



PARKS

Szabályok
v0.1 fordította: fenybenhanyo

PARKS celebrates America's national parks and features art from the *Fifty-Nine Parks Print Series*. Players take on the role of two hikers who will trek trails to see sites, observe wildlife, take photos, and visit national parks over the course of the game.

Watch how to play at
PARKSGAME.COM

KEYMASTER GAMES™ *Fifty-Nine Parks*

HENRY
AUDUBON



@KEYMASTERGAMES x @FIFTYNINEPARKS

Játék Alkatrészek

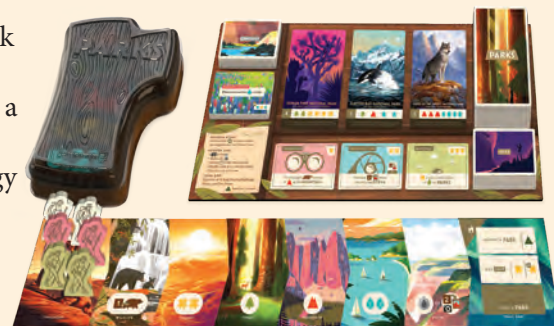
-  1 Játéktábla
-  2 Erőforrásgyűjtő
-  48 Park kártya (TAROT • 70 X 120 MM)
-  10 évszak kártya (SMALL • 50 X 75 MM)
-  12 Év kártya (50 X 75 MM)
-  36 Felszerelés kártyák (50 X 75 MM)
-  15 Kávéház/étkező kártyák (50 X 75 MM)
-  9 Esemény kártya (SOLO MODE) (50 X 75 MM) 10
-  Útvonal helyszín
-  1 Kezdő útvonal helyszín és 1 Útvonal vége

-  10 Túrázó (2DB Játékosonként)
-  5 Tábortűz (1 DB Játékosonként)
-  1 Fényképezőgép
-  1 Első játékos jelölő
-  15 Erdő erőforrás
-  15 Hegy erőforrás
-  30 Napsütés erőforrás
-  30 Víz erőforrás
-  12 Éjszaka erőforrás
-  28 Fénykép (1 PONTOT ÉR)

Áttekintés és cél

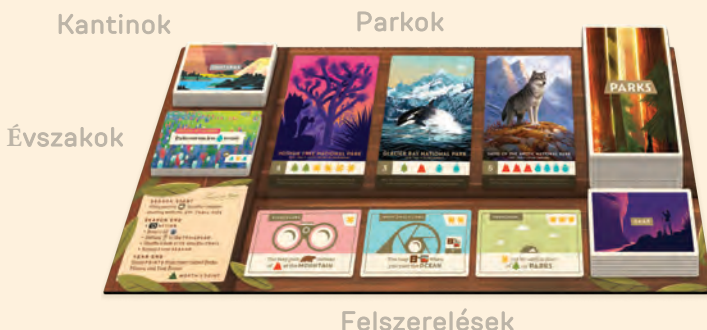
A játékosok két túrázó szerepét veszik át és különböző kirándulásokat tesznek az Év négy évszakában. A túrák egyenként a 4 évszakot jelképezik, és az évszakok múlását, az utazások fokozatosan változnak és nőnek. Körönként, a játékosok elküldik a túrázóikat egy-egy útra. Az utazás alatt a túrázók gyönyörű tájakat fognak látni és mikor megérkeznek, végre kell hajtaniuk egy cselekvést. Amikor a kiránduló eléri az út végét, elköltheti a megszerzett jelképeit, hogy meglátogathasson egy Parkot ami pontokat ér.

A célok, hogy elérd a legtöbb pontot a meglátogatott parkjaiddal, fényképeiddel és személyes bónuszaiddal az Év végén.



Előkészítés

Tábla és Erőforrások • Helyezzük a táblát középre. Helyezzük az erőforrás tárolókat a tábla két oldalára, hogy mindenki könnyedén elérje a játék alatt. A tárolókban találhatóak az erőforrások és fényképek.



