



*Un juego sobre árboles majestuosos*

# BOSK

*y la caída de sus hojas*

**REGLAMENTO**

## OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador controla una especie de árbol que habita en los preciosos terrenos de un parque nacional.

Los jugadores harán crecer sus árboles en primavera y en verano acumularán puntos por tener los árboles más majestuosos de cada sendero (fila/columna). En otoño, el viento soplará y el suelo se llenará de las hojas de los jugadores. Cuando llega el invierno, acumularán puntos por cubrir la zona más amplia de una región. El jugador con más puntos al final del año es el ganador.

## PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de parque en el centro de la mesa, y elige la cara que se usará dependiendo del número de jugadores.
2. Cada jugador elige un tipo de árbol y coge todos los componentes correspondientes:
  - a. Las 8 losetas de hoja (numeradas de 2 a 8 y la ardilla)
  - b. Las 36 fichas de hoja
  - c. Los 8 árboles (2 de cada valor, numerados de 1 a 4)
  - d. 1 ficha de ardilla
3. Coloca el tablero de viento (a) y el marcador de dirección del viento (b) en un lateral. En otoño, ambos se pondrán junto al tablero de parque.
4. Coloca el contador de puntuación (a) en un lateral. Cada jugador colocará una ficha de hoja cerca del contador para poder sumar sus puntos.
5. Elige de manera aleatoria un jugador inicial y pásale el senderista.

**CONSEJO: COMO SUGERENCIA PODÉIS ELEGIR AL ÚLTIMO EN VISITAR UN PARQUE NACIONAL.**



## NÚMERO DE JUGADORES

La preparación es muy similar para 2, 3 y 4 jugadores, siendo el área de juego más pequeña a menos jugadores.

**2 jugadores:** usa el lado del tablero con los cuadrados más grandes y sin el borde blanco.

**3-4 jugadores:** usa el lado del tablero con los cuadrados más pequeños y con el borde blanco (límite del área de juego - ver imagen). Para partidas a 4 jugadores, usa el tablero completo.

No existen otras diferencias en función del número de jugadores.

## DESCRIPCIÓN

### UN AÑO EN UN PARQUE NACIONAL

Cada partida en Bosk se juega a lo largo de un año, con dos estaciones para jugar (primavera y otoño) y dos para puntuar (verano e invierno).

Cada estación es única y la colocación de tus árboles influirá en el futuro del parque - desde los visitantes que admirarán tus árboles en verano, hasta la cantidad de hojas que caerán en otoño.



# PRIMAVERA

## CRECEN LOS ÁRBOLES

En primavera, los jugadores harán crecer sus árboles, uno a uno, en las intersecciones de los senderos, a través de los diferentes tipos de terreno. En verano obtendrán puntos por tener el valor total más alto en cada sendero.

1. Empezando por el jugador inicial, los jugadores colocarán **cualquiera** de sus árboles dentro del área de juego, de uno en uno, en una **intersección** no ocupada **de 2 senderos**.

NOTA: LOS ÁRBOLES NO PODRÁN COLOCARSE EN LOS BORDES, ESQUINAS, O FUERA DEL ÁREA DE JUEGO DEL TABLERO.

NOTA: UN ÁRBOL NO PODRÁ MOVERSE UNA VEZ COLOCADO.

2. El juego continúa hasta que cada jugador haya colocado sus 8 árboles.
3. Una vez colocados los 8 árboles, empieza el verano.

CONSEJO: UNA COLOCACIÓN EFECTIVA ES LA CLAVE DE LA VICTORIA. EL VALOR DE CADA ÁRBOL INFLUYE EN LA PUNTUACIÓN DE VERANO, Y TAMBIÉN EN LAS OPCIONES DE COLOCACIÓN DE LAS HOJAS EN OTOÑO.

NOTA: LAS ZONAS DE AGUA SE USAN IGUAL QUE EL RESTO DE TERRENOS.



# VERANO

## LOS VISITANTES ADMIRAN LOS ÁRBOLES

En verano, los visitantes recorrerán los senderos del parque, admirándolo y premiando al jugador que tenga los árboles más majestuosos. Los puntos se ganarán por cada sendero del tablero de parque.

