Un jeu d'arbres majestueux

BOSK

et de feuilles d'automne

LIVRET DE RÈGLES

APERÇU

Chaque joueur contrôle une espèce d'arbre poussant dans un magnifique parc national.

Les joueurs font pousser leurs arbres au printemps et gagnent des points en été par rapport aux plus beaux arbres qu'ils possèdent sur chaque sentier (lignes et colonnes). En automne, le vent souffle et les joueurs couvrent le sol de feuilles. Lorsque l'hiver arrive, les joueurs gagnent des points par rapport à leur couverture des régions. Le joueur ayant le plus de points à la fin de l'année remporte la partie.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Parc au centre de la table en choisissant la face utilisée en fonction du nombre de joueurs.
2. Chaque joueur choisit une espèce d'arbre et prend tous les éléments à sa couleur :
   a. Les 8 tuiles Feuille (de 2 à 8 et celle avec l'écureuil)
   b. Les 36 jetons Feuille
   c. Les 8 Arbres (2 de chaque valeur, de 1 à 4)
   d. 1 jeton Écureuil
3. Placez la Piste des Vents (a) et le marqueur Vent (b) près du plateau. Ils seront placés contre le plateau Parc à l'automne.
4. Placez la Piste de score (a) près du plateau. Chaque joueur place 1 jeton Feuille près de la Piste de score (b) pour l'utiliser comme marqueur de score.
5. Choisissez un premier joueur au hasard et donnez-lui le jeton Randonneur.

   SUGGESTION : VOUS POUVEZ CHOISIR CELUI D'ENTRE VOUS QUI A LE PLUS RÉCEMMENT VISITÉ UN PARC NATIONAL.

Le parc national Sequoia a ouvert en 1870 pour protéger les séquoias géants, le plus connu d'entre eux étant le séquoia General Sherman : il est le plus grand arbre du monde et s'élève à 83 mètres (275 pieds).

NOMBRE DE JOUEURS

La mise en place diffère sur un point en fonction du nombre de joueurs : la surface de jeu est plus réduite avec un nombre de joueurs moins élevé.

À 2 joueurs : Utilisez la face du plateau comportant des cases larges et sans la ligne blanche.

À 3 ou 4 joueurs : Utilisez la face du plateau comportant des cases plus petites (comme ci-contre). À 3 joueurs, les cases en dehors de la ligne blanche sont hors de la surface de jeu. À 4 joueurs, utilisez tout le plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

UNE ANNÉE DANS UN PARC NATIONAL

Une partie de Bosk représente une année : deux saisons sont jouées (printemps et automne) et deux saisons sont des décomptes de points (été et hiver).

Chaque saison est différente et l'endroit où vous ferez pousser vos arbres au printemps impactera le futur du parc, c'est-à-dire le nombre de visiteurs qui viendront admirer vos arbres en été et la distance à laquelle le vent emportera vos feuilles en automne.

Dans le parc national de Yosemite, on trouve El Capitan, le plus gros monolithe de granite visible au monde. Cette formation rocheuse verticale s'étend sur environ 900 mètres (3000 pieds).

PRINTEMPS

CROISSANCE

Au printemps, les joueurs font pousser leurs arbres un par un aux intersections des sentiers. En été, pour chaque sentier, les joueurs ayant la somme de hauteur la plus élevée gagneront des points.

1. En commençant par le Premier joueur, puis en sens horaire, les joueurs alternent les tours pour placer **1** de leurs Arbres **à une intersection libre de 2 sentiers** de la zone de jeu. Les sentiers sont les lignes et colonnes matérialisant les cases du plateau Parc.

   NOTE : LES ARBRES NE PEUVENT ÊTRE PLACÉS NI SUR LES BORDS, NI DANS LES COINS, NI HORS DE LA ZONE DE JEU.

   NOTE : UNE FOIS PLACÉ, UN ARBRE NE PEUT PLUS ÊTRE DÉPLACÉ.

