



A FENSÉGES FÁK ÉS

BOSK

A HULLÓ LEVELEK JÁTÉKA

JÁTÉKSZABÁLY

BEVEZETÉS

Mindannyian egy gyönyörű nemzeti park területén egy fajtája növekedését szabályozzátok.

A tavasszal növekedésnek indult fákért nyáron pontokat szerezhettek, követve a legfelségesebb fak útvonalát (oszlopok/sorok). Az őszi szelek érkezésével, falevelekkel borítjátok a talajt. Végül a télen, minden egyes régióban pontokat szereztetek a leglefedettebb területért. Az év végére a legtöbb pontszámot elért játékos a győztes.

ELŐKÉSZÍTÉS

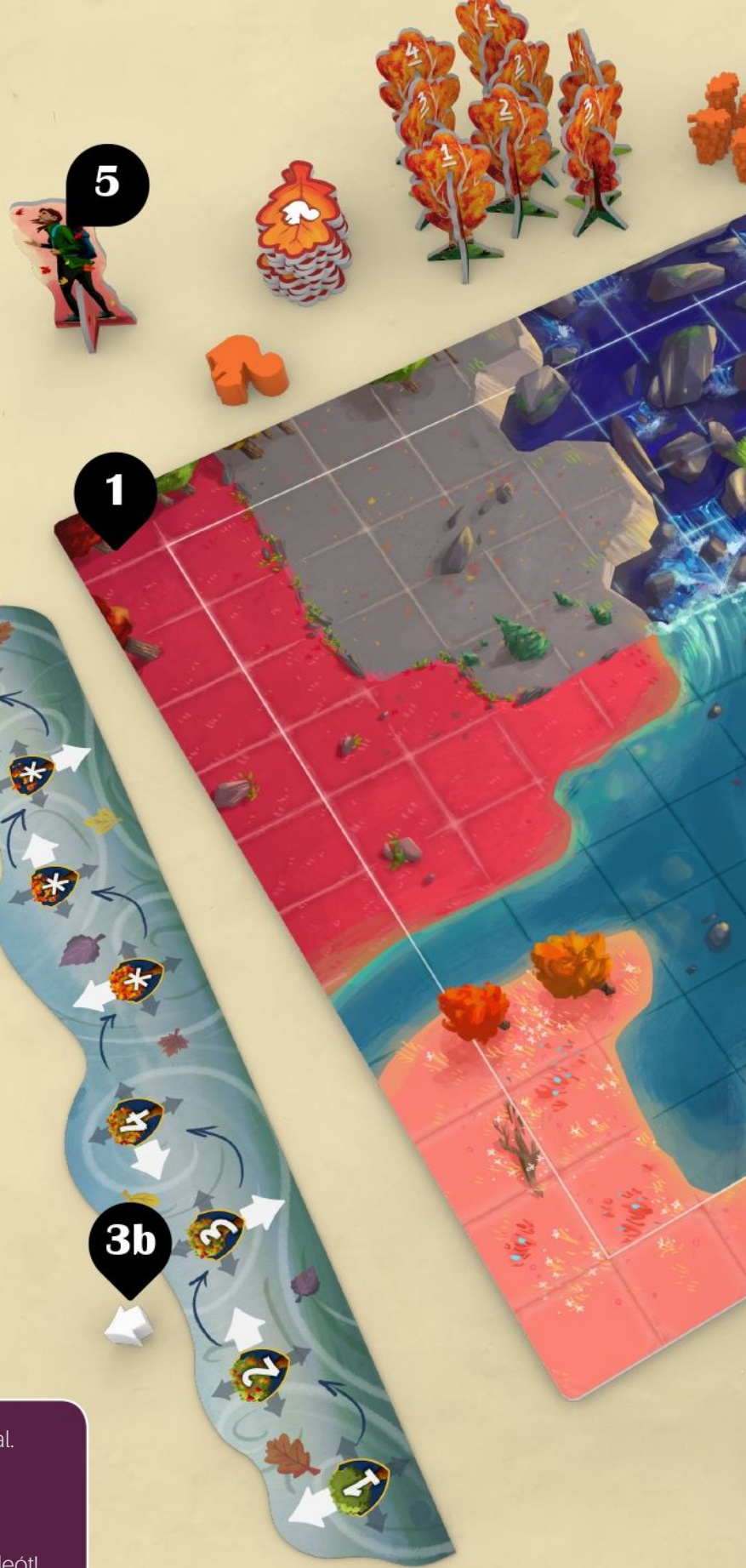
1. Tedd a parktáblát az asztal közepére a játékosok számára megfelelő oldalával felfelé.
2. Mindenki válasszon magának egy fajtát és vegye el az összes, vele egyező tartozékot:
 - a. 8 levéllapkát (2-8-ig és egy mókust)
 - b. 36 levéljelölőt
 - c. 8 fát (1-4-es értékből 2-2)
 - d. 1 mókusjelölőt
3. Tedd a széltáblát (a) és a szélirányjelzőt (b) oldalra. Ezeket majd össze fogjátok a parktábla mellé tenni.
4. Helyezd a pontozósávot (a) a parktábla közelébe. Mindenki tegyen egy levéljelölőt a saját színébe a pontozósáv mellé (b), ami majd a pontszámok követésére szolgál.
5. Válasszatok magatok közül véletlenszerűen egy kezdőjátékost és adjátok neki oda a természetjáró-jelölőt.

