



PARKI INSTRUKCJA

WERSJA 1.1

Gra **PARKI** przedstawia amerykańskie parki narodowe i zawiera grafiki z serii wydawniczej *Fifty-Nine Parks Print Series*. Gracze wcielają się w rolę turystów, którzy wędrują po szlakach, aby zobaczyć ciekawe miejsca, obserwować dziką przyrodę, robić zdjęcia i zwiedzać parki narodowe.

Zobacz, jak grać, pod adresem
PARKSGAME.COM

 **Keymaster™**

HENRY
AUDUBON

Fifty-Nine Parks 

ELEMENTY GRY

- 1 plansza składana na 3 części
- 2 tacki na znaczniki (KAŻDA MIEŚCI WSZYSTKIE TYPY ZNACZNIKÓW)
- 48 kart parków (ROZMIAR TAROT • 70 X 120 MM)
- 10 kart sezonów (ROZMIAR SMALL • 50 X 75 MM)
- 12 kart lat (50 X 75 MM)
- 36 kart ekwipunku (50 X 75 MM)
- 15 kart manierek (50 X 75 MM)
- 9 kart solo (TRYB SOLO) (50 X 75 MM)
- 10 miejsc na szlaku
- 1 początek szlaku i 1 koniec szlaku

- 10 turystów (PO 2 NA GRACZA)
- 5 ognisk (PO 1 NA GRACZA)
- 1 aparat
- 1 znacznik pierwszego turysty (EMALIOWANY)
- 16 znaczników lasu (DREWNIANE)
- 16 znaczników gór (DREWNIANE)
- 30 znaczników słońca (DREWNIANE)
- 30 znaczników wody (DREWNIANE)
- 12 znaczników przyrody (DREWNIANE, KAŻDY W INNYM KSZTAŁCIE)
- 28 zdjęć (KAŻDE WARTO 1 PUNKT)

OMÓWIENIE I CEL GRY

Każdy z graczy wciela się w rolę pary turystów przemierzających różne szlaki podczas czterech pór roku (sezonów). Każdy szlak reprezentuje inny sezon, a wraz z upływem każdego sezonu szlaki zmieniają się i stopniowo wydłużają. W swojej turze gracz wysyła jednego z turystów na szlak. W trakcie wędrowki turyści zobaczą różne piękne miejsca i będą wykonywać związane z nimi akcje. Gdy turysta dotrze do końca szlaku, może wydać posiadane znaczniki na zwiedzanie parków i zdobycie punktów. Celem jest uzbieranie na koniec roku największej liczby punktów z parków, zdjęć i osobistego bonusu.



PRZYGOTOWANIE GRY

PLANSZA I ZASOBY • Umieście planszę na środku stołu. Umieście dwie tacki na znaczniki po bokach planszy, gdzie będą łatwo dostępne dla wszystkich graczy i odłóżcie ich pokrywki do pudełka. Każda tacka mieści wszystkie typy znaczników, a także żetony zdjęć, tworząc pulę zasobów.



PARKI • Potasujcie wszystkie karty parków (zakryte), tworząc talię parków. Umieście tę talię na jej obszarze w prawym górnym rogu planszy. Odkryjcie trzy wierzchnie karty z tej talii i połóżcie je na polach parków u góry planszy.

EKWIPUNEK • Potasujcie wszystkie karty ekwipunku (zakryte), tworząc talię ekwipunku. Umieście tę talię na jej obszarze w prawym dolnym rogu planszy. Odkryjcie trzy wierzchnie karty z tej talii i połóżcie je na polach ekwipunku u dołu planszy.

PRZYGOTOWANIE GRY C.D.

