

OVERZICHT

Elke speler beheert een boomsoort die in het prachtige domein van een nationaal park groeit.

Spelers planten hun bomen in de lente en scoren punten voor de meest majestueuze bomen op elk pad (rij/kolom) in de zomer. In de herfst blaast de wind en bedekken de spelers de grond met bladeren. Wanneer de winter komt, scoren spelers punten voor de meeste bedekte grond in elke regio. De speler met het meeste punten op het einde van het jaar is de winnaar.

VOORBEREIDING

1. Plaats het Parkbord in het midden van de tafel. De kant waarmee je speelt, is afhankelijk van het aantal spelers.
2. Elke speler kiest een boomsoort en neemt volgende bijhorende componenten:
 - a. Alle 8 Bladfiches (2 tot en met 8 en Eekhoorn)
 - b. Alle 36 Bladeren
 - c. Alle 8 Bomen (2 van elke waarde, 1 tot en met 4)
 - d. 1 Eekhoorn
3. Leg het Windbord (a) en de Windrichtingmarkeersteen (b) opzij. Zij worden in de herfst naast het Parkbord gelegd.
4. Leg het Scorebord (a) opzij. Elke speler legt 1 Blad naast het Scorebord (b) om te dienen als Scoremarkeersteen.
5. Bepaal willekeurig een Startspeler en geef deze de Wandelaar.

TIP: BIJVOORBEELD DEGENE DIE HET MEEST RECENT EEN NATIONAAL PARK BEZOCHT.

SPELERSAANTAL

De voorbereiding is zeer gelijkaardig voor 2, 3 en 4 spelers; hoewel het speelgebied kleiner is bij minder spelers.

2 Spelers: Gebruik de kant van het bord met grotere vakken en zonder witte rand.

3-4 Spelers: Gebruik de kant van het bord met kleinere vakken en een witte rand (zie voorbeeld). Bij 3 spelers bakent de witte rand het speelgebied af. Bij 4 spelers wordt het volledige bord gebruikt.

Er zijn geen andere verschillen.

SPELVERLOOP

EEN JAAR IN EEN NATIONAAL PARK

Elk spel van Bosk wordt gespeeld over de loop van 1 jaar, met 2 speelseizoenen (lente en herfst) en 2 puntentellingseizoenen (zomer en winter).

Elk seizoen is uniek; waar je je bomen plant in de lente zal de toekomst van je park bepalen - met name hoeveel bezoekers je bomen komen bewonderen in de zomer en hoe ver de wind je bladeren blaast in de herfst.

LENTE

PLANTEN EN GROEIEN

In de lente planten spelers om de beurt hun bomen op de plaatsen waar de paden kruisen. In de zomer scoren spelers punten wanneer ze de hoogste totale waarde op een pad hebben.

1. Startend met de Startspeler plaatsen spelers om de beurt 1 van hun bomen **naar keuze** op een leeg **kruispunt van 2 paden** op het Parkbord, binnen het speelgebied.

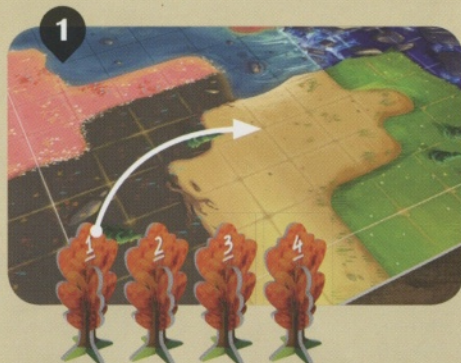
OPMERKING: BOMEN MOGEN NIET OP RANDEN, HOEKEN OF DE BUITENSTE LIJN GEPLAATST WORDEN.

OPMERKING: NA PLAATSIING KAN EEN BOOM NIET VERPLAATST WORDEN.