CSAK EGY JAVASLAT: PÉLDÁUL, AKI NEMRÉG LÁTOGATOTT EL EGY NEMZETI PARKBA!

Megtanítjuk nektek, hogyan játsszatok a játékkal.
Látogassatok el

a **Floodgate.Games/Bosk**

oldalra, hogy megnézzétek a szabályismertető videót!



JÁTÉKOSOK SZÁMA

A játék előkészítése nagyon hasonló a 2, a 3 és a 4 játékosok esetében, de kevesebb játékosal kisebb a játékkerület.

2 játékos esetében: A játéktábla nagyobb négyzeteit ábrázoló oldalát használjátok, ahol nincs fehér szegély.

3-4 játékos esetében: A játéktábla kisebb négyzeteit ábrázoló oldalát használjátok, ahol egy fehér szegély is látható. Három játékosnál a fehér szegélyen belüli területet, míg négy játékosnál a játéktábla teljes területén játszotok.

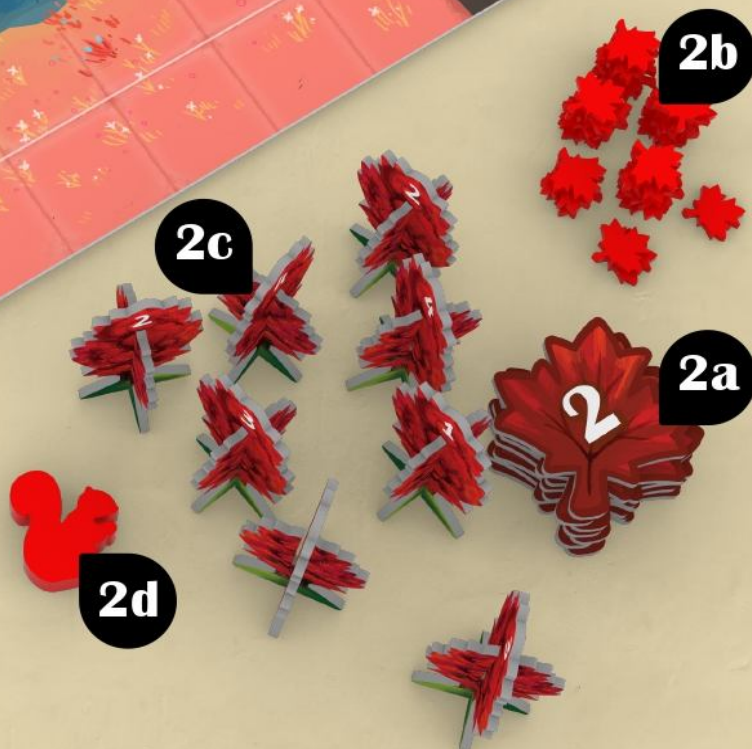
A játékosok számát illetően nincs több különbség.

