΗ

ΤΑ ΔΕΝΤΡΑ ΜΕΓΑΛΩΝΟΥΝ

Την άνοιξη, οι παίκτες μεγαλώνουν τα δέντρα τους το ένα μετά το άλλο, στις διασταυρώσεις των μονοπατιών, σε διάφορα είδη εδάφους. Οι παίκτες κερδίζουν πόντους το καλοκαίρι για την μεγαλύτερη συνολική αξία σε κάθε μονοπάτι.

- Ξεκινώντας με τον Πρώτο Παίκτη, οι παίκτες παίζουν στη σειρά, τοποθετώντας **οποιοδήποτε** Δέντρο τους σε μια ελεύθερη **διασταύρωση 2 μονοπατιών** στο Ταμπλό Πάρκου, μέσα στην περιοχή παιχνιδιού.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΤΑ ΔΕΝΤΡΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΟΥΝ ΣΤΑ ΑΚΡΑ, ΣΤΙΣ ΓΩΝΙΕΣ Η ΕΚΤΟΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΑΦΟΥ ΕΝΑ ΔΕΝΤΡΟ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΕΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΘΕΙ.

- Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα, μέχρι κάθε παίκτης να τοποθετήσει και τα 8 Δέντρα του.
- Αφού κάθε παίκτης έχει τοποθετήσει και τα 8 Δέντρα του, προχωρήστε στο καλοκαίρι.

ΟΔΗΓΙΑ: Η ΣΩΣΤΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΔΕΝΤΡΩΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗ ΝΙΚΗ Η ΑΞΙΑ ΚΑΘΕ ΔΕΝΤΡΟΥ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΚΑΙ Η ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΦΥΛΛΩΝ ΤΟ ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΕΔΑΦΟΥΣ ΝΕΡΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΘΕΣΕΙΣ.



ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ

ΟΙ ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ ΘΑΥΜΑΖΟΥΝ ΤΑ ΔΕΝΤΡΑ

Το καλοκαίρι, οι επισκέπτες περπατούν στα μονοπάτια του πάρκου, θαυμάζοντας το τοπίο και επιβραβεύοντας τον παίκτη με τα μεγαλοπρεπέστερα δέντρα. Πόντοι απονέμονται για κάθε μονοπάτι του Ταμπλό Πάρκου.

- Για κάθε **γραμμή** του μονοπατιού, προσθέστε τις **αξίες** όλων των δέντρων κάθε παίκτη, στη γραμμή αυτή. Απονείμειτε πόντους όπως ορίζεται στον πίνακα **ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ** παρακάτω.
- Για κάθε **στήλη** του μονοπατιού, προσθέστε τις **αξίες** όλων των δέντρων κάθε παίκτη, στη στήλη αυτή. Απονείμειτε πόντους όπως ορίζεται στον πίνακα **ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ** παρακάτω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΚΟΙΤΑΞΤΕ ΤΙΣ ΑΞΙΕΣ ΤΩΝ ΔΕΝΤΡΩΝ, ΚΑΙ ΟΧΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΩΝ ΔΕΝΤΡΩΝ ΣΕ ΚΑΘΕ ΓΡΑΜΜΗ/ΣΤΗΛΗ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο ΠΕΡΙΠΑΤΗΤΗΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΝΕΤΕ ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ/ΣΤΗΛΗ ΠΟΥ ΣΚΟΡΑΡΙΖΕΤΑΙ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΜΗΝ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙΤΕ Η ΑΦΑΙΡΕΙΤΕ ΔΕΝΤΡΑ ΚΑΘΩΣ ΥΠΟΛΟΓΙΖΕΤΕ ΤΙΣ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥΣ.

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ

Καθώς κάθε παίκτης κερδίζει πόντους, μετακινήστε τον Δείκτη Βαθμολογίας του πάνω στον Μετρητή Βαθμολογίας.

- Αν ένας μόνο παίκτης έχει την μεγαλύτερη συνολική αξία (πρώτη θέση), κερδίζει 2 πόντους. Αν ένας μόνο παίκτης έχει την αμέσως μικρότερη αξία (δεύτερη θέση), κερδίζει 1 πόντο.
- Αν 2 ή περισσότεροι παίκτες είναι ισόπαλοι στη δεύτερη θέση, ο κάθε ένας κερδίζει 0 πόντους.
- Αν ένας μόνο παίκτης βρίσκεται στην πρώτη θέση και κανένας στη δεύτερη, ο παίκτης αυτός κερδίζει 3 πόντους συνολικά (πόντοι τόσο για την πρώτη όσο και για τη δεύτερη θέση).
- Αν 2 ή περισσότεροι παίκτες είναι ισόπαλοι στην πρώτη θέση, ο κάθε ένας κερδίζει 1 πόντο (0 πόντοι για τη δεύτερη θέση).