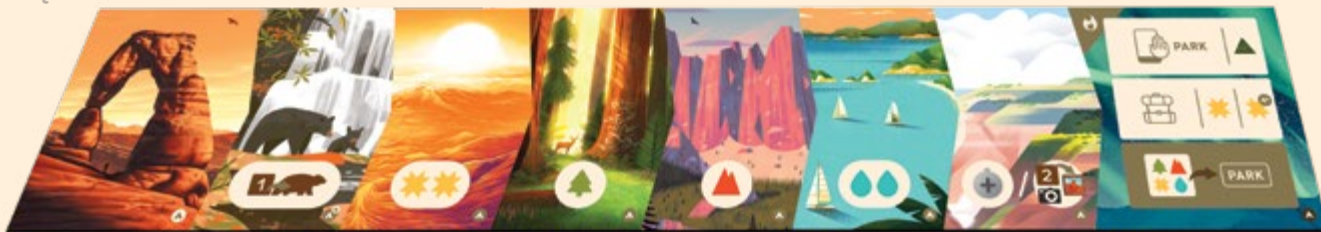
MANIERKI • Potasujcie karty manierek. Rozdajcie każdemu graczowi po jednej karcie manierki. To będzie startowa manierka gracza. Gracze trzymają swoje karty manierek odkryte w swoim obszarze gry. Umieście resztę talii manierek (zakrytą) na jej obszarze w lewym górnym rogu planszy.

LATA • Potasujcie karty lat. Rozdajcie po dwie z nich każdemu z graczy. Każdy gracz wybiera jedną z otrzymanych kart jako swój osobisty bonus na koniec roku i odrzuca pozostałą, zakrytą. Wybrana karta może zapewnić graczowi dodatkowe punkty na koniec gry za stopień osiągnięcia celu, który jest na niej przedstawiony. Karty te powinny być trzymane zakryte aż do momentu podliczania punktów na końcu gry. *W pierwszej grze rozdajcie po prostu po jednej karcie każdemu z graczy.* Wszystkie pozostałe (w tym odrzucone przez graczy) karty lat odłóżcie zakryte do pudełka.

SEZONY • Potasujcie talię sezonów. Umieście ją na obszarze sezonów na planszy i odkryjcie górną kartę jako pierwszy sezon.



POCZĄTEK SZLAKU



KONIEC SZLAKU

PRZYGOTOWANIE SZLAKU • Zaczynajcie przygotowywanie szlaku na pierwszy sezon, umieszczając poniżej planszy płytkę **POCZĄTKU SZLAKU** (z lewej strony). Zbierzcie pięć płytek podstawowych miejsc na szlaku oznaczonych samym symbolem (z lewej strony) w prawym dolnym rogu. Zaawansowane miejsca na szlaku są dodatkowo oznaczone *. W grze dla 4–5 graczy dodajcie płytkę miejsca (z lewej strony) (oznaczoną 4+ w prawym dolnym rogu) do płytek podstawowych miejsc na szlaku – w przeciwnym razie odrzućcie ją do pudełka. Następnie potasujcie płytki zaawansowanych miejsc i dodajcie jedną z nich do płytek podstawowych miejsc, tworząc talię szlaku.

Umieście zakryty stos pozostałych płytek zaawansowanych miejsc na lewo od początku szlaku. Potasujcie talię szlaku (płytki podstawowych miejsc oraz jedną płytkę zaawansowanego miejsca) i odkrywajcie z niej kolejne płytki miejsc, umieszczając je po prawej stronie początku szlaku. Każdą kolejną płytkę umieszczajcie na prawo od poprzednio umieszczonej, aż wszystkie zostaną odkryte. Na koniec umieście **KONIEC SZLAKU** na prawo od ostatniego miejsca na szlaku. Upewnijcie się, że *nie* jest odwrócony na stronę z ikoną trybu **SOLO** w prawym dolnym rogu. Szlak na pierwszy sezon jest teraz gotowy!



KOLORY GRACZY • Rozdajcie każdemu graczowi po dwóch turystów w wybranym przez niego kolorze i umieście ich na płytce początku szlaku (z lewej strony). Rozdajcie każdemu z graczy ognisko w tym samym kolorze, co kolor wybranych turystów. Każdy z graczy umieszcza je przed sobą odwrócone na stronę z zapalonym ogniskiem. Dajcie **ZNACZNIK PIERWSZEGO TURYSTY** graczowi, który jako ostatni był na pieszej wycieczce. Dajcie **APARAT** graczowi siedzącemu po prawej stronie pierwszego turysty. Odłóżcie nieużywanych turystów i ogniska do pudełka.



ROZPOCZĘCIE SEZONU

Cztery **SEZONY** ☀️ będą składać się na cztery rundy gry. Sezony zmieniają rozgrywkę w każdej rundzie, a dany sezon kończy się, gdy wszyscy turyści dotrą na koniec szlaku 📍. Na początek sprawdźcie, jak dany sezon będzie wpływał na rozgrywkę w danej rundzie i czy z jego efektu wymagana jest jakaś akcja natychmiastowa.