1. Por **fila**, suma los **valores** de todos los árboles de cada jugador que haya en el sendero. Obtén puntos como se explica en la sección inferior de **PUNTUAR EN VERANO**.
2. Por **columna**, suma los **valores** de todos los árboles de cada jugador que haya en el sendero. Obtén puntos como se explica en la sección inferior de **PUNTUAR EN VERANO**.

NOTA: CUENTA EL VALOR QUE TENGA CADA ÁRBOL, NO EL TOTAL DE ÁRBOLES DE LA FILA/COLUMNA.

NOTA: EL SENDERISTA PUEDE SERVIR DE AYUDA PARA CONTAR POR ORDEN LA FILA/COLUMNA.

NOTA: LOS ÁRBOLES NO SE PODRÁN MOVER NI RETIRAR, PORQUE HAN DE SUMARSE SUS VALORES.

## PUNTUAR EN VERANO

Conforme los jugadores ganen puntos, irán moviendo su ficha de puntuación en el contador de puntuación.

1. Si un solo jugador tiene el valor total más alto (primer puesto), obtendrá 2 puntos. Si un solo jugador tiene el segundo valor total más alto (segundo puesto), obtendrá 1 punto.
2. Si dos o más jugadores están empatados para el segundo puesto, obtendrán 0 puntos.
3. Si un solo jugador está en el primer puesto y no hay ningún otro jugador en el segundo, el primero obtendrá un total de 3 puntos (la suma del primer y segundo puesto).
4. Si 2 o más jugadores están empatados para el primer puesto, cada uno obtendrá 1 punto (0 puntos para el segundo puesto).

nº de jugadores en el 1er puesto	nº de jugadores en el 2º puesto	puntuación del 1er puesto	puntuación del 2º puesto
1	1	2 puntos	1 punto
1	2+	2 puntos	0 puntos
1	0	3 puntos	-
2+	cualquier nº	1 punto cada uno	0 puntos

## DETERMINAR EL NUEVO JUGADOR INICIAL

Tras el recuento de puntos, los jugadores comparan sus resultados. El que tenga menor puntuación será el **jugador inicial** en otoño. Los empates se resuelven con el jugador más cercano al anterior jugador inicial en el sentido de las agujas del reloj.

Pasa el senderista al nuevo jugador inicial.

# OTOÑO

## LAS HOJAS CAEN

En otoño, el viento sopla, haciendo que las hojas caigan de los árboles, cubriendo el terreno. Estas harán un camino en la dirección indicada por el viento, y los jugadores ganarán puntos en invierno por el mayor terreno posible, cubierto de hojas, en cada región.

### DIRECCIÓN INICIAL DEL VIENTO

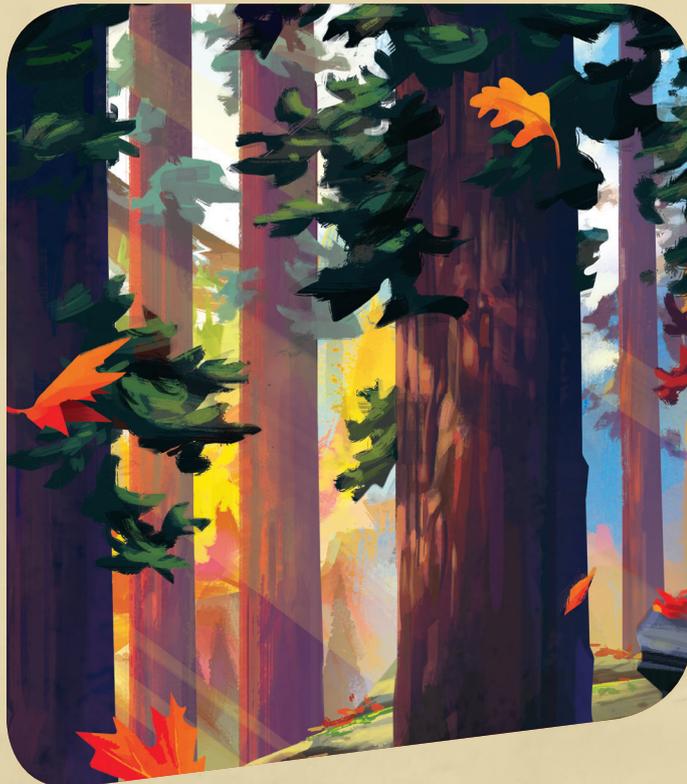
El nuevo **jugador inicial** decidirá la dirección del viento.