# Παικτών στην Πρώτη Θέση	# Παικτών στην Δεύτερη Θέση	Πόντοι Πρώτης Θέσης	Πόντοι Δεύτερης Θέσης
1	1	2 Πόντοι	1 Πόντος
1	2+	2 Πόντοι	0 Πόντοι
1	0	3 Πόντοι	-
2+	Οποιοσδήποτε	1 Πόντος ο κάθε ένας	0 Πόντοι

ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Μετά το σκοράρισμα, συγκρίνετε τους συνολικούς πόντους των παικτών. Ο παίκτης με τους λιγότερους πόντους γίνεται ο **Πρώτος Παίκτης** για το φθινόπωρο. Οι ισόπαλίες επιλύονται δεξιόστροφα, ξεκινώντας από τον προηγούμενο Πρώτο Παίκτη.

Δώστε τον Περιπατητή στον νέο Πρώτο Παίκτη.

ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ

ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΠΕΦΤΟΥΝ

Το φθινόπωρο, ο αέρας φυσάει και τα φύλλα πέφτουν από τα δέντρα, καλύπτοντας το έδαφος. Τα φύλλα δημιουργούν μονοπάτια στην πορεία του ανέμου και οι παίκτες κερδίζουν πόντους τον χειμώνα για την κάλυψη της μεγαλύτερης επιφάνειας σε κάθε περιοχή.

ΑΡΧΙΚΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΑΝΕΜΟΥ

Ο νέος **Πρώτος Παίκτης** επιλέγει την αρχική κατεύθυνση του ανέμου.

1. Τοποθετήστε το Ταμπλό Ανέμου στην μια από τις 4 πλευρές του Ταμπλό Πάρκου.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΤΟ ΤΑΜΠΛΟ ΑΥΤΟ ΚΑΘΟΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΝΑ ΦΥΣΑΕΙ, ΚΑΙ ΤΟ ΜΟΤΙΒΟ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ ΤΟΥ ΑΝΕΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

2. Τοποθετήστε τον Δείκτη Κατεύθυνσης Ανέμου στο βέλος πάνω από την πρώτη από αριστερά θέση (σημειώνεται ως «1») στο Ταμπλό Ανέμου.



ΠΕΣΜΕΝΑ ΦΥΛΛΑ

Οι παίκτες παίζουν στη σειρά φυσώντας φύλλα από τα δέντρα τους, και καλύπτοντας Θέσεις Εδάφους. Το τρέχον σημείο του Ταμπλό Ανέμου καθορίζει τόσο το ποιο δέντρο θα χάσει τα φύλλα του, όσο και την κατεύθυνση προς την οποία θα πέσουν τα φύλλα.

1. Ξεκινώντας από τον Πρώτο Παίκτη, κάθε παίκτης θα παίξει στη σειρά. Στη σειρά του, κάθε παίκτης:

- α. Επιλέγει 1 από τα Δέντρα του στην **περιοχή παιχνιδιού** ως το δέντρο από το οποίο θα πέσουν τα φύλλα. Μην αφαιρείτε το Δέντρο μέχρι το βήμα «ε».

- i. Κατά τους 4 πρώτους γύρους, οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν ένα Δέντρο της αξίας που καθορίζεται από το Ταμπλό Ανέμου.
- ii. Κατά τους 4 τελευταίους γύρους, οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν οποιοδήποτε από τα εναπομείναντα Δέντρα τους (σημειώνεται με «†») στο Ταμπλό Ανέμου.

- β. Επιλέγει 1 από τα Πλακίδια Φύλλων του και το τοποθετεί ανοιχτό μπροστά του.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο ΣΚΙΟΥΡΟΣ ΕΠΕΞΗΓΕΙΤΑΙ ΑΡΓΟΤΕΡΑ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ ΠΛΑΚΙΔΙΟΥ ΦΥΛΛΩΝ ΕΠΙΣΗΣ ΕΠΗΡΡΕΑΖΕΙ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ. ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΟΥ ΕΠΙΛΕΓΟΥΝ ΤΑ ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΜΙΚΡΟΤΕΡΗΣ ΑΞΙΑΣ ΠΑΙΖΟΥΝ ΠΡΩΤΟΙ ΣΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΓΥΡΟ.

