



*Á Game of Majestic Trees*

# BOSK

*and Falling Leaves*

**REGOLAMENTO**

## PANORAMICA

Ogni giocatore controlla una specie di albero che prospera nel bel terreno di un parco nazionale.

I giocatori piantano i loro alberi in primavera e ottengono punti tramite gli alberi più maestosi lungo ogni percorso (riga/colonna) in estate. In autunno, il vento soffia e i giocatori coprono il terreno di foglie. Quando arriva l'inverno, i giocatori ottengono punti se hanno la maggiore copertura in ogni regione. Il giocatore con il punteggio più alto alla fine dell'anno è il vincitore.

## PREPARAZIONE

1. Posizionate il Tabellone Parco al centro del tavolo, scegliendo quale lato deve essere rivolto verso l'alto in base al numero di giocatori.
2. Ogni giocatore sceglie una specie di albero e prende tutti i relativi componenti:
  - a. Tutte le 8 Tessere Foglia (da 2 a 8 e Scoiattolo)
  - b. Tutti i 36 segnalini Foglia
  - c. Tutti gli 8 alberi (2 per ciascun valore, da 1 a 4).
  - d. 1 Pedina Scoiattolo
3. Metti da parte la Plancia Vento (a) e il segnalino direzione Vento (b). Verranno posizionati accanto al tabellone Parco in autunno.
4. Colloca la Traccia Punteggio (a) di lato. Ogni giocatore piazza un Segnalino Foglia vicino alla traccia Punteggio (b) come segnapunti.
5. Selezionate a caso un Giocatore Iniziale e dategli l'Escursionista.

**CONSIGLIO: CHI HA VISITATO PIÙ DI RECENTE UN PARCO NAZIONALE È IL GIOCATORE INIZIALE.**

Ti insegneremo a giocare! Visita [Floodgate.Games/Bosk](https://www.floodgate.games/bosk) per guardare una spiegazione video!



## NUMERO GIOCATORI

La preparazione è molto simile per 2, 3 e 4 giocatori; tuttavia, l'area di gioco sarà più piccola per un minor numero di giocatori.

**2 giocatori:** Utilizzate il lato del tabellone con le caselle più grandi e senza bordo bianco brillante.

**3-4 giocatori:** Utilizzare il lato del tabellone con caselle più piccole e un bordo bianco brillante (vedi figura). Per 3 giocatori, usate il bordo bianco come bordo esterno dell'area di gioco. In 4 giocatori, usate il tabellone completo.

Non ci sono altre differenze per numero di giocatori.

## IL GIOCO

### UN ANNO IN UN PARCO NAZIONALE

Ogni partita a Bosk si svolge nell'arco di un anno, con due stagioni di gioco (primavera e autunno) e due stagioni di punteggio (estate e inverno).

Ogni stagione è unica e il luogo in cui crescono i vostri alberi in primavera avrà un impatto sul futuro del parco - da quanti visitatori ammireranno i vostri alberi in estate, a quanto lontano il vento sospingerà le vostre foglie in autunno.



2b

4b

4a

2c

2a

2d



# PRIMAVERA

## CRESCERE ALTO

In primavera, i giocatori piantano i loro alberi, uno per uno, agli incroci dei sentieri tra i vari tipi di terreno.

Guadagneranno punti in estate grazie al valore totale più alto di ogni sentiero.

1. Cominciando dal Giocatore Iniziale, i giocatori si alternano mettendo uno **qualsiasi** dei loro Alberi su un **incrocio non occupato di 2 sentieri** del Parco all'interno dell'area di gioco.

NOTA: GLI ALBERI NON POSSONO ESSERE POSIZIONATI SUI BORDI, SUGLI ANGOLI O AL DI FUORI DEL PERIMETRO DELL'AREA DI GIOCO.

NOTA: UNA VOLTA POSIZIONATO, UN ALBERO NON PUÒ ESSERE SPOSTATO.

2. Il gioco continua in senso orario fino a quando ogni giocatore ha piazzato tutti e 8 i suoi alberi.
3. Una volta che ogni giocatore ha piazzato tutti e 8 i suoi alberi, procedete con l'estate.