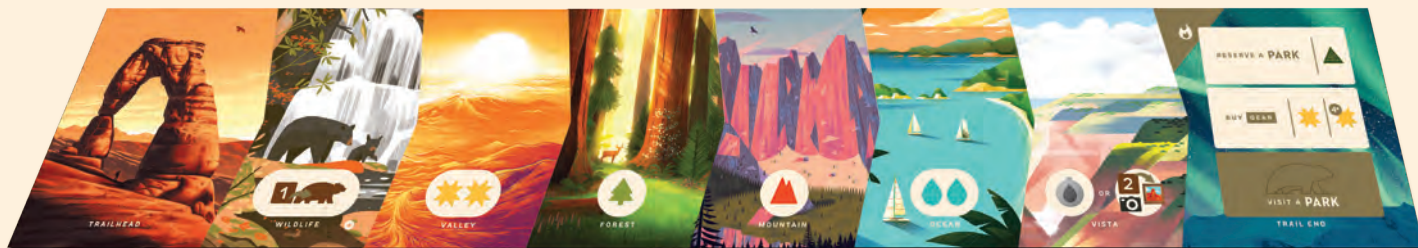
Park kártyák • Keverjük meg az összes park kártyát és képpel lefelé képezzünk egy paklit. 3-at fordítsunk fel és rakjuk a kijelölt helyükre a táblán. A parkok pakliját pedig helyezzük a tábla jobb felső kijelölt részén.

Felszerelés kártyák • Keverjük meg a felszerelés kártyákat és képezzük belőle egy paklit. Fordítsunk fel 3-at és rakjuk az üres felszerelés helyekre a táblán. A paklit pedig rakjuk a felszerelés pakli kijelölt helyre.

KANTINOK • Keverjük meg a kátrin kártyákat. Osszuk minden játékosnak egyet képpel felfele. Ez az ő kezdő kátrinjuk. A maradékból képezzünk paklit és helyezzük a kijelölt helyre.

ÉV • Keverjük meg az év kártyákat és készítsünk paklit. Osszuk kettőt minden játékosnak. A játékosok választhatnak a kettő közül egyet, ez lesz az ő titkos küldetésük a játékban (plusz pontért). A kártyán kijelölt küldetések teljesítése a játék végén plusz pontot ér. Maradjon rejtve a lap. A maradék kártyákat rakjuk vissza a dobozba.

ÉVSZAKOK • Keverjük meg az Évszakok paklit. Rakjuk a kijelölt helyre a paklit és fordítsuk fel a legfelső lapot, ez lesz az első évszak.



Útvonal előkészítése • Kezdeként helyezzük le a tábla bal oldalára a Kezdő útvonal helyszínt (Trailhead). Különítsük el az 5 alap helyszín kártyát (Forest, Mountain, Valley, Ocean, Vista) a 4 Speciális helyszín csempétől. (Ezeknek a helyszíneknek a jobb alsó sarkában csillagot találunk). Ha 4–5 játékosal játszunk, adjuk a vízesés kártyákat az alap helyszínekhez. (egyébként tegyük vissza a dobozba). Majd adjunk 1 speciális helyszínt az alapokhoz és keverjük meg. Alakítsuk ki egy útvonal paklit a csempékből.

Helyezzük a megmaradt Speciális helyszíneket lefordítva balra a kezdőhelyszíntől. Keverjük meg az útvonal paklit (Alap helyszínek+1 db Spec. helyszín) és egyesével felfordítva illesszük egymáshoz a Kezdő helyszíntől kezdve az útvonal lapokat, így alakítjuk ki az Első Évszak Útvonalát. (Győződjünk meg róla, hogy a befejező helyszín ne a SOLO oldalával szerepeljen.)

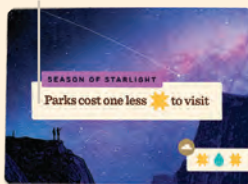


Játékosok Színei • Minden játékos válasszon színt és helyezze mindkét túrázóját a Kezdő helyszínre. Kapjon minden játékos a színének megfelelő táborítűz jelölőt a tűz oldalával felfelé. Helyezze maga elé jól láthatóan. A kezdő játékos jelölőt kapja a legutoljára természetben túrázó játékos. A fényképezőt pedig aa kezdő játékos jobbán ülő kapja. A nem használt alkatrészeket tegyük vissza a dobozba.

Kezdő Évszak

Az év 4 évszaka képezi a játék 4 fordulóját. Az évszakok megváltoztatják a játékot minden fordulóban, és a szezon akkor ér véget, amikor az összes túrázó eléri az útvonal végét. Először nézd meg, hogy a szezon hogyan fogja befolyásolni a forduló játékmenetét, és hogy annak hatása után szükség van-e bármilyen azonnali módosításra.