JÁTÉKMENET

EGY ÉV EGY NEMZETI PARKBAN

A Bosk minden játéka egy évet ölel fel. A tavaszt és őszt, amikor játszotok, valamint nyarat és telet, amikor pontoztok.

Minden évszak egyedi, és ahol tavasszal a fáidat növeszted, az hatással lesz a nemzeti park jövőjére – például, hogy hány látogató csodálja meg a fáidat nyáron ahhoz, vagy őszen a szél milyen messze fújja a leveleidet.



TAVASZ

NÖVEKVŐ CSODÁK

Tavasszal, mindannyian a fáitokat növesztitek egyenként a különböző tereptípusok közötti útkereszteződéseknél. Nyáron, pontokat szereztek a nyomvonalak mentén megszereshető legmagasabb összértékért.

1. A játékterületen belül a kezdőjátékkal kezdve, majd egymást felváltva, helyezték le **valamelyik** fátok egyikét a parktábla **2 útjának** az üresen álló **kereszteződésére**.

MEGJEGYZÉS: A FÁKAT NEM TEHETED A JÁTÉKTERÜLET SZÉLEIRE, A SARKOKRA, VAGY AZON KÍVÜLRE.

MEGJEGYZÉS: A LEHELYZETT FÁT MÁR NEM MOZGATHATOD.

2. A játékot az óramutató járásával egyező irányba haladva, egymást felváltva végzitek, egészen addig, amíg minden játékos lehelyezi mind az 8 fáját.
3. Miután mindenki lehelyezte a 8 fáját, a játék a nyárral folytatódik.

EGY JAVASLAT: A GYŐZELEM ÉRDEKÉBEN, A HATÉKONY FALEHELYEZÉS NAGYON FONTOS!

NYÁRON AZ ÖSSZES FA ÉRTÉKE HATÁSSAL VAN A PONTOZÁSRA, A FÁK POZÍCIÓJA PEDIG AZ ŐSZI LEVELEK HULLÁSÁT SZABÁLYOZZA.

MEGJEGYZÉS: A VÍZTEREPET UGYANOLYAN TEREPNEK KEZELJÉTEK, MINT A TÖBBIT.



NYÁR

A LÁTOGATÓK ÉRKEZÉSE

Nyáron, a látogatók a park útvonalai mentén végigsétálnak és megcsodálják a parkot, pontozva a fenséges fákat. Minden egyes útvonalat a parktáblán ponttal jutalmaznak.

1. Egyenként, minden egyes útvonal-**sor** esetében adjátok össze az adott sorban lévő összes játékos fájának az **értékét**. A jutalompontokat az alábbi rész, a **PONTOZÁS NYÁRON** ismerteti.
2. Egyenként, minden egyes útvonal-**oszlop** esetében adjátok össze az adott oszlopban lévő összes játékos fájának az **értékét**. A jutalompontokat az alábbi rész, a **PONTOZÁS NYÁRON** ismerteti.

MEGJEGYZÉS: A FÁK ÉRTÉKÉT NÉZZÉTEK, ÉS NE A FÁK SZÁMÁT A SORBAN VAGY AZ OSZLOPBAN.

MEGJEGYZÉS: A TERMÉSZET JÁRÓ-JELÖLŐVEL NYOMON TUDJÁTOK KÖVETNI AZ ÉPPEN PONTOZOTT SORT VAGY OSZLOPOT.

MEGJEGYZÉS: NE MOZGASD VAGY TÁVOLÍTSD EL A FÁKAT, MERT AZ ÉRTÉKEK MÁR ÖSSZESÍTVE VANNAK.

PONTOZÁS NYÁRON

A megszerzett pontjaitokat a pontozójelölők mozgatásával jelöljétek a pontozósávon.