CONSIGLIO: UN POSIZIONAMENTO EFFICACE DEGLI ALBERI È LA CHIAVE DELLA VITTORIA! IL VALORE DI OGNI ALBERO INFLUENZA IL PUNTEGGIO IN ESTATE, E LA SUA POSIZIONE INFLUENZA LE OPZIONI DI POSIZIONAMENTO DELLE FOGLIE IN AUTUNNO.

NOTA: LE CASELLE DELLE ZONED'ACQUA SONO TRATTATE COME TUTTE LE ALTRE.



# ESTATE

## I VISITATORI AMMIRANO GLI ALBERI

In estate, i visitatori percorrono i sentieri del parco, ammirandolo e premiando il giocatore con gli alberi più maestosi. Per ogni sentiero del Parco vengono assegnati punti.

1. Per ogni sentiero in una **riga** del parco, sommate i **valori** di tutti gli alberi per ogni giocatore in quella riga. Assegnate i punti come indicato nella sezione **PUNTEGGIO ESTATE** qui sotto.
2. Per ogni sentiero in una **colonna** del parco, sommate i **valori** di tutti gli alberi per ogni giocatore in quella colonna. Assegnate i punti come indicato nella sezione **PUNTEGGIO ESTATE** qui sotto.

NOTA: CONSIDERATE I VALORI DEGLI ALBERI, NON IL NUMERO DI ALBERI NELLA RIGA/COLONNA.

NOTA: L'ESCURSIONISTA PUÒ ESSERE USATO PER SEGUIRE QUALE RIGA/COLONNA VIENE VALUTATA.

NOTA: NON SPOSTARE O RIMUOVERE GLI ALBERI MENTRE I VALORI VENGONO SOMMATI.

## PUNTEGGIO ESTATE

Man mano che ogni giocatore guadagna punti, muove il suo Segnalino Punteggio lungo la Traccia Punteggio.

1. Se un singolo giocatore ha il più alto valore totale (primo posto), gli vengono assegnati 2 punti. Se un singolo giocatore ha il successivo valore totale più alto (secondo posto), gli viene assegnato 1 punto.
2. Se 2 o più giocatori sono in parità per il secondo posto, a ciascuno vengono assegnati 0 punti.
3. Se un giocatore singolo è al primo posto e nessun giocatore è al secondo posto, a quel giocatore vengono assegnati 3 punti totali (punti per il primo e secondo posto).
4. Se 2 o più giocatori sono in parità per il primo posto, a ciascuno viene assegnato 1 punto (0 punti per il secondo posto).

# Giocatori al Primo Posto.	# Giocatori al Secondo Posto.	Punti per il Primo Posto	Punti per il Secondo Posto
1	1	2 Punti	1 Punto
1	2+	2 Punti	0 Punti
1	0	3 Punti	-
2+	Qualsiasi	1 Pt. ciascuno	0 Punti

## DETERMINARE IL NUOVO GIOCATORE INIZIALE

Dopo aver assegnato i punteggi, confrontate i punti totali di tutti i giocatori. Il giocatore con il minor numero di punti diventerà il **Giocatore Iniziale** in autunno. I pareggi vengono risolti in senso orario rispetto al precedente Giocatore Iniziale.

Date l'escursionista al nuovo Giocatore Iniziale.

# AUTUNNO

## LE FOGLIE CADONO

In autunno, il vento soffia e le foglie cadono dagli alberi, coprendo il terreno. Le foglie formeranno cumuli in direzione del vento e i giocatori guadagneranno punti in inverno coprendo la maggior parte del terreno di ogni regione.