Az Évszak hatása



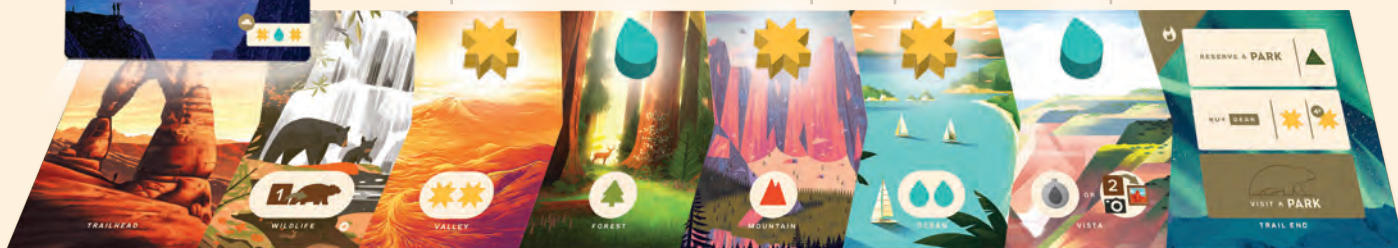
Példa az Időjárás mintára

A minta a **2. Helyszíntől** kezdődik és ismétlődik a befejező helyszínig.



mintázat

ismétlés



Kezdőhelyszín • 1. helyszín • 2. helyszín

Megjegyzés: A Trailhead (Kezdőhelyszín) nem az ELSŐ helyszín.

Lépések menete

Az első természetjáró a jelölővel rendelkező játékos, Ő kezdi az évszak első körét. A körében a játékos kiválasztja az egyik természetjáróját és elhelyezi azt az összeállított kirándulás egyik helyszínén. Bárhova helyezheti a túrázóját a kiindulástól jobbra. **(A természetjáró a jelenlegi mezőjétől csak jobbra haladhat! Tábor felszerelés felülírhatja, helyben maradhat.)** Amikor a természetjáró megérkezik az új helyszínre, a játékos kötelezően elvégzi az adott helyszín akcióit. A művelet elvégzése után a következő játékos az óramutató járásával megegyezően fog következni. A körök addig folytatódnak, amíg az évszak be nem fejeződik. Ha egy másik természetjáró - akár a sajátja is - már elfoglal egy helyszínt, akkor csak akkor lehet meglátogatni azt, ha használja az érkező játékos a tábortűzét.

Ha egy túrázó elsőként érkezik egy helyszínre (még megtalálható az időjárás mintázatból felkerült plusz erőforrás), akkor megszerzi a bónusz erőforrást és végrehajtja a helyszín akcióját.

Megjegyzés: Minden esetben végre kell tudni hajtani a helyszín akcióját!



A zöld játékos úgy dönt, hogy az élővilágot tartalmazó helyszínre lép, majd elvégzi a felrajzolt akciót.

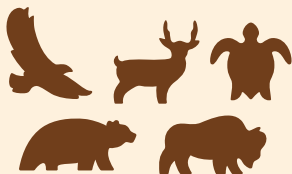
Alap helyszínek

ERDŐ		Vegyünk egy erdő erőforrást a készletünkbe.
HEGY		Vegyünk egy hegy erőforrást a készletünkbe.
VÖLGY		Vegyünk kettő napsugár erőforrást a készletünkbe.
ÓCEÁN		Vegyünk kettő víz erőforrást a készletünkbe.
KILÁTÁS	 / 	Húzzunk egy kátrin ("kulacs") kártyát/ VAGY váltsunk be 2 erőforrást hogy készítsünk 1 fotót és megszerezzük a fényképezőgépet.
VÍZESÉS(4+)	 	Kapunk 1 napsugás és 1 víz erőforrást (Csak 4+ játékos szám esetén)

Speciális helyszínek

ÉLŐVILÁG		Váltsunk 1 bármilyen erőforrást 1 élővilág erőforrásra.
HÁZIKÓ		Váltsunk 2 bármilyen erőforrást 2 bármilyenre (Kivétel Élővilágra)
KILÁTÓ	 / 	Foglaljunk le vagy Látogassunk meg egy Parkot VAGY Vásároljunk felszerelést.
FOLYÓ		Költsünk 1 Víz erőforrást, hogy lemásoljunk egy másik helyszín akcióját, amelyen áll egy túrázó. Megjegyzés: Befejező helyszín nem lehet.

IKON MAGYARÁZAT



1 2

LIMIT OF 12

Élővilág • 12 különböző méretű és alakú van, de egyenértékűek. Erőforrásokat (1-1) helyettesíthetnek PARK látogatásnál és Fénykép készítésekor. Nem használhatóak Kátrin feltöltésére és Felszerelés vásárlására.

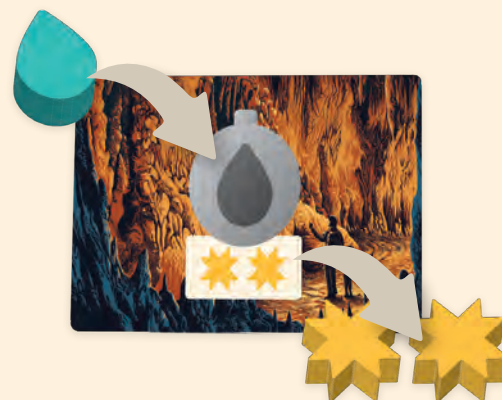
Erőforrás követelmény (Mennyi erőforrás kell a kiváltáshoz)
A barna négyzet bármilyen erőforrást jelölhet, a lényeg a mennyiségen van.