2. Une fois que chaque joueur a placé ses 8 Arbres, passez à l'été.

   CONSEIL : BIEN PLACER SES ARBRES EST LA CLÉ DE LA VICTOIRE ! LA VALEUR D'UN ARBRE JOUE SUR LE SCORE EN ÉTÉ ET SA POSITION JOUE SUR LE PLACEMENT DES FEUILLES EN AUTOMNE.

   NOTE: LES CASES TERRAIN REPRÉSENTANT DE L'EAU SONT DES CASES COMME LES AUTRES.

ÉTÉ

LES VISITEURS ADMIRENT LES ARBRES

En été, les visiteurs parcourent les sentiers du parc pour le contempler et récompenser le joueur possédant les arbres les plus majestueux. Des points sont attribués pour chaque sentier du plateau Parc.

1. Pour chaque **ligne** de sentier, faites la somme des **valeurs** des arbres détenus par chaque joueur : définissez combien de points chacun gagne en vous référant au tableau de **DÉCOMPTE ESTIVAL** ci-dessous.
2. Pour chaque **colonne** de sentier, faites la somme des **valeurs** des arbres détenus par chaque joueur : définissez combien de points chacun gagne en vous référant au tableau de **DÉCOMPTE ESTIVAL** ci-dessous.

NOTE : REGARDEZ LES VALEURS SUR LES ARBRES, PAS LE NOMBRE D'ARBRES DANS LA LIGNE/COLONNE.

NOTE : LE JETON RANDONNEUR PEUT ÊTRE UTILISÉ POUR SUIVRE LA LIGNE/COLONNE EN TRAIN D'ÊTRE COMPTABILISÉE.

NOTE : NE DÉPLACEZ PAS LES ARBRES ET NE LES RETIREZ PAS DU PLATEAU DURANT LE DÉCOMPTE.

DÉCOMPTE ESTIVAL

Chaque joueur déplace son marqueur de score sur la Piste de score lorsqu'il gagne des points.

1. Si un seul joueur possède la somme la plus élevée (première place), il gagne 2 points. Si un seul joueur possède la deuxième somme la plus élevée (deuxième place), il gagne 1 point.
2. Si au moins 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place, ils gagnent chacun 0 point.
3. Si un seul joueur est en première place et qu'il n'y a aucun joueur en deuxième place, il gagne 3 points (les points de la première et de la deuxième place).
4. Si au moins 2 joueurs sont à égalité pour la première place, ils gagnent chacun 1 point (0 point pour la deuxième place).

Nombre de joueurs en 1re place	Nombre de joueurs en 2e place	Points pour la 1re place	Points pour la 2e place
1	1	2 Points	1 Point
1	2+	2 Points	0 Point
1	0	3 Points	-
2+	peu importe	1 Point chacun	0 Point

DÉTERMINER LE NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Après le décompte estival, regardez le score de chacun sur la Piste de score : le joueur possédant le plus petit score devient le **Premier joueur** pour l'automne. Les égalités sont tranchées en partant du précédent Premier joueur, puis en sens horaire. Le nouveau Premier joueur prend le jeton Randonneur.

Le plus grand parc national du monde, le parc national du Nord-Est du Groenland, a une superficie de 971 000 km² (375000 miles²), 77 fois plus que le parc de Yellowstone et il n'a que 500 visiteurs par an.

AUTOMNE

LES FEUILLES TOMBENT

En automne, le vent souffle et les feuillent tombent des arbres, recouvrant le sol. Les feuilles vont former des chemins dans la direction du vent. En hiver, pour chaque région, les joueurs vont gagner des points selon celui qui recouvre le plus le sol.

DIRECTION INITIALE DU VENT

Le **Premier joueur** choisit la direction initiale du vent.

1. Il place la Piste des Vents sur un des 4 côtés du plateau Parc.

NOTE : CECI INDIQUE DANS QUELLE DIRECTION LE VENT VA COMMENCER À SOUFFLER ET COMMENT LE VENT VA CHANGER DE DIRECTION POUR LE RESTE DE LA PARTIE.

2. Placez le marqueur Vent sur la flèche de l'emplacement le plus à gauche (indiqué par un « 1 ») sur la Piste des Vents.