## DIREZIONE INIZIALE DEL VENTO

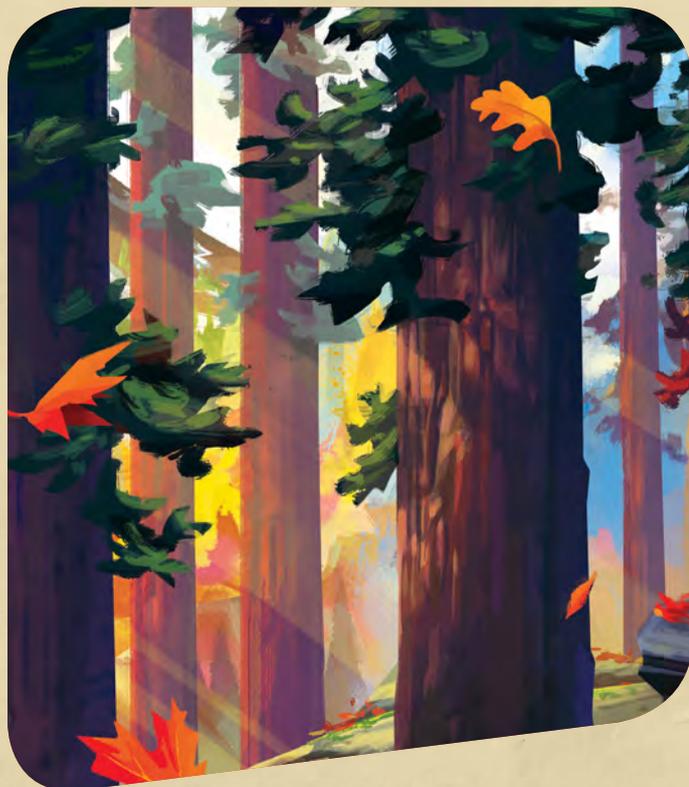
Il nuovo **Giocatore Iniziale** selezionerà la direzione iniziale del vento.

1. Colloca la Plancia Vento in uno dei 4 lati del Tabellone Parco.



**NOTA: INDICA LA DIREZIONE IN CUI IL VENTO INIZIERÀ A SOFFIARE E DETERMINA LO SCHEMA DEI CAMBIAMENTI DEL VENTO PER IL RESTO DELLA PARTITA.**

2. Posiziona il Segnalino Direzione del Vento sulla freccia sopra il punto più a sinistra (indicato da un "1") sulla Plancia Vento.



## FOGLIE CADENTI

I giocatori si alterneranno soffiando via le foglie dai loro alberi per coprire i Quadrati del Terreno. La casella attuale sulla scheda del Vento indica sia quale albero perderà le foglie sia la direzione nella quale le foglie voleranno.

1. Partendo dal Giocatore Iniziale, ogni giocatore effettuerà un turno. Durante il turno il giocatore:
  - a. Seleziona 1 dei suoi alberi **nell'area di gioco** come l'Albero dal quale cadranno le foglie. Non deve rimuovere l'Albero fino al passo "e".
    - i. Durante i primi 4 round, i giocatori devono selezionare uno dei loro alberi che corrisponda al valore indicato sulla Plancia Vento.
    - ii. Durante gli ultimi 4 round, i giocatori possono selezionare uno qualsiasi dei loro alberi rimanenti (indicato da un "\*" sulla Plancia Vento).
  - b. Seleziona 1 delle sue Tessere Foglia e la posiziona a faccia in su davanti a se.

**NOTA: LO SCOIATTOLO VERRÀ SPIEGATO PIÙ AVANTI.**

**NOTA: LA SELEZIONE DELLA TESSERA FOGLIA INFLUISCE SULL'ORDINE DEI GIOCATORI. I GIOCATORI CHE SCELGONO IL VALORE PIÙ BASSO GIOCHERANNO PER PRIMI NEL TURNO SUCCESSIVO.**

- c. Preleva Segnalini Foglia dalla propria riserva pari al valore della tessera foglia giocata. Le foglie vengono considerate **Foglie Attive**, separate dalla riserva.
  - d. Piazza i Segnalini Foglia dalle Foglie Attive sulle Caselle Terreno a formare un percorso in direzione del vento. La sezione **DISTRIBUZIONE DELLE FOGLIE** (pagina 6) lo spiega in dettaglio.
  - e. Rimuove l'Albero scelto dal Tabellone Parco.
  - f. Mette da parte la Tessera Foglia giocata, non potrà più essere usata nuovamente.
2. La partita continua in senso orario fino a quando ogni giocatore ha effettuato il turno.
  3. Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il turno, procedete alla sezione **FINE DEL ROUND**.

**NOTA: L'ORDINE DEI GIOCATORI CAMBIERÀ DOPO IL PRIMO ROUND.**

## DISTRIBUZIONE DELLE FOGLIE

Le foglie cadono lungo un percorso continuo in direzione del vento, garantendo ai giocatori il controllo del terreno dove si posano. I giocatori possono coprire le foglie degli altri giocatori sul loro percorso, pagando un costo. Per distribuire le foglie, un giocatore:

1. Piazza il primo Segnalino Foglia Attiva su una delle 2 Caselle Terreno immediatamente adiacenti alla base dell'Albero in direzione del vento.
2. Posiziona ogni successivo Segnalino Foglia Attiva su una delle 2 Caselle Terreno immediatamente adiacenti alla base dell'Albero in direzione del vento (la casella davanti o le due caselle diagonalmente adiacenti).
3. Continua a piazzare Segnalini Foglia Attiva fino a quando non ne rimane nessuno o fino a quando viene raggiunto il bordo dell'area di gioco.