Erőforrás jelölő LIMIT • A játékosoknál 12 erőforrás lehet maximum. Ha a kör végén több van mint 12, akkor el kell dobni a "fölösleget".

KANTINOK • Amikor megszerzel egy Kantin kártyát helyezd magad elé az üres  ikonnal felfelé. A Kantin feltölthető  vízzel a fordulóban, hogy végrehajtsd az akcióját. Víz  erőforrást helyezz a kártyára az erőforrásaid közül, hogy használhasd a Kantin akcióját. *Megjegyzés: Nem tölthető fel korábban szerzett  vízzel a Kantinod. (Csak a frissen szerzett víz erőforrással aktiválható.)*

Bármennyi kantinod lehet és bármennyit felhasználhatsz, ha több víz erőforrást is szereztél a körben. 1X töltheted fel vízzel  "kulacsod".

A kantinod vízzel  feltöltve marad az évszak végéig és többet nem használhatod már ebben az évszakban.



3

Bizonyos Év kártyák teljesítéséhez számos fénykép szükséges.

Fényképek és a Fényképezőgép Fénykép  készítéséhez tegyél vissza 2 db tetszőleges erőforrást a készletbe, ha a KILÁTÁS helyszínen a fényképezést választod. A fényképek 1 pontot érnek. (fénykép jelölők) Miután fényképeztél a kilátás helyszínen, megkapod a Fényképezőgépet is.

A Fényképezőgép előnyt jelent. Amikor fényképezésre kerül a sor és nálad van a gép, akkor 1 erőforrással kevesebbet kell költened, hogy fényképezhess. (2 helyett 1 erőforrás) Az Évszak végén készített kép is 1 erőforrással olcsóbb. Egyes Felszerelés kártyák több fotózási lehetőséget kínálnak a játékosok számára a Kilátópontokon kívül, ám nem adják oda a fényképezőgépet.

Tábornüzek • Előfordulhat, hogy egy túrázó már azon a helyszínen van amit meg szeretnél látogatni. Ha egy másik természetjáró által elfoglalt helyet szeretnél meglátogatni - beleértve a sajátodat is -, akkor használd a tábornüzed, oly módon, hogy a kioltott oldalra fordítod. Ha a tábornü elaludt, akkor nem látogathatsz meg a másik természetjáró által elfoglalt helyet - ideértve a sajátodat is. A játékos tábornüze akkor lobban újra, amikor az egyik túrázó eléri a Befejező helyszínt.



A rózsaszín játékos meg akarja látogatni a Völgyet, de a zöld természetjáró már ott van. Tehát a rózsaszín játékos úgy dönt, hogy a tábornüjét használja a helyszín megsztásához és az akció végrehajtásához.

Egy utazás vége



Az utazás végén a túrázó "összegezheti" az utazását. Amikor egy túrázó megérkezik ide, azonnal újjáéleszti a tábortűzét. Majd választ egyet a szabad lehetőségekből. Mindig jobbról az első szabad helyre kell helyezni a túrázót. Lehetőségek:



A lefoglalt parkot vízszintesen tárold.



Park lefoglalása • A Park lefoglalásához válassz egyet a 3 felfedett park közül, vagy 1-et a pakli tetejéről. A lefoglalt parkot felfedve és vízszintesen forgatva helyezd magad elé. Tárold elkülönítve. A táblán az üres helyeket azonnal pótolni kell. A későbbiekben ha a Park meglátogatását választod, akkor a választhatsz, hogy a táblán szereplő 3 Park, vagy az előtted található lefoglalt Parkok közül váltasz ki egyet.

Az első játékos aki ide lép, megkapja a Kezdő túrázó jelvényt. A következő játékosok akik ide lépnek, ők már csak a park foglalását használhatják, a kitűzött nem kaphatják meg. *A Kitűző 1 PONTOT ér a játék legvégén.*

Felszerelés vásárlása • A felszerelés kiegészíti az utazást - extra előnyöket biztosítva a Helyszíneken, vagy megkönnyíti bizonyos parkok látogatását. Felszerelés kártyák vásárlásához helyezd a természetjárót a Felszerelés Vásárlása területre. Válassz egyet a 3 felszerelésekártya közül és fizess ki annak napsugár költségét. Az összes Felszerelés kártya folyamatos képességekkel rendelkezik, és néhányuknak van egy további INSTANT művelete, amelyet aktiválás után azonnal egyszer aktiválnak. helyezd magad elé a megvásárolt felszereléseket és használd ki a folyamatos előnyeiket.