2. De beurt wordt met de klok mee doorgegeven, totdat alle spelers hun 8 Bomen hebben geplaatst.
3. Wanneer alle spelers hun 8 Bomen hebben geplaatst, start de zomer.

TIP: SLIM PLAATSEN VAN JE BOMEN IS DE SLEUTEL TOT SUCCES! DE WAARDE VAN ELKE BOOM BEÏNVLOEDT DE PUNTENTELLING IN DE ZOMER EN ZIJN POSITIE BEÏNVLOEDT WAAR DE BLADEREN KUNNEN VALLEN IN DE HERFST.

OPMERKING: WATERTERREINVAKKEN WORDEN OP DEZELFDE MANIER BEHANDELD ALS ANDERE VAKKEN.



ZOMER

BEZOEKERS BEWONDEREN DE BOMEN

In de zomer bewandelen bezoekers de paden in het park, waarbij zij het park bewonderen en de speler met de meest majestueuze bomen belonen. Voor elk pad op het Parkbord worden punten gescoord.

1. Bereken één voor één voor elke pad **rij** de **waarde** van alle bomen die een speler in die rij heeft. Scoor punten zoals aangegeven in de **ZOMER PUNTENTELLING** sectie hieronder.
2. Bereken één voor één voor elke pad **kolom** de **waarde** van alle bomen die een speler in die kolom heeft. Scoor punten zoals aangegeven in de **ZOMER PUNTENTELLING** sectie hieronder.

OPMERKING: KIJK NAAR DE WAARDE OP DE BOMEN, NIET NAAR HET AANTAL BOMEN IN DE RIJ/KOLOM.

OPMERKING: JE KAN DE WANDELAAR GEBRUIKEN OM AAN TE DUIDEN WELKE RIJ/KOLOM GESCOORD WORDT.

OPMERKING: VERPLAATS OF VERWIJDER DE BOMEN NIET TERWIJL DE WAARDE BEREKEND WORDT.

ZOMER PUNTENTELLING

Wanneer je punten scoort, verplaats je je Scoremarkeersteen op het Scorebord.

1. Als 1 speler de hoogste waarde heeft (eerste plaats), scoort deze 2 punten. Als 1 speler de tweede hoogste waarde heeft (tweede plaats), scoort deze 1 punt.
2. Als 2 of meer spelers op de tweede plaats staan, scoren zij elk 0 punten.
3. Als 1 speler op de eerste plaats staat en geen enkele speler op de tweede plaats staat, scoort deze speler 3 punten (punten voor zowel de eerste als de tweede plaats).
4. Als 2 of meer spelers op de eerste plaats staan, scoren zij elk 1 punt (0 punten voor de tweede plaats).

# Spelers op de eerste plaats	# Spelers op de tweede plaats	Punten voor de eerste plaats	Punten voor de tweede plaats
1	1	2 Punten	1 Punt
1	2+	2 Punten	0 Punten
1	0	3 Punten	-
2+	0-2	1 Punt elk	0 Punten

BEPAAAL NIEUWE STARTSPELER

Na de puntentelling vergelijk je de tussenstand op het Scorebord. De speler met de minste punten wordt de **Startspeler** in de herfst. Als er een gelijkspel is, wordt de speler die met de klok mee als eerste na de vorige Startspeler aan de beurt komt, de nieuwe Startspeler.

De nieuwe Startspeler krijgt de Wandelaar.

HERFST

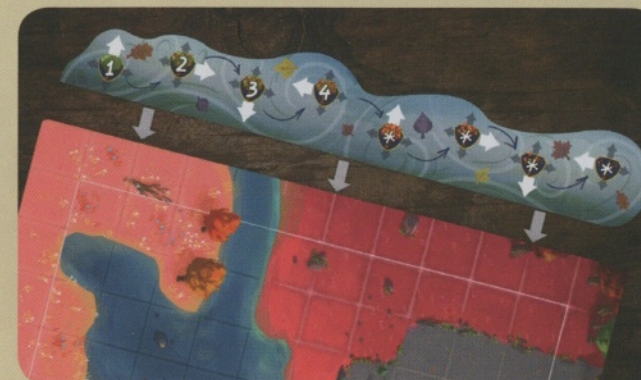
DE BLADEREN VALLEN

In de herfst blaast de wind, vallen de bladeren van de bomen en wordt de grond bedekt. Bladeren vormen sporen in de richting van de wind en in de winter scoren spelers punten wanneer ze de meeste vakken van een terrein bedekt hebben.