- γ. Παίρνει Δείκτες Φύλλων από το απόθεμά του σε αριθμό ίσο με το επιλεγμένο Πλακίδιο Φύλλων. Αυτά θεωρούνται **Ενεργά Φύλλα**, και τα ξεχωρίζει από το απόθεμα.
 - δ. Τοποθετεί Δείκτες Φύλλων από τα Ενεργά Φύλλα στις Θέσεις Εδάφους, δημιουργώντας ένα μονοπάτι στην κατεύθυνση του ανέμου. Στην παράγραφο **ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΦΥΛΛΩΝ** (σελίδα 6) αυτό επεξηγείται λεπτομερέστερα.
 - ε. Αφαιρέστε το επιλεγμένο Δέντρο από το Ταμπλό Πάρκου.
 - στ. Αφήστε στην άκρη το επιλεγμένο Πλακίδιο Φύλλων, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά.
2. Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα, μέχρι κάθε παίκτης να έχει παίξει από μια φορά.
 3. Αφού κάθε παίκτης παίξει από μια φορά, προχωρήστε στο **ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ**.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η ΣΕΙΡΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΘΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΓΥΡΟ.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΦΥΛΛΩΝ

Τα φύλλα πέφτουν σε ένα συνεχές μονοπάτι στην κατεύθυνση του ανέμου, δίνοντας στους παίκτες τον έλεγχο του εδάφους. Οι παίκτες μπορούν να καλύψουν τα φύλλα άλλων παικτών με το μονοπάτι τους, αλλά με κόστος. Για να τοποθετήσει φύλλα, ένας παίκτης πρέπει:

1. Να τοποθετήσει τον πρώτο Ενεργό Δείκτη Φύλλου στη βάση του Δέντρου σε μια από τις 2 άμεσα γειτονικές Θέσεις Εδάφους στην κατεύθυνση του ανέμου.
2. Να τοποθετήσει κάθε επόμενο Δείκτη Ενεργού Φύλλου σε μια από τις 3 γειτονικές Θέσεις Εδάφους στην κατεύθυνση του ανέμου (την αμέσως επόμενη θέση ή μια από τις δύο διαγωνιάς γειτονικές μπροστά).
3. Να συνεχίσει να τοποθετεί Δείκτες Ενεργών Φύλλων, μέχρι να μην έχει άλλους, ή μέχρι να φτάσει στην άκρη της περιοχής παιχνιδιού.

ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ: ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΑΦΟΥ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΦΥΛΛΟ.



ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΟΥΝ ΕΚΤΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 ΠΑΙΚΤΩΝ, Η ΑΚΡΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΘΟΡΙΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ ΦΩΤΕΙΝΟ ΛΕΥΚΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ.



Η ΕΠΙΚΑΛΥΨΗ ΦΥΛΛΩΝ ΠΟΥ ΗΔΗ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΕ ΜΙΑ ΘΕΣΗ ΕΔΑΦΟΥΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΤΑΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ.



Η ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΦΥΛΛΩΝ ΣΕ ΘΕΣΕΙΣ ΕΔΑΦΟΥΣ ΝΕΡΟΥ ΕΙΝΑΙ Η ΙΔΙΑ ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΣΕ ΟΠΟΙΔΗΠΟΤΕ ΑΛΛΗ ΘΕΣΗ.

ΕΠΙΚΑΛΥΨΗ ΑΛΛΩΝ ΦΥΛΛΩΝ

Ενώ τα περισσότερα φύλλα πέφτουν σε ελεύθερο έδαφος, ένας παίκτης μπορεί να καλύψει φύλλα άλλου παίκτη στην πορεία. **Μόνο τα πάνω φύλλα υπολογίζονται κατά το σκοράρισμα του χειμώνα.** Για να καλύψουν μια στοίβα όπου το δικό τους φύλλο είναι στην κορυφή, οι παίκτες παίζουν σαν η θέση εδάφους να ήταν ελεύθερη (χωρίς επιπλέον κόστος). Για να καλύψει μια θέση με Δείκτη Φύλλου άλλου παίκτη, ένας παίκτης πρέπει:

1. Να επιστρέψει 1 Δείκτη Ενεργού Φύλλου του στο απόθεμα, για κάθε Δείκτη Φύλλου ήδη σε αυτή τη Θέση Εδάφους.
ΕΞΑΙΡΕΣΗ: ΑΝ ΦΥΛΛΟ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΗΣ ΣΤΟΙΒΑΣ, ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙ ΦΥΛΛΑ ΣΤΟ ΑΠΟΘΕΜΑ.
2. Να τοποθετήσει 1 Δείκτη Ενεργού Φύλλου του πάνω από τα υπόλοιπα Φύλλα της Θέσης Εδάφους.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΛΥΨΕΙ ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΑΛΛΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ, Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΚΙ ΑΛΛΑ ΕΝΕΡΓΑ ΦΥΛΛΑ ΑΦΟΥ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙ ΦΥΛΛΑ ΣΤΟ ΑΠΟΘΕΜΑ.
3. Να συνεχίσει το μονοπάτι του κανονικά, αν έχει κι άλλα Ενεργά Φύλλα.