Popatrzcie na **WZORZEC POGODOWY** ☁️ sezonu przedstawiony w prawym dolnym rogu karty. Zaczynając od **DRUGIEGO MIEJSCA NA SZLAKU** 📍, umieszczajcie znaczki wskazane przez ☁️ na szlaku – po jednym na płytkę miejsca – kolejno od lewej do prawej. Powtarzajcie po prostu ten wzorec na kolejnych płytkach aż do końca szlaku. *Jesteście gotowi do rozpoczęcia gry!*

EFEKT SEZONOWY

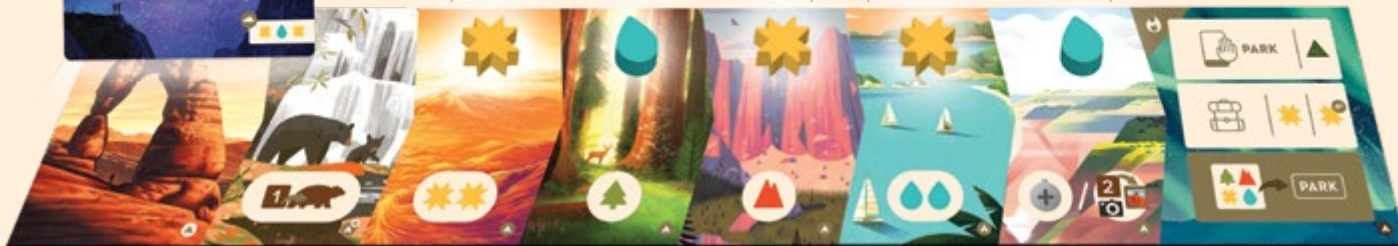


PRZYKŁAD WZORCA POGODOWEGO ☀️💧☀️

Wzorec zaczyna się od **DRUGIEGO MIEJSCA NA SZLAKU** i jest powtarzany aż do końca szlaku.

WZORZEC

POWTÓRZENIE



POCZĄTEK SZLAKU

1. MIEJSCE

2. MIEJSCE

Uwaga: Początek szlaku nie jest pierwszym miejscem na szlaku! Jest nim następna płytka.

WYKONYWANIE TUR

Gracz ze **ZNACZNIKIEM PIERWSZEGO TURYSTY** 📍 jako pierwszy wykonuje swoją turę w danym sezonie. W trakcie swojej tury gracz wybiera dowolnego ze swoich turystów i przenosi go na wybrane miejsce na dalszej części szlaku – gdziekolwiek na prawo od obecnej lokalizacji tego turysty. Gdy turysta dotrze na nowe miejsce na szlaku, gracz wykonuje akcję tego miejsca. Następnie swoją turę wykonuje następny gracz (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara). Gracze wykonują kolejno swoje tury aż do zakończenia sezonu.


Jeśli inny turysta – nawet własny – zajmuje już dane miejsce, to nie można go odwiedzić, o ile nie użyje się swojego ogniska.

Jeśli turysta trafi jako pierwszy na płytkę miejsca ze znacznikiem pochodzącym z wzorca pogodowego ☁️, gracz bierze ten znaczek do swoich zasobów jako bonus – oprócz wykonania akcji danego miejsca.

Uwaga: Aby odwiedzić dane miejsce, trzeba być w stanie wykonać akcję tego miejsca.



Zielony gracz decyduje się na przeniesienie swojego turysty na płytkę szlaku z dziką przyrodą, aby wykonać akcję odpowiadającą temu miejscu.

Wszystkie podstawowe i zaawansowane miejsca na szlaku są ogólnie traktowane jako miejsca na szlaku .



PODSTAWOWE MIEJSCA



Zdobądź znacznik lasu do swoich zasobów.



Zdobądź znacznik gór do swoich zasobów.




Zdobądź dwa znaczniki słońca do swoich zasobów.



Zdobądź dwa znaczniki wody do swoich zasobów.



Dobierz manierkę **ALBO**  oddaj 2 znaczniki, żeby zrobić zdjęcie i zdobyć aparat.