3 Játékos vagy kevesebb esetén, az első aki a felszerelés megvásárlása mezőre lép az az 1 napsugár kedvezmény mezőre lép és annyi kevesebbet vásárolhat.
4+ játékos esetén az első két játékos élhet a kedvezményes vásárlással.



PARK MEGLÁTOGATÁSA • Bármennyi túrázó léphet erre a helyszínre. A Park meglátogatásához válassz a táblán lévő három elérhető park közül vagy a fenntartott parkok közül egyet, és fizess be a megfelelő erőforrás jelzőket a kiváltáshoz. A meglátogatott Parkok pontot érnek a játék legvégén. Az üres helyeket a táblán, mindig pótolni kell.



FOLYAMATOS KÉPESÉG

Minden felszerelésnek van folyamatos képessége és egy instant ⚡ akciója is, amelyet azonnal aktivál is. Ennél a felszerelésnél kapsz egy kávézó kártyát is amikor megveszed.

AZ ÉV SZAK VÉGE

Azok a játékosok akik mindkét túrázóval elérik a befejező helyszínt, nem lépnek többet az adott évszakban. Amikor már csak 1 Túrázó (utolsó) maradt az úton, akkor muszáj a befejező helyszínre mozognia és elvégezni egyet az ott található akciók közül. Ekkor még a **Fényképezővel rendelkező játékos készíthet 1 képet**. Ez a lépés jelzi az évszak végét. Új Évszak indításának lépései:

- Ürítsd ki a  kantinokat és a víz  erőforrásokat helyezd vissza a készletbe.
- Helyezd vissza a túrázókat a kezdőhelyre.
- Vegyük fel a helyszíneket (kivétel a kezdőt és a végsőt), és adjunk hozzá egyet a Speciális helyszínek közül. Keverd össze őket és készítsünk egy új útvonalat az új Évszaknak. Az út 1 helyszínnel hosszabb lesz minden Évszakkal.
- Helyezze az előző évszak kártyát az évszak pakli aljára, és a pakli tetejéről fedjen fel egy új évszakot. A korábbiakhoz hasonlóan alkalmazza az időjárási mintát az útvonalra
- A játékos akinél a jelvény  van, Ő kezdi az új Évszakot.

JÁTÉK VÉGE

Amikor a negyedik szezon befejeződik a fotózás lehetőségével, a játék véget ért. Minden játékos feltárja az év kártyáit, majd pontokat szerez a parkjaiból, fotóiból és személyes bónuszaiából. A jelvény is  ad 1 pontot.

Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerzett az a Parkok győztese! Ha döntetlen, akkor a győzelem annak a játékosnak jár, aki a legtöbb parkot meglátogatta. Ha továbbra is döntetlen, akkor a nyeremény megoszlik.

PARKOK + ÉV RÉSZLETEK



Út Vége

UTOLSÓ Túrázó a pályán

Ha csak egy természetjáró marad az ösvényen, akkor az utolsó játékosnak muszáj a befejező helyszínre mozognia és ott kell választania egy akciót.

Használja ezt stratégiailag, hogy korlátozza egy másik játékos idejét a nyomvonalakon.

TÚRATIPP

A tábornöveket érdemes okosan felhasználni, fel lehet használni több idő eltöltésére vagy foglalt helyek meglátogatására is.



ÉV • Az év kártyák további 2 vagy 3 pontot adhatnak a játékosnak attól függően, hogy a játékos milyen jól teljesítette a céljait.

Egy példa: Látogasson meg **6 PARKOT**.

2 Pontot ér, ha 6 Park kártyán szerepel a fa szimbólum. Egyéb célok lehetnek pl.: minél több fénykép gyűjtés, vagy adott szimbólumból bizonyos mennyiség összegyűjtése.

COMMON QUESTIONS

CAN I VISIT A SITE WITHOUT TAKING ITS ACTION? No. To visit a Site, you must be able to take its action. For example, if you don't have two tokens to exchange, then you cannot visit the Lodge.

CAN I USE WEATHER TOWARDS A TRAIL SITE'S ACTION? Yes. Weather tokens on a Site are collected immediately, so they can be used towards the Trail Site's action, such as the River or Lodge.

WHAT HAPPENS IF WE RUN OUT OF TOKENS? If there is no longer a type of token in the supply, then the Site the token is linked to cannot be visited as its action cannot be taken. Once those tokens are returned to the supply, the Site becomes available again.