CHUTE DES FEUILLES

Durant 8 manches, les joueurs vont chacun à leur tour faire tomber les feuilles de leurs arbres afin de recouvrir les cases Terrain. L'emplacement du marqueur Vent sur la Piste des Vents indique à la fois quel arbre va perdre ses feuilles et dans quelle direction cela se produira.

1. En commençant par le Premier joueur, puis en sens horaire, chaque joueur joue 1 tour. Lors de son tour un joueur va :
   a. Choisir 1 de ses Arbres qui se situe dans la **zone de jeu**, il sera celui dont les feuilles vont tomber. Ne le retirez pas de la zone de jeu avant l'étape « e ».
      i. Lors des 4 premières manches, les joueurs choisissent un de leurs Arbres dont la valeur correspond à celle indiquée sur la Piste des Vents.
      ii. Lors des 4 dernières manches, les joueurs choisissent un de leurs Arbres parmi ceux restants (ceci est rappelé par une « * » sur la Piste des Vents).
   b. Choisir 1 de ses tuiles Feuille et la placer face visible devant lui.

      NOTE : L'ÉCUREUIL SERA EXPLIQUÉ PLUS LOIN.

      NOTE : LA SÉLECTION DE LA TUILE FEUILLE INFLUE ÉGALEMENT SUR L'ORDRE DU TOUR. LE JOUEUR AYANT CHOISI DE JOUER LA PLUS PETITE VALEUR JOUERA EN PREMIER LORS DE LA PROCHAINE MANCHE.
   c. Prendre autant de jetons Feuille de sa réserve que la valeur indiquée sur la tuile Feuille qu'il a choisie. **Ces jetons Feuille sont considérés comme actifs** et sont séparés de la réserve du joueur.
   d. Placer les jetons Feuille actifs sur les cases Terrain de façon à créer un chemin suivant la direction du vent. La section **PLACEMENT DES FEUILLES** explique tout ceci en détail (page 6).
   e. Retirer du plateau Parc l'Arbre choisi pour ce tour.
   f. Écartez la tuile Feuille choisie, elle ne peut plus être choisie à nouveau.
2. La manche continue en sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 1 tour.
3. Une fois que chaque joueur a joué 1 tour, passez à la section **FIN DE MANCHE**.

   NOTE : L'ORDRE DU TOUR CHANGE À LA FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE.

Le sentier des Appalaches est le plus long chemin de randonnée pédestre au monde. D'une longueur de plus de 3 500 km (2186 miles) traversant les Appalaches, on y trouve 165 000 balises blanches pour guider les randonneurs sur la piste.

PLACEMENT DES FEUILLES

Les feuilles tombent pour former un chemin continu dans la direction du vent, ce qui donne petit à petit le contrôle des terrains aux joueurs. Il est possible de recouvrir les feuilles des adversaires, mais cela a un coût. Pour placer des feuilles un joueur doit :

1. Placer son premier jeton Feuille actif sur une des deux cases Terrain immédiatement adjacentes à la base de l'Arbre choisi dans la direction du vent.
2. Placer chaque jeton Feuille actif suivant sur une des trois cases Terrain adjacentes dans la direction du vent (la case directement devant ou une des deux cases en diagonale).
3. Continuer à placer les jetons Feuille actifs jusqu'à ne plus en avoir ou avoir atteint le bord de la zone de jeu.

   RAPPEL : RETIRER L'ARBRE APRÈS AVOIR PLACÉ LA DERNIÈRE FEUILLE.

LES FEUILLES NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉES HORS DE LA ZONE DE JEU.

DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS, LE BORD DE LA ZONE DE JEU EST MATÉRIALISÉ PAR UNE LIGNE BLANCHE.

RECOUVRIR DES FEUILLES QUI SONT DÉJÀ SUR UNE CASE TERRAIN EST EXPLIQUÉ CI-DESSOUS.

LES CASES TERRAIN D'EAU SONT COMME LES AUTRES, ON PEUT Y PLACER DES FEUILLES.