1. Coloca el tablero de viento en uno de los 4 laterales del tablero de parque.



**NOTA: ESTO INDICA LA DIRECCIÓN EN LA QUE EL VIENTO EMPIEZA A SOPLAR, Y DETERMINARÁ LOS CAMBIOS QUE EL VIENTO SUFRIRÁ EL RESTO DE LA PARTIDA.**

2. Coloca el marcador de dirección del viento en la flecha más a la izquierda (indicada con el número "1") sobre el tablero de viento.



### LA CAÍDA DE LAS HOJAS

Los jugadores, por turnos, harán caer las hojas de sus árboles hasta cubrir los cuadrados del terreno. La posición del tablero de viento indica tanto el árbol que pierde sus hojas, como la dirección en la que estas caerán.

1. Comenzando por el jugador inicial, todos se turnarán. Cada uno de ellos hará lo siguiente:
  - a. Seleccionar 1 árbol del **área de juego** para hacerle caer sus hojas. Este no se retirará hasta el paso "e".
    - i. Durante las primeras 4 rondas, los jugadores deben seleccionar uno de sus árboles con el valor indicado en el tablero de viento.
    - ii. Durante las últimas 4 rondas, los jugadores pueden seleccionar de entre los árboles restantes (indicado con un "\*" en el tablero de viento).
  - b. Seleccionar 1 de sus losetas de hoja y colocarla boca arriba delante suya.

**NOTA: LA ARDILLA SE EXPLICARÁ MÁS ADELANTE.**

**NOTA: LA SELECCIÓN DE LAS LOSETAS DE HOJA INFLUYE EN EL ORDEN DEL TURNO. EL JUGADOR QUE ELIJA EL VALOR MÁS BAJO JUGARÁ PRIMERO EN LA SIGUIENTE RONDA.**

- c. Coge el mismo número de fichas de hoja de tu reserva que el número mostrado en la loseta de hoja seleccionada. Estas se considerarán **hojas activas**, separadas de la reserva.
  - d. Coloca las fichas de hojas activas en los cuadrados de terreno hasta formar un camino en la dirección del viento. La sección **COLOCACIÓN DE LAS HOJAS** (página 6) lo explica más en detalle.
  - e. Retira el árbol elegido del tablero de parque.
2. La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada jugador haya terminado su turno.
  3. Cuando todos los jugadores hayan terminado un turno, se pasa a la sección de **FINAL DE RONDA**.

**NOTA: EL ORDEN DE LOS JUGADORES CAMBIA DESPUÉS DE LA PRIMERA RONDA.**

## COLOCACIÓN DE LAS HOJAS

Las hojas caen en un camino continuo según la dirección del viento, dando a los jugadores el control del terreno a medida que avanzan. Los jugadores pueden cubrir las hojas de otros, pero tendrá un coste. Para colocar hojas, un jugador debe:

1. Colocar la primera ficha de hoja activa en la base del árbol, en cualquiera de los 2 cuadrados de terreno adyacentes, siguiendo la dirección del viento.
2. Colocar la siguiente ficha de hoja activa en uno de los 3 cuadrados de terreno adyacentes, siguiendo la dirección del viento (en línea recta o en los 2 adyacentes en diagonal).
3. Continúa colocando las fichas hasta que se terminen o hasta llegar al borde del área de juego.

**RECORDATORIO: RETIRA EL ÁRBOL TRAS COLOCAR LA ÚLTIMA HOJA.**



 LAS HOJAS NO PODRÁN COLOCARSE FUERA DEL ÁREA DE JUEGO.