WHEN CAN I FILL A CANTEEN? Canteens can be filled from  collected on a turn. You cannot use  you have previously collected to fill any Canteens. You may use any  gained that turn to fill a Canteen and in any order you prefer. For example, if you gain  from the Weather Pattern on the Vista, you may use it to fill the Canteen you just gained.

HOW DOES THE LODGE WORK? At the Lodge, you turn in any two tokens to gain any other two—excluding Wildlife. Neither of the tokens you gain can match the ones you turned in. You may even gain two of the same type of token, as long as the ones you turned in do not match it.

DOES THE LODGE COUNT TOWARD SEASON EFFECTS? Yes. For example, if you visit the Lodge during the Season of Snow and you turn in   to gain   there, then you will trigger Season of Snow's effect and gain one additional .

DO ACTIONS ON CANTEENS COUNT TOWARD SEASON EFFECTS? Yes.

CAN USING THE RIVER ACTIVATE GEAR THAT SPECIFIES A SITE? No. The River allows you to copy the action of another Site, but it doesn't count as visiting that Site directly. However, tokens gained by visiting the River still benefit from Season Effects.

CAN MULTIPLE GEAR CARDS LIKE MAPS, COMPASSES, AND JOURNALS BE USED TOGETHER? Yes, each of these cards has an ongoing ability that discounts visiting a Park by one or two tokens. The effects are cumulative—meaning, several can affect the cost of a single Park card. A token type on a Park can never be reduced below zero.

HOW DO SUNSCREEN OR RAIN GEAR WORK? These cards allow you to visit a Park using a different type of token in place of another. When visiting a Park this ability applies to the token symbols shown on the Park card (and not to the discounts from other Gear).

HOW DOES FILLING A CANTEEN FOR FREE WORK WITH THE WATER BOTTLE? When you visit the Site mentioned, you may take a  from the supply for free and place it into a Canteen to activate it.

HOW DOES SEASON OF RAIN AND SPLENDOR WORK? One  or —depending on the Season—is added on top of each of the three available Park cards at the start of the Season. When a player Visits or Reserves a Park with a token on top, the player also gains the token. The token may even be used immediately toward the Park or in a Canteen. Do not add more  or  on the Parks that come out later in Season.

ARTISTS IN THE GAME

Marc Aspinall	THETREEHOUSEPRESS.CO.UK
Oliver Barrett	OLIVERBARRETT.COM
Brave the Woods	BRAVETHEWOODS.COM
Daniel Danger	TINYMEDIAEMPIRE.COM
Owen Davey	OWENDAVEY.COM
Nicolas Delort	NICOLASDELORT.COM
Sophie Diao	SOPHIEDIAO.COM
DKNG	DKNGSTUDIOS.COM
David Doran	DAVIDDORAN.CO.UK
Kilian Eng	INSTAGRAM.COM/KILIANENG
Benjamin Flouw	BENJAMINFLOUW.COM
Leesha Hannigan	LEESHAHANNIGAN.COM
Tom Haugomat	INSTAGRAM.COM/TOMHAUGOMAT
Claire Hummel	CLAIREHUMMEL.COM
Rory Kurtz	RORYKURTZ.COM
Jeff Langevin	JEFFLANGEVIN.COM
Little Friends of Printmaking	THELITTLEFRIENDSOFPRIINTMAKING.COM
Camp Nevernice	CAMPNEVERNICE.COM
Jacquelin de Leon	JACQUELINDELEON.COM
Elle Michalka	INSTAGRAM.COM/ELLEMICHALKA
Dan McCarthy	DANMCCARTHY.ORG
Dan Mumford	DAN-MUMFORD.COM
Aaron Powers	NEWANTLERS.COM
Justin Santora	JUSTINSANTORA.COM
Steve Scott	STEVESCOTT.COM.AU
Nick Slater	NICHOASSLATER.CO
Kim Smith	KIMILLUSTRATION.COM
Studio Muti	STUDIOMUTI.CO.ZA
Eric Tan	INSTAGRAM.COM/ERICTANART
Matt Taylor	MATTTAYLOR.CO.UK
Telegramme Paper Co.	TELEGRAMME.CO.UK
Glenn Thomas	GLENNTHOMAS.STUDIO
Marie Thorhauge	MARIETHORHAUGE.COM
Chris Turnham	CHRISTURNHAM.TUMBLR.COM
Two Arms Inc.	TWOARMSINC.COM
John Vogl	JOHNVUGL.COM
Whittle Woodshop	WHITTLEWOODSHOP.COM
Matthew Woodson	GHOSTCO.ORG