RECOUVRIR D'AUTRES FEUILLES

Un joueur peut recouvrir les feuilles déjà présentes sur son chemin. **Seules les feuilles au-dessus des autre seront comptabilisées en hiver**. Pour recouvrir une pile de feuilles avec une feuille à sa couleur, le joueur joue comme si la case Terrain était libre (il n'y a pas de coût supplémentaire). Pour recouvrir la feuille d'un adversaire, le joueur doit :

1. Remettre 1 de ses jetons Feuille actifs dans sa réserve pour chaque jeton Feuille déjà sur la case Terrain.

   EXCEPTION : SI LE JOUEUR POSE UNE FEUILLE SUR UNE AUTRE À SA COULEUR, IL NE REMET PAS DE JETON FEUILLE DANS SA RÉSERVE.
2. Placer 1 de ses jetons Feuille actifs au-dessus des jetons Feuille déjà présents sur la case Terrain.

   NOTE : POUR RECOUVRIR DES FEUILLES ADVERSES, LE JOUEUR DOIT AVOIR 1 JETON FEUILLE ACTIF APRÈS AVOIR REMIS DES FEUILLES DANS SA RÉSERVE.
3. Continuer normalement son chemin s'il lui reste au moins 1 jeton feuille actif.

Le plus ancien parc national est celui de Banff, au Canada (et le troisième plus ancien au monde), il a ouvert en 1885. Ce parc comporte plus de 1 600 kilomètres (994 miles) de sentiers et reçoit plus de 5 millions de visiteurs par an.

ÉCUREUIL

Au lieu de faire tomber des feuilles, les joueurs peuvent faire appel à leur écureuil. Lorsqu'un joueur choisit sa tuile Feuille «écureuil», il doit :

1. Placer son jeton Écureuil à **3 cases maximum** de l'Arbre qu'il a choisi, dans la direction du vent (et en se déplaçant en suivant les règles de **PLACEMENT DES FEUILLES**).
   a. L'écureuil peut recouvrir une pile de feuilles, quelle que soit sa hauteur.
   b. Un jeton Écureuil ne peut pas être recouvert par un jeton Feuille ou Écureuil.
2. Retirer son Arbre de la zone de jeu.

NOTE : UNE CASE TERRAIN COMPORTANT UN JETON ÉCUREUIL COMPTE POUR SON PROPRIÉTAIRE LORS DU DÉCOMPTE HIVERNAL.

FIN DE MANCHE

Une fois que chaque joueur a joué un tour, le vent change de direction, puis la partie continue.

RAPPEL : CHAQUE JOUEUR DOIT AVOIR RETIRÉ UN DE SES ARBRES DU PLATEAU.

1. Déplacez le marqueur Vent d'une case vers la droite. Ceci change la direction dans laquelle le vent souffle, ainsi que les restrictions de choix d'Arbres pour la prochaine manche.
2. Le joueur ayant joué la tuile Feuille de plus petite valeur à la précédente manche devient le nouveau Premier joueur, il reçoit le jeton Randonneur. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche du Premier joueur actuel en sens horaire.

NOTE : L'ICÔNE ÉCUREUIL COMPTE POUR UNE VALEUR DE 1 (UN SEUL JETON EST PLACÉ).

HIVER

GAGNER DU TERRAIN

Maintenant que les arbres sont à nu, les joueurs vont gagner des points lorsqu'ils recouvrent le plus de terrain de chaque type, points qui s'ajoutent à ceux gagnés en été. Les joueurs déplacent leur marqueur de score sur la Piste de score.

Les 8 régions sont composées de cases Terrain d'un même type (couleur et texture). **Pour chaque région** :

1. Comptez le nombre de cases Terrain contrôlées par chaque joueur.
   a. Seul le joueur dont le jeton Feuille ou Écureuil se trouve au-dessus de la pile d'une case Terrain est comptabilisé. La hauteur de la pile n'a pas d'incidence sur le score.
   b. Les cases Terrain d'un même type, connectées ou non, sont comptabilisées ensemble.
2. Si un unique joueur possède le plus grand nombre de cases Terrain contrôlées (première place), il gagne 5 points. Si un unique joueur possède le deuxième plus grand nombre de cases Terrain contrôlées (deuxième place), il gagne 3 points.
3. Si au moins 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place, ils gagnent chacun 1 point.
4. Si un unique joueur est en première place et qu'aucun joueur n'est en deuxième place, ce joueur gagnent 8 points (les points des première et deuxième places).
5. Si au moins 2 joueurs sont à égalité pour la première place, ils gagnent chacun 4 points (s'il y a des joueurs en deuxième place, ils gagnent 0 point).