**RIMUOVETE L'ALBERO DOPO AVER POSIZIONATO L'ULTIMA FOGLIA.**



 LE FOGLIE NON POSSONO ESSERE COLLOCATE FUORI DELL'AREA DI GIOCO.

 IN UNA PARTITA A 3 GIOCATORI, IL LIMITE DELL'AREA DI GIOCO È INDICATO DA UN BORDO BIANCO LUMINOSO.

 DI SEGUITO VIENE DESCRITTO COME COPRIRE LE FOGLIE CHE SI TROVANO GIÀ SULLE CASELLE TERRENO

 LE FOGLIE SI PIAZZANO NELLE REGIONI ACQUATICHE COME IN OGNI ALTRA REGIONE.

## COPRIRE ALTRE FOGLIE

Anche se la maggior parte delle foglie cade su terreno vuoto, un giocatore può coprire le foglie di un altro giocatore lungo il proprio percorso. **Solo le foglie in cima contano per il punteggio in inverno.** Coprire un cumulo dove la propria foglia è in cima non prevede nessun costo aggiuntivo. Per coprire il Segnalino Foglia di un altro giocatore lungo il loro percorso, un giocatore deve:

1. Scartare 1 dei propri Segnalini Foglia Attiva nella riserva per ogni Segnalino Foglia già presente sulla Casella Terreno.
2. Piazzare 1 dei propri Segnalini Foglia Attiva in cima a tutte le altre foglie sulla Casella Terreno.
3. Continuare il proprio tracciato come di consueto se gli rimangono altre Foglie Attive.

**ECCEZIONE: SE E' GIÀ PRESENTE IN CIMA LA FOGLIA DEL GIOCATORE, NON C'È BISOGNO DI SCARTARE LE FOGLIE NELLA RISERVA.**

**NOTA: PER COPRIRE LE FOGLIE DEGLI ALTRI GIOCATORI, AL GIOCATORE DEVONO RIMANERE FOGLIE ATTIVE DOPO AVERNE SCARTATE NELLA RISERVA.**



## LO SCOIATTOLO

Invece di perdere foglie, i giocatori possono chiamare in loro aiuto uno scoiattolo. Quando un giocatore sceglie la Tessera Foglia con l'icona dello scoiattolo, deve:

1. Piazzare la Pedina Scoiattolo entro **3 spazi** dell'Albero prescelto nella direzione del vento (muovendosi secondo la sezione **DISTRIBUZIONE DELLE FOGLIE**).



- a. Lo Scoiattolo può coprire cumuli di foglie di qualsiasi dimensione.
  - b. Le Pedine Scoiattolo non possono essere coperte da Segnalini Foglia.
2. Il turno continua con il giocatore che rimuove l'Albero.



**NOTA: LE CASELLE TERRENO CON LA PEDINA SCOIATTOLO DI UN GIOCATORE CONTANO PER QUEL GIOCATORE DURANTE IL PUNTEGGIO INVERNALE.**

## INVERNO

### GUADAGNARE TERRENO

Ora che gli alberi sono spogli, i giocatori guadagnano punti per aver coperto il maggior numero di caselle per ogni tipo di terreno. Man mano che i giocatori guadagnano punti, spostano il loro segnalino lungo la Traccia Punteggio, sommando i punti a quelli guadagnati in estate.

Le 8 regioni sono formate da Caselle Terreno dello stesso tipo (per colore e superficie). Per **ogni** regione:

1. Contate il numero di Caselle Terreno controllate da ogni giocatore.
  - a. La casella è controllata dal giocatore il cui Segnalino Foglia o Pedina Scoiattolo è in cima. L'altezza di un cumulo di foglie non influenza il punteggio.
  - b. Contate tutte le Caselle Terreno coperte dalle foglie dei giocatori, anche se non adiacenti.
2. Se un giocatore singolo ha il più alto valore totale (primo posto), guadagna 5 punti. Se un giocatore singolo ha il successivo più alto valore totale (secondo posto), guadagna 3 punti.
3. Se 2 o più giocatori sono in parità per il secondo posto, a ciascuno viene assegnato 1 punto.
4. Se un giocatore singolo è al primo posto e nessun giocatore è al secondo posto, a quel giocatore vengono assegnati 8 punti totali (punti per il primo e secondo posto).
5. Se 2 o più giocatori sono in parità per il primo posto, a ciascuno vengono assegnati 4 punti (0 punti per il secondo posto).