PARKS ILLUSTRATED

ARCHES (WINTER)
GLACIER BAY
BIG BEND • YELLOWSTONE
OLYMPIC • WRANGELL-ST. ELIAS
DRY TORTUGAS
ARCHES (SUMMER) • MAMMOTH CAVE
CHANNEL ISLANDS
GRAND CANYON (BOTH)
ISLE ROYALE
CARLSBAD CAVERNS
NORTH CASCADES
GATES OF THE ARCTIC
AMERICAN SAMOA
BRYCE CANYON • CAPITOL REEF • MESA VERDE
ROCKY MOUNTAIN
BLACK CANYON
JOSHUA TREE
BADLANDS
SHENANDOAH
THEODORE ROOSEVELT
DENALI • YOSEMITE(NIGHT) • ZION
HALEAKALĀ
CONGAREE • LASSEN VOLCANIC
BISCAYNE
GATEWAY ARCH
SAGUARO
CUYAHOGA VALLEY
VIRGIN ISLANDS
KINGS CANYON
GUADALUPE MOUNTAINS
ACADIA
MOUNT RAINIER • SEQUOIA
GREAT BASIN
GREAT SMOKY MOUNTAINS
EVERGLADES
YOSEMITE (FOREST)
GREAT SAND DUNES
KENAI FJORDS

CREDITS & THANKS

GAME DESIGN • Henry Audubon / **GAME DEVELOPMENT** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, and Kyle Key
RULE EDITING • Travis D. Hill / **THANKS TO** • Our Kickstarter Backers' love of national parks and making this project a reality
LAYOUT DESIGN & ART DIRECTION • Mattox Shuler and J.P. Boneyard (Art Director for the *Fifty-Nine Parks Print Series* illustrations)
ADDITIONAL ILLUSTRATIONS & MEEPLE DESIGN • Kyle Key and Mattox Shuler

KEYMASTER GAMES™

Fifty-Nine Parks



Keymaster Games publishes board games with captivating experiences and elegant designs. Check out more of our games at KEYMASTERGAMES.COM

The *Fifty-Nine Parks Print Series* is a celebration of our National Parks. The strength of the series comes from an eclectic mix of artists and the unique beauty of each park. See their prints at 59PARKS.NET or follow along on instagram [@FIFTYNINEPARKS](https://www.instagram.com/FIFTYNINEPARKS)

Many thanks to Noah Adelman at Game Trayz™ for creating the resource and base trayz in Parks.
GAMETRAYS.COM

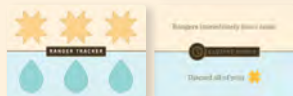
TRAY TIP

After punching out the square chipboard sheets, place the leftover sheets below the base game tray in the bottom of the box to fill out vertical space.

SOLO JÁTÉK SZABÁLYAI

ELŐKÉSZÜLETEK A SOLO JÁTÉKHOZ AZ ALÁBBI VÁLTOZTATÁSOKKAL

- Miután összekevered a felszerelés kártyákat, helyezd a helyükre az asztalra és **NE** fordíts fel semmilyen felszerelés kártyát.
- A befejező helyszínt SOLO móddal felfelé helyezd el.
- Miután kiválasztottad a természetjáró és a tábortűz színét, válassz a Ranger-nek. A Ranger-nek nincs szüksége a tábortűzre. Helyezd a túrázókat és a Rangereket a kezdéshez.
- Helyezd Ranger Jelzőt az Esemény pakliból a játéktér mellé. Keverd össze az esemény paklit és helyezd a Ranger "követő" mellé.
- Fedd fel a felső kártyát, így a színsor jól látható.
- Ez az aktuális Esemény kártya.
- A fényképezőgép és a jelvény is nálad lesz kezdésként.
- *Kész vagy a kezdéshez!*



Áttekintés • A solo kalandban az utazás során veled utazik a Ranger. aki figyel a biztonságra az utazás során. Élvezd a túrát, de ne időzz túl sokat, mert **Események indulnak, amikor a Rangerek elegendő erőforrást gyűjtenek az időjárásból.** A cél ugyanaz marad - minél több pontot gyűjts a meglátogatott Parkokért, az egyéni Évkártyákért, Fotókért és a jelvényért. ▲

SOLO MÓD PONTOZÁSA

KEVESEBB MINT 20 PONT •

Határozottan menettél, de elmulasztottál néhány nagyszerű helyet! Fogj meg egy térképet, és térj vissza legközelebb is!

20-24 • Hétköznapi túrázóvá és lelkes rajongóvá váltál. Még néhány beszélgetés szükséges a helyi hegymászó bolt eladójával és tapasztaltabbá válsz.

25-29 • Tapasztalt túrázó vagy. Sokat tettél a Parkokért. A Rangerek köszönetet mondanak!

30+ • Az úton eltöltött idő alatt felejthetetlen élményekkel lettél gazdagabb. Életre szóló és maradandó feljegyzéseket készítettél!
Gratulálunk!