INITIËLE WINDRICHTING

De nieuwe **Startspeler** kiest de initiële windrichting.

1. Plaats het Windbord aan 1 van de 4 zijden van het Parkbord.



OPMERKING: DIT BEPAALT IN WELKE RICHTING DE WIND BEGINT TE BLAZEN EN OOK HET PATROON VOOR VERANDERINGEN VAN DE WIND VOOR DE REST VAN HET SPEL.

2. Plaats de Windrichtingmarkeersteen op de pijl boven het meest linkse vak (aangeduid door "1") op het Windbord.



VALLENDE BLADEREN

Spelers laten om de beurt bladeren van hun bomen vallen zodat ze Terreinvakken bedekken. De huidige positie op het Windbord bepaalt zowel welke boom zijn bladeren zal verliezen als in welke richting de bladeren zullen vallen.

1. Startend met de Startspeler voeren spelers om de beurt volgende stappen uit:
 - a. Duid 1 van je Bomen in het **speelgebied** aan als de boom die zijn bladeren zal verliezen. Verwijder deze Boom niet tot stap "e".
 - i. Tijdens de eerste 4 rondes moet je 1 van je Bomen met dezelfde waarde als de huidige positie op het Windbord kiezen.
 - ii. Tijdens de laatste 4 rondes mag je om het even welke van je overgebleven Bomen kiezen (aangeduid door "*" op het Windbord).
 - b. Kies 1 van je Bladfiches en plaats het open voor je.

OPMERKING: DE EEKHOORN WORDT LATER UITGELEGD.

OPMERKING: HET BLADFICHE DAT JE KIEST HEEFT INVLOED OP DE SPELVOLGORDE. DE SPELER DIE DE LAAGSTE WAARDE KIEST, MAG DE VOLGENDE RONDE BEGINNEN.

- c. Neem Bladeren van je voorraad gelijk aan de waarde van je gekozen Bladfiche. Dit zijn de **Actieve Bladeren**, los van je voorraad.
 - d. Plaats Bladeren uit je Actieve Bladeren op de Terreinvakken om een spoor in de richting van de wind te vormen. In de **BLADEREN PLAATSEN** sectie (pagina 6) wordt dit gedetailleerd uitgelegd.
 - e. Verwijder je gekozen Boom van het Parkbord.
 - f. Leg het gekozen Bladfiche weg, je kan het niet meer kiezen.
2. De beurt wordt met de klok mee doorgegeven, totdat alle spelers aan de beurt zijn geweest.
 3. Wanneer alle spelers aan de beurt zijn geweest, ga je naar de **EINDE VAN DE RONDE** sectie.

OPMERKING: DE SPELVOLGORDE ZAL NA DE EERSTE RONDE VERANDEREN.

BLADEREN PLAATSEN

Bladeren vallen in een onafgebroken spoor in de richting van de wind en geven spelers daardoor controle over het terrein. Spelers mogen, tegen een prijs, de bladeren van andere spelers op hun spoor bedekken. Om bladeren te plaatsen, moet je:

1.

Het eerste Actieve Blad aan de voet van de Boom op 1 van de 2 aangrenzende Terreinvakken in de richting van de wind leggen.
2.

Elk volgend Actieve Blad op 1 van de 3 aangrenzende Terreinvakken in de richting van de wind leggen (het vak ernaast of de 2 diagonaal aangrenzende vakken)
3.