1. Ha egyetlen játékosnak van a legmagasabb összértéke (első helyen), akkor 2 pontot kap. Ha egyetlen játékosé a második legnagyobb összérték (második helyen), akkor 1 pontot szerez.
2. Ha 2 vagy több játékos esetében a második helyen pontegyezőség áll fenn, akkor senki sem szerez pontot.
3. Ha egyetlen játékos áll az első helyen és nincs második helyezett, akkor ez a játékos 3 pontot kap (megkapja a pontokat az első és a második helyért).
4. Ha 2 vagy több játékos esetében az első helyen pontegyezőség áll fenn, akkor mindenki 1 pontot kap (0 pont a második helyért).

Játékosok száma az első helyen	Játékosok száma a második helyen	Az első hely pontjuttalma	A második hely pontjuttalma
1	1	2 pont	1 pont
1	2+	2 pont	0 pont
1	0	3 pont	-
2+	bármennyi	1 pont mindenkinek	0 pont

AZ ÚJ KEZDŐJÁTÉKOS MEGHATÁROZÁSA

A pontozás után hasonlítsátok össze a pontszámaitokat. A legkevesebb ponttal rendelkező játékos lesz az őszi évszak **kezdőjátékosa**. A döntetlen helyzet feloldásra kerül az előző kezdőjátékostól kiindulva az óramutató járásával egyező irányába.

Az új kezdőjátékos vegye magához a természetjáró-jelölőt.

A FALEVÉLHULLÁS

Amikor az őszi szelek kergetik a faleveleket, beborítják vele a tájat. A levelek egy ösvényt képeznek a szél irányába, és ezzel télen pontokat szereztek minden egyes régió legnagyobb lefedettségéért.

KEZDETI SZÉLIRÁNY

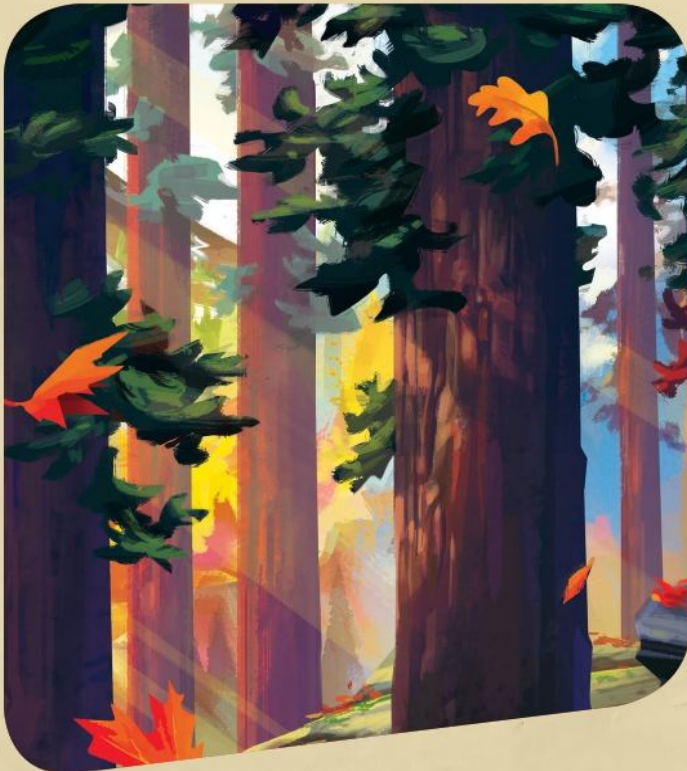
Az új **kezdőjátékos** választja meg a kezdeti szélirányt.

1. Tedd a széltáblát a parktábla négy oldalának egyikére.



MEGJEGYZÉS: EZ AZT JELENTI, HOGY A SZÉL MELY IRÁNYBA KEZD EL FÚJNI, VALAMINT A JÁTÉK TÖBBI RÉSZÉBEN MEGHATÁROZZA A SZÉLIRÁNYVÁLTOZÁS MINTÁJÁT.

2. Helyezd a szélirányjelzőt a széltábla bal szélén lévő nyílábrázolása fölé (az 1-sel jelölt rész).



HULLÓ LEVELEK

Egymást felváltva kerülnek lehelyezésre, a parktábla négyzeteire a lehulló falevelek, hogy befedjék a terepet.