Zdobądź znacznik słońca i znacznik wody do swoich zasobów (**TYLKO W ROZGRYWKACH DLA 4+ GRACZY**)



SYMBOL MIEJSCA • Karty ekwipunku często odwołują się do określonego miejsca na szlaku poprzez ikonę miejsca i symbol szlaku.



ZAAWANSOWANE MIEJSCA



Oddaj dowolny 1 znacznik, aby zdobyć znacznik przyrody.



Oddaj dowolny 1 znacznik i zdobądź dowolny znacznik (**POZA PRZYRODĄ**). Możesz powtórzyć tę operację drugi raz.

PARKI

Zarezerwuj lub zwiedź park **ALBO**  kup kartę ekwipunku.



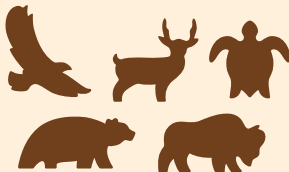
Oddaj 1 znacznik wody, aby skopiować akcję z innego miejsca zajmowanego przez dowolnego turystę.



UWAGA: POCZĄTEK SZLAKU  I KONIEC SZLAKU  NIE SĄ MIEJSCAMI NA SZLAKU .



SYMBOL ZNACZNIKA • Brązowy, kwadratowy symbol oznacza, że można użyć dowolnego znacznika, a liczba w środku określa, ilu znaczników trzeba użyć.

PRZYRODA I LIMIT ZNACZNIKÓW










PRZYRODA • Znaczniki przyrody występują w 12 różnych kształtach, ale wszystkie oznaczają po prostu dziką przyrodę. Znaczniki te służą jako dzokery. Znacznika przyrody można użyć zamiast dowolnego innego znacznika przy zwiedzaniu parków, robieniu zdjęć, kupowaniu ekwipunku i odwiedzaniu miejsc. *Znaczniki przyrody nie mogą być używane do napełniania manierek ani nie mogą być zwracane / zdobywane jako część akcji miejsca   lub manierki.*

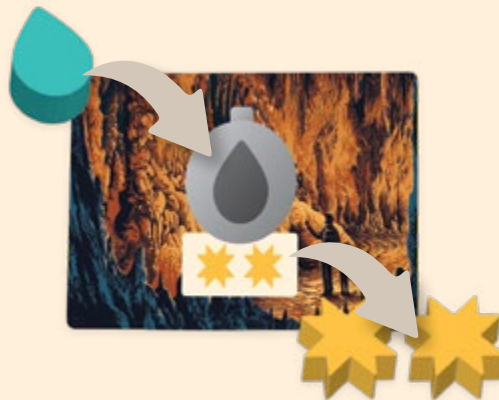
LIMIT 12

LIMIT ZNACZNIKÓW • Gracz może pomiędzy turami przechowywać maksymalnie 12 znaczników. Jeśli na koniec swojej tury masz więcej niż 12 znaczników, musisz odrzucić nadmiarowe.

SZCZEGÓŁY AKCJI

MANIERKI • Gdy zdobywasz kartę manierki , umieść ją odkrytą przed sobą na stronie . Manierka może zostać napełniona znacznikiem  zdobytym w danej turze, aby wykonać jej akcję. Jeśli podczas tury zdobędziesz znacznik , możesz go umieścić na karcie manierki (zamiast brać do swoich zasobów), aby ją napełnić i wykonać jej akcję. *Uwaga: Manierki nie mogą być napełniane , która nie została zdobyta w danej turze.*

Możesz mieć dowolną liczbę manierek i możesz napełnić dowolną liczbę manierek w danej turze, jeśli zdobędziesz więcej . Gdy manierka jest napełniona,  pozostaje na niej aż do końca sezonu i nie może być wykorzystana w inny sposób.



ODNOSI SIĘ DO DOBRANIA KARTY MANIERKI











ODNOSI SIĘ DO MANIEREK W OBSZARZE GRACZA





3

Niektóre karty lat wymagają zrobienia określonej liczby zdjęć.

ZDJĘCIA I APARAT • Gdy wybierzesz akcję miejsca na szlaku  , oddaj swoje dwa dowolne znaczniki do wspólnej puli i weź 1 zdjęcie . Każde zdjęcie jest warte **1 PUNKT**. Po zrobieniu  w tym miejscu, zdobywasz aparat  od aktualnego jego posiadacza. Jeśli masz już aparat, to zrobienie  kosztuje cię tylko 1 znacznik zamiast 2. Na końcu sezonu gracz z  może zrobić  po tej obniżonej cenie. Niektóre karty ekwipunku dają graczom więcej okazji do robienia zdjęć poza akcją miejsca na szlaku, ale nie dają graczowi aparatu.