# Giocatori al Primo Posto	# Giocatori al Secondo Posto	Punti per il Primo Posto	Punti per il Secondo Posto
1	1	5 Punti	3 Punti
1	2+	5 Punti	1 Pt. ciascuno
1	0	8 Punti	-
2+	Qualsiasi	4 Pt. ciascuno	0 Punti

## FINE DEL ROUND

Una volta che ogni giocatore ha effettuato un turno, il vento cambierà prima che il gioco continui.

**RICORDATE: TUTTI I GIOCATORI DOVREBBERO AVER RIMOSSO UNO DEI LORO ALBERI DAL TABELLONE DEL PARCO.**

1. Spostate il Segnalino Direzione del Vento di uno spazio verso destra. Questo modifica la direzione in cui soffia il vento. Cambia anche le restrizioni su quale albero deve essere selezionato nel round successivo.
2. Il giocatore che ha giocato la Tessera Foglia del valore più basso nel round precedente diventa il nuovo Giocatore Iniziale. In caso di pareggio, il giocatore più vicino in senso orario all'attuale Giocatore Iniziale diventa il nuovo Giocatore Iniziale. Date l'escursionista al nuovo Giocatore Iniziale.

**NOTA: L'ICONA DELLO SCOIATTOLO CONTA COME VALORE 1.**

**Dopo il punteggio invernale, confrontare i punti totali di ogni giocatore.**

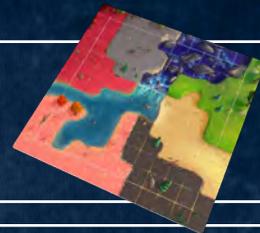
**Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore!**

**NOTA: I PAREGGI VENGONO VINTI DAL GIOCATORE PIÙ VICINO AL GIOCATORE INIZIALE DEL ROUND FINALE.**

# PREPARAZIONE RAPIDA

1

Posizionate il Tabellone Parco al centro del tavolo.



2

Ogni giocatore sceglie un tipo di albero e prende tutti i componenti corrispondenti:



Tutte le 8 Tessere Foglia (da 2 a 8 e Scoiattolo)



Tutti e 36 i Segnalini Foglia



1 Pedina Scoiattolo



Tutti gli 8 Alberi (2 per valore, da 1 a 4)

3

Posizionate la Plancia Vento e il Segnalino Direzione del Vento a lato del Tabellone Parco. Verranno posizionati vicino al tabellone in autunno.

4

Posizionate la Traccia Punteggio di lato con un Segnalino Foglia per ogni giocatore.

5

Selezionate a caso un Giocatore Iniziale e dategli l'Escursionista.

## PRIMAVERA

A turno piantate gli alberi negli incroci dei sentieri.

## AUTUNNO

Selezionate a turno Tessere Foglia e Alberi dai quali far cadere foglie in direzione del vento.

## ESTATE

Valutate ogni riga/colonna, sommando i valori sugli alberi per ogni giocatore.

## INVERNO

Valutate ogni regione contando il numero di caselle terreno controllate da ogni giocatore.

## PUNTEGGIO ESTIVO

# Giocatori al Primo Posto	# Giocatori al Secondo Posto	Punti per il Primo Posto	Punti per il Secondo Posto
1	1	2 Punti	1 Punto
1	2+	2 Punti	0 Punti
1	0	3 Punti	-
2+	Qualsiasi	1 Pt. ciascuno	0 Punti

## PUNTEGGIO INVERNALE

# Giocatori al Primo Posto	# Giocatori al Secondo Posto	Punti per il Primo Posto	Punti per il Secondo Posto
1	1	5 Punti	3 Punti
1	2+	5 Punti	1 Pt. ciascuno
1	0	8 Punti	-
2+	Qualsiasi	4 Pt. ciascuno	0 Punti

### CREDITS

#### Game Design

Daryl Andrews & Erica Bouyouuris

#### 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