A széltábla aktuális szélirányjelzése mutatja, hogy mely fák veszítik el a levelüket és a lehulló leveleket milyen irányba fújja el a szél.

1. A kezdőjátékoskal kezdve, mindenki végrehajtja a fordulóját. A forduló során:

- a. Válassz 1 fát a sajátjaid közül a **játékterületen**, amiről levelek fognak lehullani. Az „e” lépésig ne távolítsd el a fát a parkról.

- i. Az első 4 fordulóban mindenkinek ki kell választania egy fát, amelynek értéke egyezik a széltábla aktuális értékével.
- ii. Az utolsó 4 fordulóban a megmaradt fák bármelyikéből kell egyet választanotok (a széltáblán ezek a *-gal jelölt mezők).

- b. Válassz egy levéllapkát és tedd magad elé képpel felfelé.

MEGJEGYZÉS: A MÓKUSRÓL KÉSŐBB BESZÉLÜNK. MEGJEGYZÉS: A LEVÉLLAPKÁK KIVÁLASZTÁSA A JÁTÉKOSORRENDRE IS HATÁSSAL VAN. A KÖVETKEZŐ FORDULÓBAN A LEGKISEBB ÉRTÉKET VÁLASZTÓ JÁTÉKOS FOG ELSŐKÉNT JÁTSZANI.

- c. Vegyél el annyi levéljelölőt a készletedből, amely egyezik a levéllapkán szereplő számmal. Ezeket **aktív leveleknek** tekintjük, elkülönítve a készletedtől.

- d. Az aktív leveleket helyezd le egyenként a parktábla négyzeteire úgy, hogy a széliránynak megfelelően egy ösvényt formáljanak. A **LEVELEK LEHELYEZÉSÉT** a 6. oldalon részletesen ismertetjük.

- e. Távolítsd el a kiválasztott fát.

- f. Tedd félre a választott levéllapkát, azt már nem lehet újra felhasználni.

2. Az óramutató járásával egyező irányba haladva, mindenki végezze el a fordulóját.

3. Miután mindenki elvégezte a fordulóját, folytassátok a **KÖR VÉGE** szakasszal.

MEGJEGYZÉS: A JÁTÉKOSOK SORRENDJE MÁR AZ ELSŐ KÖR UTÁN MEGVÁLTOZIK.

FALEVÉL LEHELVEZÉSE

A fák a szél irányát követve az ösvényt fedik be folyamatosan az elhullajtott leveleikkel, és ahogy ezen haladnak, hatással vagytok a terepre. Lefedhetitek egymás útjait, de ennek költsége van. A levelek lehelyezéséhez az alábbiakat kell elvégeznetek:


1. Helyezz az első aktív levéljelölőt a fa tövéhez, közvetlenül az előtte lévő szomszédos négyzet valamelyikére, követve a szél irányát.


2. Helyezz minden további aktív levéljelölőt a rákövetkező 3 szomszédos négyzet egyikére, követve szintén a szél irányát (egy jelölő előre, vagy kettő átlósan).


3. Addig folytasd a levéljelölők lehelyezését, amíg azok el nem fogynak, vagy el nem éred a játéktérület szélét.


EMLÉKEZTETŐ: AZ UTOLSÓ FALEVÉL LEHELVEZÉSE UTÁN TÁVOLÍTSD EL A FÁT.



 A LEVELEKET NEM HELYZHETED A JÁTÉKTERÜLETEN KÍVÜLRE.

 EGY 3 FŐS JÁTÉKBAN, A JÁTÉKTERÜLET SZÉLÉT EGY FEHÉR VONAL JELÖLI.

 A MÁR LENT LÉVŐ LEVELEK LEFEDÉSÉT ALÁBBI ISMERTETJÜNK.

 VÍZTEREPRE UGYANÚGY HELYZHETSZ LEVELET, MINT BÁRMILYEN MÁSIK TEREPRE.