 EN UNA PARTIDA A 3 JUGADORES, EL BORDE BLANCO ES EL LÍMITE DEL ÁREA DE JUEGO.

 A CONTINUACIÓN SE EXPLICA CÓMO CUBRIR HOJAS QUE YA ESTÁN EN EL TERRENO.

 COLOCAR HOJAS EN EL AGUA SE REALIZA IGUAL QUE EN CUALQUIER OTRO TERRENO.

## CUBRIR OTRAS HOJAS

Aunque la mayoría de las hojas caen sobre terreno vacío, un jugador puede cubrir las hojas de otros jugadores. **Solo las hojas que estén arriba contarán para la puntuación de invierno.** Para cubrir una pila donde su propia hoja esté encima, los jugadores la colocarán como si se tratara de terreno vacío (sin coste adicional). Para cubrir las hojas de otros jugadores, se debe:

1. Devolver 1 ficha de hoja activa a su reserva por cada ficha de hoja que esté ocupando un cuadrado de terreno.
2. Colocar 1 ficha de hoja activa por encima de todas las hojas que estén ocupando un cuadrado de terreno.
3. Continuar su camino con normalidad si tiene hojas activas restantes.

**EXCEPCIÓN: SI LA HOJA QUE ESTÁ ENCIMA ES DEL MISMO JUGADOR, ESTE NO DEVOLVERÁ NINGUNA HOJA A LA RESERVA.**

**NOTA: PARA CUBRIR HOJAS DE OTROS JUGADORES, EL JUGADOR DEBE TENER HOJAS ACTIVAS SOBRANTES TRAS DEVOLVER LAS HOJAS A SU RESERVA.**



## ARDILLA

En lugar de dejar caer sus hojas, los jugadores podrán contar con la ayuda de su ardilla. Cuando un jugador selecciona su loseta de hoja con el icono de la ardilla, deberá:

- Colocar la ficha de ardilla en los **3 espacios** próximos a su árbol, en la dirección del viento (se moverá de acuerdo a la sección de **COLOCACIÓN DE LAS HOJAS**).
  - La ardilla puede cubrir pilas con cualquier número de hojas.
  - Las fichas de ardilla no podrán ser tapadas por fichas de hojas.
- El turno continúa y el jugador retira su árbol.

**NOTA: EN LA FASE DE PUNTUACIÓN DE INVIERNO, EL CUADRADO CON UNA FICHA DE ARDILLA LE CONTARÁ A ESE JUGADOR.**



## FINAL DE RONDA

Cuando los jugadores hayan hecho un turno, el viento cambiará de dirección antes de que la partida continúe.

**RECORDATORIO: CADA JUGADOR DEBE HABER RETIRADO DEL TABLERO UNO DE SUS ÁRBOLES.**

- Mueve el marcador de dirección del viento un espacio a la derecha. Esto cambiará la dirección del viento. También cambiará la restricción del árbol que debe ser seleccionado en la siguiente ronda.
- El jugador que haya jugado la loseta de hoja con el número más bajo en la ronda anterior, será el nuevo jugador inicial. Si hay empate, será el jugador más cercano al inicial actual siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El senderista pasará al nuevo jugador inicial.

**NOTA: EL ICONO DE LA ARDILLA CUENTA COMO VALOR 1.**

## INVIERNO

### PUNTUACIÓN DE LOS TERRENOS

Ahora que el tablero ya no tiene árboles, los jugadores puntuarán por el mayor terreno posible, cubierto de hojas, en cada región. Cuando los jugadores ganen puntos, los sumarán en el contador de puntuación a los obtenidos en verano.