Nombre de joueurs en 1re place	Nombre de joueurs en 2e place	Points pour la 1re place	Points pour la 2e place
1	1	5 Points	3 Points
1	2+	5 Points	1 Point chacun
1	0	8 Points	-
2+	peu importe	4 Points chacun	0 Point

Après le décompte hivernal, comparez le total de points de chaque joueur : celui qui possède le plus de points remporte la partie !

NOTE : EN CAS D'ÉGALITÉ, C'EST LE JOUEUR EX AEQUO LE PLUS PROCHE DU JOUEUR QUI POSSÈDE LE JETON RANDONNEUR QUI REMPORTE LA PARTIE.

Environ la moitié des phénomènes géothermiques mondiaux se produisent dans le parc national de Yellowstone. Ceux-ci sont alimentés par les éruptions volcaniques du plus grand volcan d'Amérique du Nord, la caldeira de Yellowstone.

MISE EN PLACE RAPIDE

1 Placez le plateau Parc au centre de la table.

2 Chaque joueur choisit une espèce d'arbre et prend tous les éléments à sa couleur :

Les 8 tuiles Feuille (de 2 à 8 et celle avec l'écureuil)

Les 36 jetons Feuille

1 jeton Écureuil

Les 8 Arbres (2 de chaque valeur, de 1 à 4)

3 Placez la Piste des Vents et le marqueur Vent près du plateau. Ils seront placés contre le plateau Parc à l'automne.

4 Placez la Piste de score près du plateau avec 1 jeton Feuille de chaque joueur.

5 Choisissez un premier joueur au hasard et donnez-lui le jeton Randonneur.

PRINTEMPS

Placez tour à tour vos Arbres sur des intersections de sentiers.

ÉTÉ

Gagnez des points par ligne, puis par colonne, suivant la somme des valeurs de vos Arbres présents.

AUTOMNE

Choisissez tour à tour vos tuiles Feuille et de quels Arbres les feuilles tombent, dans la direction du vent.

HIVER

Gagnez des points pour chaque région en regardant qui contrôle le plus de cases Terrain.

DÉCOMPTE ESTIVAL

nombre de joueurs en 1re place	nombre de joueurs en 2e place	Points pour la 1re place	Points pour la 2e place
1	1	2 Points	1 Point
1	2+	2 Points	0 Point
1	0	3 Points	-
2+	peu importe	1 Point chacun	0 Point

DÉCOMPTE HIVERNAL

nombre de joueurs en 1re place	nombre de joueurs en 2e place	Points pour la 1re place	Points pour la 2e place
1	1	5 Points	3 Points
1	2+	5 Points	1 Point chacun
1	0	8 Points	-
2+	peu importe	4 Points chacun	0 Point

CONTRIBUTIONS

Auteurs
Daryl Andrews & Erica Bouyouris

Développement
Ben Harkins

Illustrations
Kwanchai Moriya

Design graphique
Matt Paquette

Édition
Paige Polinsky

Traduction française
Raphaël Biolluz

Édité par
Floodgate Games

REMERCIEMENTS TOUS PARTICULIERS à nos fabuleux testeurs :

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, Brandan 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 et les membres de Game Artisans of Canada et du Saint Paul Board Game Group.

Bosk (n): signifie « bosquet » en français.

Taguez-nous sur vos photos de parcs :
@FloodgateGames
#BoskGame
@EditionsMatagot

FLOODGATE.GAMES/BOSK

FLOODGATE GAMES

Matagot
www.matagot.com
@EditionsMatagot