EGY MÁSIK FALEVÉL LEFEDÉSE

Ugyan a legtöbb levél üres terepre esik, de előfordulhat az is, hogy lefeded egy másik játékos ösvényét a saját levéljelölőiddel. **Télen a pontozáskor csak a levélkupac tetején lévő levelek számítanak.** Egy másik levél lefedésekor ugyanúgy kell játszani, mintha az egy üres négyzet lenne (nincs további költsége). Ahhoz, hogy lefedd egy másik játékos jelölőjét a sajátoddal, az alábbiakat kell elvégezned:

1. Tegyél vissza 1 saját aktív levéljelölőt a készletbe minden levéljelölőért, ami már az adott terepnégyzeten van.

2. Tegyél 1 saját aktív levéljelölőt az összes levél tetejére az adott terepnégyzetre.

3. Ha még vannak aktív levéljelölőid, akkor folytasd az ösvényt a normál szabályok szerint.

KIVÉVE: HA EGY JÁTÉKOSNAK A SAJÁT LEVELE VAN A KUPAC TETEJÉN, MERT AKKOR NEM KELL VISSZATENNED LEVELET A KÉSZLETBE.

MEGJEGYZÉS: MIUTÁN VISSZATETTED A KÉSZLETBE A LEVÉLJELÖLŐT, A MÁSIK JÁTÉKOS LEVELEINEK LEFEDÉSÉHEZ, MÉG MARADNIA KELL AKTÍV LEVÉLJELÖLŐDNEK.



MÓKUS

Azért, hogy a szél ne fújja el a leveleket, egy mókus segítségét vehetitek igénybe. Amikor a mókusszimbólummal ellátott levéllapkát választod:

1. Tedd a mókusjelölőt a választott fától **3 helyszínyi** távolságon belülre a szél irányának megfelelően (a **FALEVÉL LEHELVEZÉSE** részben leírtak szerint).

a. A mókus bármilyen méretű levélkupacot lefedhet.

b. A mókusjelölőket nem fedhetitek le levéllel.

2. A forduló a fáját eltávolító játékkal folytatódik.

MEGJEGYZÉS: A TÉLI PONTOZÁS SORÁN A TEREPEEN LÉVŐ MÓKUSJELÖLŐ IS SZÁMÍT.



A KÖR VÉGE

Miután mindenki befejezte a saját játékfordulóját, a szél iránya megváltozik, és folytatódik a játék.

EMLÉKEZTETŐ: MINDEN JÁTÉKOSNAK EL KELL TÁVOLÍTANIA EGY FÁT A PARKTÁBLARÓL.

1. Told a szélirányjelzőt egy hellyel jobbra a széltáblán. Ezzel megváltoztatod, hogy a szél melyik irányba fújjon, és azt a megszorítást, hogy melyik fát kell kiválasztani a következő körben.

2. Aki a legkisebb értékű levéllapkát játszotta ki az előző körben, az lesz a következő kör új kezdőjátékosa.

Döntetlen esetén, az óramutató járásával egyező irányba haladva, a jelenlegi kezdőjátékoshoz közelebb ülő játékos lesz a kezdőjátékos.

Vegye magához a természetjáró-jelölőt.

MEGJEGYZÉS: A MÓKUSSZIMBÓLUM 1-ES ÉRTÉKŰNEK SZÁMÍT.

TÉL

NÖVEKVŐ FÖLD

Most, hogy a fák már elvesztették a lombkoronájukat, pontokat szereztek minden tereptípus legjobban lefedett területéért. A megszerzett pontokat jelöljétek a pontozósávon, a nyári pontszámokhoz hozzáadva.

A 8 régiót, azonos típusú terepnégyzetek alkotják (szín és szerkezet). **Minden** régió esetében:

1. Számoljátok össze minden játékosnál, hogy hány terepnégyzetet irányít.

a. Csak azt a játékost vegyétek figyelembe, akinek a levél- vagy mókusjelölője a kupac tetején van. A kupac magassága nincs hatással a pontozásra.

b. Az azonos típusú, de egymással nem kapcsolódó terepnégyzetek számolásakor összeadódnak.

2. Ha egyetlen játékos éri el a legmagasabb összértéket (első hely), 5 pontot kap. Ha egyetlen játékos éri el a következő legmagasabb összértéket (második hely), 3 pontot szerez.