OGNISKA • Czasami jakiś turysta będzie już w miejscu, które chcesz odwiedzić. Aby odwiedzić miejsce, które jest zajmowane przez jakiegokolwiek innego turystę – w tym własnego – trzeba użyć swojego ogniska, odwracając je na zgaszoną stronę. Jeśli twoje ognisko jest już zgaszone, nie możesz odwiedzić zajętego miejsca. Ognisko gracza zostanie zapalone ponownie, gdy któryś z jego turystów dotrze na koniec szlaku.



W swojej turze różowy gracz chce odwiedzić miejsce  , ale jest tam już zielony turysta. Różowy gracz wybiera więc użycie swojego ogniska, aby odwiedzić to miejsce i wykonać jego akcję.



NA KOŃCU SZLAKU



KONIEC SZLAKU daje turystom chwilę oddechu po podróży. Gdy turysta do niego dociera, gracz natychmiast ponownie zapala swoje ognisko (jeśli jest zgaszone), a następnie wybiera jeden z obszarów dostępnych na płycie końca szlaku, ustawiając swojego turystę na skrajnie prawym, dostępnym polu wybranego obszaru i wykonuje akcję związaną z tym obszarem:



REZERWACJA PARKU • Aby wykonać tę akcję, wybierz jeden z trzech parków dostępnych na planszy lub dobrać kartę parku z wierzchu talii parków. Umieść odkrytą kartę parku poziomo przed sobą – trzymając ją oddzielnie od pionowego stosu już zwiedzonych parków. Jeśli zarezerwowałeś kartę parku z jednego z pól na planszy, dobrać na jej miejsce nową kartę z talii parków. Wykonując w przyszłości akcję zwiedzania parku, możesz wybrać jeden ze swoich zarezerwowanych parków albo jeden z trzech dostępnych na planszy.

ZAREZERWOWANE PARKI UMIESZCZAJ POZIOMO DO MOMENTU ICH ZWIEDZENIA

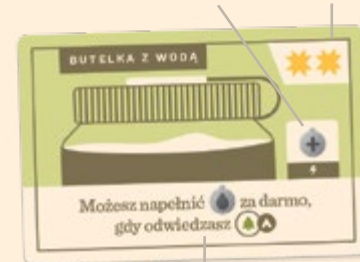


Pierwszy gracz, który umieści swojego turystę w tym obszarze, zdobywa też znacznik pierwszego turysty ▲ (jako korzyść z umieszczenia swojego turysty na skrajnie prawym polu). W dalszej części sezonu dowolna liczba innych turystów może rezerwować park, wykonując akcję tego obszaru, ale nie zdobędą oni już ▲. *Znacznik pierwszego turysty jest wart 1 PUNKT na końcu gry.*

ZAKUP EKWIPUNKU • Ekwipunek pomaga w wędrówce – dając dodatkowe korzyści w miejscach na szlaku lub ułatwiając zwiedzenie pewnych parków. Aby zakupić kartę ekwipunku, umieść swojego turystę w obszarze . Wybierz jedną z trzech kart ekwipunku dostępnych na planszy i oddaj znaczniki słońca w liczbie równej kosztowi karty. Wszystkie karty ekwipunku mają stałe zdolności, a niektóre mają dodatkowo akcje **NATYCHMIASTOWE** ⚡, aktywowane jednorazowo od razu po zakupie. Umieść zdobytą kartę ekwipunku (odkrytą) przed sobą i korzystaj z jej stałej zdolności.



⚡ AKCJA NATYCHMIASTOWA KOSZT



STAŁA ZDOLNOŚĆ

Wszystkie karty ekwipunku mają stałe zdolności, ale ta ma też akcję natychmiastową ⚡, która nagradza gracza manierką przy zakupie.