SOLO JÁTÉKMENET

KÖRÖK MENETE • Felváltva léptek a Ranggerrel. Válassz egy túrázót, lépj egy mezőre és végezd ez a helyszín

akcióját a megszokottak szerint.

A Ranger körében fordíts fel 1 Felszerelés kártyát és helyezd az 1 Napsütéses felsz. helyre. (bal oldali) A középső hely 2 napsugárba kerül, a 3. hely 3 napsugárba. Utánaa mozgasd a Rangert annyi mezővel, amennyi erőforrásba a felszerelés került. **Amikor a Ranggerrel lépj, ezeket a szabályokat kövesd:**

- Ha a Túrázó mindkét Ranger előtt jár, mozgasd az előjáró Rangert—a legtávolabb az ösvényen.
- Ha egy Ranger előbb vagy ugyanott jár, mint az előjáró túrázó, mozogj a Hátsó Ranggerrel—a legtávolabb a befejező helyszíntől.
- A Rangerek egy olyan helyre érkezhettek, amelyen már egy Ranger van, de érkezhettek túrázóhoz is, ha így lenne, nem zavarják és átugornak a következő helyre.

- Te használhatod a tábornőzűd, hogy megossz egy helyet a túrázóddal, vagy Ranggerrel.

Események • Amikor a ranger egy olyan helyszínrre érkezik, amint időjárás erőforrás van, begyűjti azt és a Ranger "Követőre" helyezi. Ha 3 egyforma szimbólum kijön a két sor közül valamelyikben, akkor bekapcsol az esemény kártya.

Vége kell hajtaani a kártyán található műveletet.

Utána a pakli aljára kell rakni a kártyát és fel kell fedni egy újat. A 3 erőforrásjelzőt vissza kell rakni a készletbe. A Ranger Tracker-en található többi jelző megmarad.

Esemény megjegyzés: A mozgásban lévő Ranger az Aktív Ranger. Ha egy esemény mozgítja a túrázót 1 helyszínrre, az rá nem vonatkozik.

Solo Utazás Vége • Túrázóinak ugyanaz a három lehetősége van az utolsó helyszínrre: Foglaljon parkot, Vásároljon felszerelést (kedvezmény nélkül) vagy Látogasson el egy parkba. A tábornőzű minden egyes alkalommal megújul.

A Raangernek saját lehetőségei vannak a befejező helyen. 3 sötét zöld hely a Rangernek van fenntartva. A felszerelés ára határozza meg, hogy melyik akciót kell végrehajtani a Ranger-nek.



Ranger Lépés példa:

A túrázó van legelő az útvonalon.

Az ára a felfordított felszerelésnek.

Felcsapod a kártyát a középő felszerelés helyre. 2 mezőt kell lépnie a Ranggernek, a túrázóra érkezne, de őt nem zavarja, ezért 1-el tovább lép. Begyűjti az időjárás erőforrást és ráhelyezi a Ranger nyomkövetőre.

FELSŐ HELY - Dobja el a bal szélső parkot. Ha üres a felső mező jobb széle, akkor megszerzi a Ranger a jelvényt. Ha a túrázó foglalja ezt a helyet, akkor a Ranger a Reserv Park mezőt foglalja és majd csak a következő évszakban lesz használható.

KÖZÉPSŐ HELY - Dobd el a középő Parkot és rakd fényképezőt a készletbe.

ALSÓ HELY - Dobd el a jobb oldali Parkot.

Keverd vissza a 3 naps. felsz. kártyákat.

Utolsó helyszín megjegyzés: Ha valamelyik Park kártyát dobja a Ranger, nem szabad pótolni a kártyákat az évszak végéig. A túrázók által meglátogatott parkokat a pakliból pótoljuk. Ha egy második Ranger eléri a nyomvonalat, és ugyanazt a helyet foglalja el, mint az előző Ranger, akkor semmi sem történik.

UTOLSÓ TÚRÁZÓK VAGY RANGEREK AZ ÚTON • Ha mindkét túrázó beér az utolsó helyszínrre a Rangerek előtt, akkor a Raangerek körének is vége, és nincs az utolsó helyszínrre akciójuk.

Ha mindkét Ranger előbb ér be mint a 2 túrázó, akkor a túrázók is az utolsó helyszínrre lépnek, de 2 akció helyett csak 1 van.

ÉVSZAK VÉGE • Amikor az évszak befejeződik, az üres Park kártya helyeket pótolni kell, amelyet a Rangerek az évszak végén eldobtak. A játék a szokásos módon a negyedik évszak végén ér véget.



FELSŐ
HELY



KÖZÉPSŐ
HELY



ALSÓ
HELY