3. Ha a második helyen 2, vagy több játékos esetében pontegyezőség áll fenn, akkor itt mindenki 1-1 pontot kap.

4. Ha egyetlen játékos van az első helyen és nincs, aki a második helyet elérné, a jutalma 8 pont (összeadódnak az első és a második helyezési pontjai).

5. Ha 2, vagy több játékos esetében az első helyen pontegyezőség alakul ki, akkor mindenki 4-4 pontot kap (0 pont a második helyezését).

Játékosok száma az első helyen	Játékosok száma a második helyen	Az első hely pontjutalma	A második hely pontjutalma
1	1	5 pont	3 pont
1	2+	5 pont	mindenki 1 pont
1	0	8 pont	-
2+	bármennyi	mindenki 4 pont	0 pont

A téli pontozás után hasonlítsátok össze a játék során szerzett pontjaitokat.

A győztes a legmagasabb ponttal rendelkező játékos!

MEGJEGYZÉS: DÖNTETLEN ESETÉN A GYŐZTES AZ A JÁTÉKOS, AKI KÖZELEBB ÜL AZ UTOLSÓ KÖR KEZDŐJÁTÉKOSÁHOZ.

GYORS ELŐKÉSZÍTÉS

1

Tedd a parktáblát az asztal közepére.



2

Minden játékos válasszon egy fatípust magának és vegye el a vele egyező tartozékokat.



8 levéllapkát
(2-8-ig és a mókust)



36
levéljelölőt



1 mókuszjelölőt



8 fát
(1-4-es értékből 2-2)

3

Tedd a széltáblát és a szélirányjelzőt a parktábla oldalára. Ezeket majd összesel fogjátok közelebb helyezni a parktáblához.

4

Helyezd a pontozósávot szintén oldalra, minden játékos egy-egy levéljelölőjével együtt.

5

Véletlenszerűen válasszatok magatok közül egy kezdőjátékost, aki vegye magához a természetjáró-jelölőt.

TAVASZ

Egymást felváltva, növesszék a fákat az útvonalak keresztezéseiben.

ŐSZ

Válasszatok ki a fáitokat és levéllapkáitokat, hogy elvégezzék a szél irányának megfelelően a levélhullást.

NYÁR

Pontozzatok az összes sort/oszlopot, összeadva a játékosok fájának értékét.

TÉL

Pontozzatok minden egyes régiót a játékosok által irányított terepnégzetek száma szerint.

NYÁRI PONTOZÁS

Játékosszám az első helyen	Játékosszám a második helyen	Első hely pontjuttalma	Második hely pontjuttalma
1	1	2 pont	1 pont
1	2+	2 pont	0 pont
1	0	3 pont	-
2+	bármennyi	1 pont mindenkinek	0 pont

TÉLI PONTOZÁS

Játékosszám az első helyen	Játékosszám a második helyen	Első hely pontjuttalma	Második hely pontjuttalma
1	1	5 pont	3 pont
1	2+	5 pont	1 pont mindenkinek
1	0	8 pont	-
2+	bármennyi	4 pont mindenkinek	0 pont

KÉSZÍTŐK

Tervezők

Daryl Andrews és Erica Bouyououris

Grafikai tervezés

Matt Paquette

Játékfejlesztés

Ben Harkins

Szerkesztés

Paige Polinsky

Illusztráció

Kwanchai Moriya

Kiadó

Floodgate Games

Hatalmas köszönettel tartozunk a fantasztikus játékesztelőinknek:

Tanya Andrews, Adrian Adamescu, Helaina Cappel, Josh Cappel, Isaac Shalev, Andrew Wolf, Nathan Weisman, Eli Gingerich, Stephen Sauer, Jen Farmer, Ben Pfoeb, 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, és the members of: Game Artisans of Canada, valamint a Saint Paul Board Game Group.

Bosk: Egy kicsi erdő terület, bozótos.



Címkézz fel minket a parkokban található fotókra:
@FloodgateGames
#BoskGame

FLOODGATE.GAMES/BOSK