W grze dla 2 lub 3 graczy pierwszy turysta **KUPUJĄCY EKWIPUNEK** jest umieszczany na polu bez oznaczenia **4+** – daje to graczowi zniżkę 1 na zakup ekwipunku. Później dowolna liczba innych turystów może kupować ekwipunek, ale nie dostaną tej zniżki. W rozgrywkach dla **4+** graczy dostępne jest też skrajnie prawe pole, więc dwóch pierwszych turystów wybierających tę opcję otrzyma po 1 zniżki na zakup karty ekwipunku.

ZWIEDŹ PARK • Dowolna liczba turystów może zajmować obszar zwiedzania parku. Aby zwiedzić park, wybierz jedną z trzech kart parków dostępnych na planszy lub jedną z zarezerwowanych wcześniej przez siebie i oddaj wyszczególnione u dołu znaczniki ze swojego obszaru do wspólnych zasobów. Weź kartę parku i umieść ją pionowo w swoim obszarze punktowania. Punkty podane na karcie parku zostaną podliczone na końcu gry. Zwiedzone parki można układać w stos, tak aby widoczne były punkty i symbole znaczników na wszystkich kartach. Gdy wzięta zostanie karta parku z planszy, odkryj w jej miejsce nową kartę z talii parków.



KONIEC SEZONU

Gdy obaj turyści gracza dotrą na koniec szlaku, gracz nie wykonuje już żadnych tur w tym sezonie. Gdy tylko jeden spośród wszystkich turystów pozostanie na szlaku, jego gracz musi przenieść go na koniec szlaku i wybrać dostępną tam akcję. Oznacza to koniec sezonu. W lewym dolnym rogu planszy można znaleźć przypomnienie działań wykonywanych na końcu sezonu:



- 1 Gracz posiadający może oddać **1 ZNACZNIK**, aby zrobić .
- 2 Opróżnijcie wszystkie , zwracając leżącą na nich do wspólnych zasobów.
- 3 Przenieście wszystkich turystów z powrotem na początek szlaku .

ROZPOCZĘCIE NOWEGO SEZONU

1 Zbierzcie wszystkie płytki miejsc na szlaku (zostawiając początek oraz koniec szlaku) i dodajcie do nich dodatkowe zaawansowane miejsce na szlaku. Potasujcie te płytki i utwórzcie nowy szlak na następny sezon, który teraz będzie o jedno miejsce dłuższy niż w poprzednim sezonie.



- 2 Odłóżcie poprzednią kartę sezonu na spód talii sezonów i odkryjcie nową kartę sezonu z wierzchu talii sezonów.
- 3 Zastosujcie wobec szlaku nowy wzorec pogody (jak wcześniej). Gracz z wykonuje pierwszą turę w nowym sezonie.

KONIEC GRY



Gra kończy się na końcu czwartego sezonu (zaraz po wykorzystaniu okazji do zrobienia zdjęcia przez gracza z aparatem). Wszyscy gracze odkrywają swoje karty lat, a następnie podliczają punkty za swoje parki, zdjęcia i osobisty bonus z karty roku. Posiadacz zdobywa dodatkowo 1 punkt.




Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę! W przypadku remisu zwycięstwo przypada graczowi, który zwiedził więcej parków. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.





SZCZEGÓŁY KART PARKÓW I LAT













KARTA ROKU • Karty lat dają graczowi dodatkowe 2 lub 3 punkty, w zależności od tego, jak dobrze spełnił swoje cele. Jeden z przykładów: zwiedzone **6 PARKÓW** z . Ten cel daje graczowi 2 punkty, jeśli zwiedził 6 parków, które mają symbol . Inne cele mogą skupiać się na robieniu zdjęć i posiadaniu określonej liczby symboli na zwiedzonych przez gracza parkach. *Uwaga: Na karcie „Rok obfitości” celem jest posiadanie 12 (lub 18) takich samych symboli na zwiedzonych przez siebie parkach, ale może to być dowolny z czterech typów symboli.*











CZY MOGĘ ODWIEDZIĆ MIEJSCE BEZ WYKONYWANIA JEGO AKCJI? Nie. Aby odwiedzić miejsce, musisz wykonać jego pełną akcję. Jeśli nie możesz wykonać tej akcji, nie wolno ci odwiedzić danego miejsca (na przykład, jeśli nie masz znacznika na wymianę, to nie możesz odwiedzić miejsca   .