Actieve Bladeren blijven plaatsen tot deze op zijn of tot je de rand van het speelgebied bereikt.

HERINNERING: VERWIJDER DE BOOM NADAT HET LAATSTE BLAD IS GEPLAATST.



JE MAG GEEN BLADEREN BUITEN HET SPEELGEBIED PLAATSEN.

IN EEN SPEL MET 3 SPELERS IS HET SPEELGEBIED AFGEBAKEND DOOR DE WITTE RAND.

HET BEDEKKEN VAN BLADEREN DIE AL OP EEN TERREINVAK LIGGEN WORDT HIERONDER UITGELEGD.

BLADEREN PLAATSEN OP WATERTERREINVAKKEN IS HETZELFDE ALS OP ANDERE VAKKEN.

ANDERE BLADEREN BEDEKKEN

Hoewel de meeste bladeren op een leeg vak vallen, mogen spelers de bladeren van andere spelers op hun spoor bedekken.

Enkel het bovenste blad zal meetellen bij de puntentelling in de winter. Als je eigen Blad vanboven ligt, mag je dit Blad bedekken alsof het vak leeg zou zijn (geen extra kost). Als je het Blad van een andere speler op je spoor wil bedekken, moet je:

1.

Voor elk Blad dat al op het Terreinvak ligt 1 van je Actieve Bladeren terug in de voorraad leggen.
2.

1 van je Actieve Bladeren op de Bladeren op het Terreinvak leggen.
3.

Doorgaan met Bladeren op je spoor te plaatsen zolang je Actieve Bladeren hebt.

UITZONDERING: ALS JE EIGEN BLAD VANBOVEN LIGT, MOET JE GEEN BLADEREN TERUG IN DE VOORRAAD LEGGEN.

OPMERKING: ALS JE HET BLAD VAN EEN ANDERE SPELER WIL BEDEKKEN, MOET JE ACTIEVE BLADEREN OVER HEBBEN NADAT JE BLADEREN TERUG IN DE VOORRAAD HEBT GELEGD.



EЕКHOORN

In plaats van bladeren te blazen, mogen spelers de hulp van een eekhoorn invoeren. Als je je Bladfiche met het eekhoornicoon kiest, moet je:

1.

Je Eekhoorn op maximum 3 vakken van je gekozen Boom in de richting van de wind plaatsen (overeenkomstig de **BLADEREN PLAATSEN** sectie).
- a.

De Eekhoorn kan altijd Bladeren bedekken.
- b.

Bladeren kunnen de Eekhoorn niet bedekken.
2.

Doorgaan met je beurt, door je Boom te verwijderen.

OPMERKING: TERREINVAKKEN MET EEN EЕКHOORN TELLEN MEE VOOR DE PUNTENTELLING IN DE WINTER.



WINTER

TERREIN WINNEN

Nu de bomen kaal zijn, scoren spelers punten als zij het meeste grond van een soort terrein hebben bedekt. Wanneer je punten scoort, verplaats je je Scoremarkeersteen verder op het Scorebord.

De 8 regio's bestaan uit Terreinvakken van dezelfde soort (kleur en structuur). Voor **elke** regio:

1.

Tel het aantal Terreinvakken dat elke speler beheert.
- a.

Enkel de speler van wie het Blad of de Eekhoorn vanboven ligt, is de speler die het vak beheert. Het aantal Bladeren dat op een vak ligt, heeft geen invloed op de puntentelling.
- b.

Onderbroken Terreinvakken van dezelfde soort worden allemaal samengeteld.
2.

Als 1 speler de hoogste waarde heeft (eerste plaats), scoort deze 5 punten. Als 1 speler de tweede hoogste waarde heeft (tweede plaats), scoort deze 3 punten.
3.

Als 2 of meer spelers op de tweede plaats staan, scoren zij elk 1 punt.
4.