ΣΚΙΟΥΡΟΣ

Αντί να ρίχνουν φύλλα, οι παίκτες μπορούν να καλέσουν έναν σκίουρο για βοήθεια. Όταν ένας παίκτης επιλέξει το Πλακίδιο Φύλλων του με τον σκίουρο, πρέπει:

1. Να τοποθετήσει τον Δείκτη Σκίουρου μέχρι και **3 θέσεις** από το επιλεγμένο Δέντρο προς την κατεύθυνση του ανέμου (μετακινούμενος σύμφωνα με την παράγραφο **ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΦΥΛΛΩΝ**).
 - α. Ο Σκίουρος μπορεί να καλύψει στοιβές φύλλων οποιουδήποτε μεγέθους.
 - β. Οι Δείκτες Σκίουρων δεν μπορούν να καλυφθούν από Δείκτες Φύλλων.
2. Η σειρά συνεχίζεται, με τον παίκτη να αφαιρεί το Δέντρο του.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΕΔΑΦΟΥΣ ΜΕ ΔΕΙΚΤΗ ΣΚΙΟΥΡΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΖΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΚΑΤΑ ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΧΕΙΜΩΝΑ.



ΤΕΛΟΣ ΕΝΟΣ ΓΥΡΟΥ

Αφού κάθε παίκτης παίξει στη σειρά του, ο άνεμος αλλάζει, πριν συνεχιστεί το παιχνίδι.

ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ: ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΑΦΑΙΡΕΣΕΙ ΗΔΗ ΕΝΑ ΔΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΜΠΛΟ ΕΔΑΦΩΝ.

1. Μετακινήστε τον Δείκτη Κατεύθυνσης Ανέμου μια θέση στα δεξιά. Έτσι, αλλάζει η κατεύθυνση προς την οποία φυσάει ο άνεμος. Επίσης, αλλάζει τους περιορισμούς σχετικά με το ποιο Δέντρο πρέπει να επιλεγεί στον επόμενο γύρο. Ο παίκτης που έπαιξε το Πλακίδιο
2. Φύλλων με την μικρότερη αξία στον προηγούμενο γύρο γίνεται ο νέος Πρώτος Παίκτης. Αν υπάρχει ισοπαλία, ο κοντινότερος δεξιόστροφα παίκτης, στον τρέχον Πρώτο Παίκτη γίνεται ο νέος Πρώτος Παίκτης. Δώστε τον Περιπατητή στον νέο Πρώτο Παίκτη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΤΟ ΣΥΜΒΟΛΟ ΣΚΙΟΥΡΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΖΕΤΑΙ ΣΑΝ ΑΞΙΑΣ 1.

ΧΕΙΜΩΝΑΣ

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΕΔΑΦΟΣ

Τώρα που τα δέντρα είναι γυμνά, οι παίκτες σκοράρουν για την κάλυψη του μεγαλύτερου κομματιού κάθε είδους εδάφους. Καθώς οι παίκτες κερδίζουν πόντους, μετακινούν τους Δείκτες Βαθμολογίας τους, στον Μετρητή Βαθμολογίας, προσθέτοντας πόντους σε αυτούς που ήδη έχουν από το Καλοκαίρι.

Οι 8 περιοχές δημιουργούνται από Θέσεις Εδάφους του ίδιου είδους (χρώμα και σχέδιο). Για **κάθε** περιοχή:

1. Υπολογίστε τον αριθμό των Θέσεων Εδάφους που ελέγχει κάθε παίκτης.
 - α. Μόνο ο παίκτης του οποίου ο Δείκτης Φύλλου ή Σκίουρου βρίσκεται στην κορυφή ελέγχει μια θέση. Το ύψος της στοιβας των φύλλων δεν επηρεάζει το σκοράρισμα.
 - β. Αποσυνδεδεμένες Θέσεις Εδάφους του ίδιου είδους υπολογίζονται όλες μαζί.
2. Αν ένας μόνο παίκτης έχει την μεγαλύτερη συνολική αξία (πρώτη θέση), κερδίζει 5 πόντους. Αν ένας μόνο παίκτης έχει την αμέσως χαμηλότερη συνολική αξία (δεύτερη θέση) κερδίζει 3 πόντους.
3. Αν 2 ή περισσότεροι παίκτες είναι ισόπαλοι για τη δεύτερη θέση, ο κάθε ένας κερδίζει 1 πόντο.
4. Αν ένας μόνο παίκτης είναι στην πρώτη θέση και κανένας στην δεύτερη, ο πρώτος παίκτης κερδίζει 8 πόντους (πόντοι για την πρώτη και τη δεύτερη θέση).
5. Αν 2 ή περισσότεροι παίκτες είναι ισόπαλοι στην πρώτη θέση, ο κάθε ένας κερδίζει 4 πόντους (0 πόντοι για τη δεύτερη θέση).

# Παικτών στην Πρώτη Θέση	# Παικτών στην Δεύτερη Θέση	Πόντοι Πρώτης Θέσης	Πόντοι Δεύτερης Θέσης
1	1	5 Πόντοι	3 Πόντοι
1	2+	5 Πόντοι	1 Πόντος ο κάθε ένας
1	0	8 Πόντοι	-
2+	Οποιοσδήποτε	4 Πόντοι ο κάθε ένας	0 Πόντοι

Μετά το σκοράρισμα χειμώνα, συγκρίνετε τους συνολικούς πόντους των παικτών.

Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη βαθμολογία κερδίζει!

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΟΙ ΙΣΟΠΑΛΙΕΣ ΕΠΙΛΥΟΝΤΑΙ ΠΡΟΣ ΟΦΕΛΟΣ ΠΑΙΚΤΗ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΚΤΗ ΤΟΥ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΥ ΓΥΡΟΥ.

ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1

Τοποθετήστε το Ταμπλό Πάρκου στο κέντρο του τραπεζιού.



2

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα είδος δέντρου και παίρνει όλα τα αντίστοιχα κομμάτια:



Και τα 8 Πλακίδια Φύλλων (2 με 8 και Σκίουρος)



Και τους 36 Δείκτες Φύλλων



1 Δείκτη Σκίουρου



Και τα 8 Δέντρα (2 σε κάθε αξία, από το 1 έως το 4)

3

Τοποθετήστε το Ταμπλό Ανέμου και τον Δείκτη Κατεύθυνσης Ανέμου δίπλα στο Ταμπλό Πάρκου. Θα τοποθετηθούν κοντά στο Ταμπλό, το φθινόπωρο.

4

Τοποθετήστε τον Μετρητή Βαθμολογίας στην άκρη με έναν Δείκτη Φύλλου από κάθε παίκτη.

5

Επιλέξτε τυχαία τον Πρώτο Παίκτη και δώστε του τον Περιπατητή.

ΑΝΟΙΞΗ

Στη σειρά μεγαλώστε δέντρα στις διασταυρώσεις του μονοπατιού.

ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ

Στη σειρά επιλέγετε Πλακίδια Φύλλων και Δέντρα για να ρίξουν τα φύλλα τους στην κατεύθυνση του ανέμου.

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ

Σκοράρετε κάθε γραμμή/στήλη, προσθέτοντας τις τιμές των δέντρων κάθε παίκτη.

ΧΕΙΜΩΝΑΣ

Σκοράρετε κάθε περιοχή μετρώντας τον αριθμό των Θέσεων Εδάφους που ελέγχει κάθε παίκτης.

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ

# Παικτών στην Πρώτη Θέση	# Παικτών στην Δεύτερη Θέση	Πόντοι Πρώτης Θέσης	Πόντοι Δεύτερης Θέσης
1	1	2 Πόντοι	1 Πόντος
1	2+	2 Πόντοι	0 Πόντοι
1	0	3 Πόντοι	-
2+	Οποιοσδήποτε	1 Πόντος ο κάθε ένας	0 Πόντοι

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΧΕΙΜΩΝΑ

# Παικτών στην Πρώτη Θέση	# Παικτών στην Δεύτερη Θέση	Πόντοι Πρώτης Θέσης	Πόντοι Δεύτερης Θέσης
1	1	5 Πόντοι	3 Πόντοι
1	2+	5 Πόντοι	1 Πόντος ο κάθε ένας
1	0	8 Πόντοι	-
2+	Οποιοσδήποτε	4 Πόντοι ο κάθε ένας	0 Πόντοι

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