CZY MOGĘ WYKORZYSTAĆ POGODĘ DO WYKONANIA AKCJI MIEJSCA? Tak. Znaczniki pogody z danego miejsca są zbierane od razu, więc można je wykorzystać do wykonania akcji miejsca, na przykład  .




CO SIĘ DZIEJE, JEŚLI SKOŃCZĄ SIĘ NAM ZNACZNIKI? Jeśli nie ma już jakiegoś rodzaju znacznika w zasobach ogólnych, to miejsce powiązane z tym znacznikiem nie może być odwiedzone i nie można wykonać jego akcji. Gdy te znaczniki wrócą do zasobów ogólnych, miejsce znowu staje się dostępne.

KIEDY MOGĘ NAPEŁNIĆ  ? Manierki mogą być napełniane  zbieraną w danej turze. Nie można użyć zebranej wcześniej  do napełniania manierek. Można użyć  zdobytej w turze do napełnienia manierki zdobytej w tej samej turze. Na przykład, jeśli zdobędziesz w turze  i , to możesz użyć tej  do napełnienia właśnie zdobytej manierki.

JAK DZIAŁA    ? Oddaj dowolny znacznik, aby zdobyć dowolny znacznik. Możesz natychmiast powtórzyć to drugi raz. Nie możesz tutaj oddawać ani zdobywać znaczników przyrody. Możesz zdobyć ten sam znacznik, który oddałeś.


CZY    LICZY SIĘ DO EFEKTÓW SEZONOWYCH? Tak. Na przykład podczas sezonu śniegu oddajesz tutaj , aby zdobyć . To wywołuje efekt sezonowy, więc zdobywasz . Możesz następnie oddać ten znacznik , aby zdobyć kolejny znacznik , ponieważ tę operację możesz powtórzyć drugi raz. Nie zdobywasz dodatkowej  z efektu sezonowego, ponieważ daje on jedną  na turę.





CZY AKCJE NA MANIERKACH LICZĄ SIĘ DO EFEKTÓW SEZONOWYCH? Tak.

CZY ODWIEDZENIE    AKTYWUJE EKWIPUNEK ODWOŁUJĄCY SIĘ DO JAKIEGOŚ MIEJSCA? Nie. Ta akcja pozwala skopiować akcję innego miejsca, ale nie liczy się jako odwiedzenie tego miejsca bezpośrednio. Jednakże zdobywane tutaj znaczniki nadal mogą przynosić korzyści z efektów sezonowych.

CZY WIELE KART EKWIPUNKU, TAKICH JAK MAPY, KOMPASY I DZIENNIKI MOŻE BYĆ UŻYWANYCH RAZEM? Tak, każda z tych kart ma stałą zdolność, która daje zniżkę jednego lub dwóch znaczników na zwiedzanie parków. Te efekty się kumulują – co oznacza, że kilka może łącznie wpływać na koszt pojedynczej karty parku. Liczba symboli znaczników danego typu na parku nigdy nie może być zmniejszona poniżej zera.

JAK DZIAŁA FILTR PRZECIWSŁONECZNY ALBO PELERYNA? Te karty pozwalają zwiedzić park przy użyciu innego typu znacznika w miejsce jakiegoś innego. Podczas zwiedzania parku ta zdolność odnosi się do symboli znaczników pokazanych na karcie parku (a nie do zniżek z innych kart ekwipunku).

JAK DZIAŁA NAPEŁNIANIE MANIERKI ZA DARMO PRZY UŻYCIU BUTELKI Z WODĄ? Gdy odwiedzasz wskazane miejsce, możesz wziąć znacznik  z zasobów ogólnych za darmo i umieścić go na manierce, aby ją aktywować.

JAK DZIAŁA SEZON DESZCZU I BLASKU? Na początku sezonu na każdej z trzech dostępnych kart parków jest umieszczany jeden znacznik  lub  – w zależności od sezonu. Gdy gracz zwiedza lub rezerwuje park ze znacznikiem, zdobywa ten znacznik. Znacznik może nawet zostać od razu wykorzystany do opłacenia kosztu zwiedzania parku albo do napełnienia manierki. Nie należy umieszczać kolejnych znaczników  lub  na kartach parków, które pojawią się w trakcie sezonu.