Als 1 speler op de eerste plaats staat en geen enkele speler op de tweede plaats staat, scoort deze speler 8 punten (punten voor zowel de eerste als de tweede plaats).
5.

Als 2 of meer spelers op de eerste plaats staan, scoren zij elk 4 punten (0 punten voor de tweede plaats).

# Spelers op de eerste plaats	# Spelers op de tweede plaats	Punten voor de eerste plaats	Punten voor de tweede plaats
1	1	5 Punten	3 Punten
1	2+	5 Punten	1 Punt elk
1	0	8 Punten	-
2+	0-2	4 Punten elk	0 Punten

Na de winter puntentelling, vergelijk je de punten van elke speler.

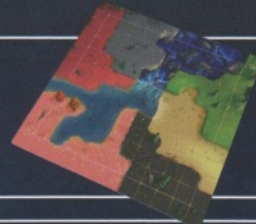
De speler met de meeste punten is de winnaar!

OPMERKING: ALS ER EEN GELIJKSPEL IS, WINT DE SPELER DIE IN DE LAATSTE RONDE ALS EERSTE AAN DE BEURT KWAM.

KORT OVERZICHT

1

Plaats het Parkbord in het midden van de tafel.



2

Elke speler kiest een boomsoort en neemt volgende bijhorende componenten:



Alle 8 Blad-fiches (2 tot en met 8 en Eekhoorn)



Alle 36 Bladeren



1 Eekhoorn



Alle 8 Bomen (2 van elke waarde, 1 tot en met 4)

3

Leg het Windbord en de Windrichtingmarkeersteen opzij. Zij worden in de herfst naast het Parkbord gelegd.

4

Leg het Scorebord met 1 Blad van elke speler opzij.

5

Bepaal willekeurig een Startspeler en geef deze de Wandelaar.

LENTE

Plant om de beurt bomen op kruispunten van paden.

ZOMER

Scoor punten voor elke rij/kolom door de waarde van de bomen van elke speler op te tellen.

HERFST

Kies om de beurt Bomen en Blad-fiches en laat Bladeren in de richting van de wind vallen.

WINTER

Scoor punten voor elke regio door het aantal Terreinvakken dat elke speler beheert op te tellen.

ZOMER PUNTENTELLING

# Spelers op de eerste plaats	# Spelers op de tweede plaats	Punten voor de eerste plaats	Punten voor de tweede plaats
1	1	2 Punten	1 Punt
1	2+	2 Punten	0 Punten
1	0	3 Punten	-
2+	0-2	1 Punt elk	0 Punten

WINTER PUNTENTELLING

# Spelers op de eerste plaats	# Spelers op de tweede plaats	Punten voor de eerste plaats	Punten voor de tweede plaats
1	1	5 Punten	3 Punten
1	2+	5 Punten	1 Punt elk
1	0	8 Punten	-
2+	0-2	4 Punten elk	0 Punten

HET TEAM

Spelontwerp
Daryl Andrews & Erica Bouyouris

Spelontwikkeling
Ben Harkins

Illustraties
Kwanchai Moriya

Grafisch Ontwerp
Matt Paquette

Editing
Paige Polinsky

Uitgegeven door
Floodgate Games

Nederlandse vertaling
Jesse Szeker

MET DANK AAN onze fantastische playtesters:

Tanya Andrews, Adrian Adamescu, Helaina Cappel, Josh Cappel, Isaac Shalev, Andrew Wolf, Nathan Weisman, Eli Gingerich, Stephen Sauer, Jen Farmer, Ben Pfo, Peter Wocken, Aurelie Raphael, Rachael Groynom, Britta Stoeckmann, Theo Riviere, 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, en de leden van: Game Artisans of Canada en Saint Paul Board Game Group.

Bosk: een kleine bosrijke omgeving

Tag ons in je parkfoto's:
@FloodgateGames
#BoskGame

FLOODGATE.GAMES/BOSK



www.matagot.com
@EditionsMatagot