Las 8 regiones están formadas por cuadrados de terreno del mismo tipo (color y textura). Para **cada** región:

- Cuenta el número de cuadrados de cada tipo de terreno controlados por cada jugador.
  - Solo contará la hoja o ardilla que esté encima en la pila. La altura no afectará a la puntuación.
  - Los cuadrados de terreno del mismo tipo que estén separados también contarán en la puntuación.
- Si solo un jugador tiene el valor total más alto (primer puesto), obtendrá 5 puntos. Si solo un jugador tiene el segundo valor más alto (segundo puesto), obtendrá 3 puntos.
- Si 2 o más jugadores están empatados en el segundo puesto, cada uno obtendrá 1 punto.
- Si solo hay un jugador en el primer puesto y ninguno en el segundo, dicho jugador obtendrá 8 puntos (obtiene los puntos del primer y segundo puesto).
- Si 2 o más jugadores están empatados para el primer puesto, cada uno obtendrá 4 puntos (0 puntos para el segundo puesto).

nº de jugadores en el 1º puesto	nº de jugadores en el 2º puesto	puntuación del 1º puesto	puntuación del 2º puesto
1	1	5 puntos	3 puntos
1	2+	5 puntos	1 punto cada uno
1	0	8 puntos	-
2+	cualquier nº	4 puntos cada uno	0 puntos

Tras la puntuación de invierno, compara la puntuación total de todos los jugadores.

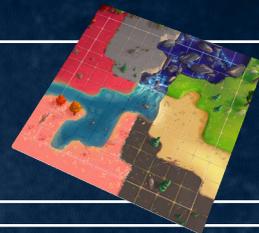
¡El que tenga más puntos es el ganador!

**NOTA: SI HAY EMPATE, GANA EL JUGADOR MÁS CERCANO AL JUGADOR INICIAL EN LA RONDA FINAL.**

# PREPARACIÓN RÁPIDA

1

Coloca el tablero de parque en el centro de la mesa.



2

Cada jugador elige un tipo de árbol y coge todos los componentes correspondientes:



las 8 losetas de hoja (de 2 a 8 y la ardilla)



las 36 fichas de hoja



1 ficha de ardilla



los 8 árboles (2 de cada valor, numerados de 1 a 4)

3

Coloca el tablero de viento y el marcador de dirección del viento al lado del tablero de parque. En otoño, se colocarán en un lateral.

4

Coloca el contador de puntuación cerca de todos los jugadores con sus respectivas fichas de hoja.

5

Elige de manera aleatoria el jugador inicial y dale el senderista.

## PRIMAVERA

Por turnos, los árboles crecerán en las intersecciones de los caminos.

## OTOÑO

Por turnos, eligiendo las losetas de hoja y los árboles, las hojas irán cayendo en la dirección del viento.

## VERANO

Puntúa cada fila/columna, sumando los valores de los árboles de cada jugador.

## INVIERNO

Puntúa cada región contando el número de cuadrados de terreno controlados por cada jugador.

## PUNTUACIÓN DE VERANO

nº de jugadores en el 1º puesto	nº de jugadores en el 1º puesto	puntuación para el 1º puesto	puntuación para el 2º puesto
1	1	2 puntos	1 punto
1	2+	2 puntos	0 puntos
1	0	3 puntos	-
2+	cualquier nº	1 punto cada uno	0 puntos

## PUNTUACIÓN DE INVIERNO

nº de jugadores en el 1º puesto	nº de jugadores en el 2º puesto	puntuación para el 1º puesto	puntuación para el 2º puesto
1	1	5 puntos	3 puntos
1	2+	5 puntos	1 punto cada uno
1	0	8 puntos	-
2+	cualquier nº	4 puntos cada uno	0 puntos

## CRÉDITOS

**Diseño de juego**  
Daryl Andrews & Erica Bouyouris

**Desarrollo del juego**  
Ben Harkins

**Ilustraciones**  
Kwanchai Moriya

**Etiquétanos en tus fotos:**  
@FloodgateGames  
#BoskGame

**Diseño gráfico**  
Matt Paquette

**Edición**  
Paige Polinsky

**Publicado por**  
Floodgate Games

**Traducción al español**  
Meeple Foundry

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES a nuestros increíbles testadores:

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, y los miembros de: Game Artisans of Canada y Saint Paul Board Game Group.

Bosk (n): A small wooded area; thicket

FLOODGATE.GAMES/BOSK