AUTORZY ILUSTRACJI W GRZE

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 Diaó	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

ZILUSTROWANE PARKI

ARCHES (ZIMA)
GLACIER BAY
BIG BEND • YELLOWSTONE
OLYMPIC • WRANGELL-ST. ELIAS
DRY TORTUGAS
ARCHES (LATO) • MAMMOTH CAVE
CHANNEL ISLANDS
GRAND CANYON (OBIE KARTY)
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(NOC) • 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 (LAS)
GREAT SAND DUNES
KENAI FJORDS

TWÓRCY GRY I PODZIĘKOWANIA

PROJEKT GRY • Henry Audubon / **OPRACOWANIE GRY** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, i Kyle Key
REDAKCJA INSTRUKCJI • Travis D. Hill / **PODZIĘKOWANIA** • dla wspierających nas na Kickstarterze za miłość do parków narodowych i umożliwienie realizacji tego projektu / **PROJEKT GRAFICZNY & KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE** • Mattox Shuler and J.P. Boneyard (Dyrektor artystyczny dla ilustracji *Fifty-Nine Parks Print Series*) / **DODATKOWE ILUSTRACJE & PROJEKTY MEEPLI** • Kyle Key and Mattox Shuler
TŁUMACZENIE • Jakub Niedźwiedz / **REDAKCJA I KOREKTA** • Magdalena Włodarczyk / **SKŁAD** • Przemysław Kasztelaniec



Keymaster Games wydaje gry planszowe z urzekającą rozgrywką i eleganckim projektem. Więcej naszych gier można sprawdzić pod adresem KEYMASTERGAMES.COM

Fifty-Nine Parks

Seria wydawnicza *Fifty-Nine Parks Print Series* jest poświęcona amerykańskim Parkom Narodowym. Siła tej serii wywodzi się z eklektycznej mieszanki artystów i unikalnego piękna poszczególnych parków. Grafiki te można zobaczyć pod adresem 59PARKS.NET lub śledząc instagram [@FIFTYNINEPARKS](https://www.instagram.com/FIFTYNINEPARKS)



Wielkie podziękowania dla Noah Adelmanna z Game Trayz™ za stworzenie wypraski do gry i tacek na znaczniki. GAMETRAYZ.COM

ZASADY TRYBU SOLO

PRZYGOTOWANIE GRY W TRYBIE SOLO JEST TAKIE SAMO Z PONIŻSZYMI ZMIANAMI

- Po przetasowaniu talii **EKWIPUNKU** umieść ją na jej miejscu na planszy, ale nie odkrywaj żadnych kart ekwipunku.
- Podczas przygotowywania szlaku umieść koniec szlaku odwrócony na stronę **SOLO**.
- Po wybraniu swojego koloru turystów i ogniska, wybierz też kolor dla strażników. Strażnicy nie potrzebują swojego ogniska. Umieść swoich turystów oraz strażników na początku szlaku.
- Umieść kartę postępów strażników z talii **SOLO** obok swojego obszaru gry. Potasuj talię **SOLO** i umieść ją obok karty strażników. Odkryj wierzchnią kartę z tej talii i umieść ją obok karty strażników, tak aby kolory na obu kartach pasowały do siebie. Karta ta przedstawia wydarzenia, które mogą nastąpić.
- Zaczynasz grę z i i .
- *Możesz rozpocząć grę!*

PRZEGLĄD • Przygoda **SOLO** umieszcza cię na szlaku wraz ze strażnikami parkowymi, którzy też poruszają się wzdłuż szlaku. Ciesz się wędrówką, ale jej nie przeciągaj, gdyż **TALIA** wywołuje wydarzenia, gdy strażnicy zbiorą odpowiednią liczbę znaczników z pogody. Cel pozostaje ten sam – zdobyć jak najwięcej punktów za parki, zdjęcia, bonus z karty roku i .



PUNKTACJA W TRYBIE SOLO

MNIJ NIŻ 20 PUNKTÓW • Z pewnością wybrałeś się na wycieczkę, ale pominąłeś kilka wspaniałych miejsc! Bierz mapę i wracaj na szlak!

20–24 • Teraz jesteś prawdziwym entuzjastą pieszych wycieczek. Jeszcze wizyta w lokalnym sklepie turystycznym i będziesz gotowy na zdobywanie kolejnych szlaków!

25–29 • Jesteś już wytrawnym turystą. Zostawiasz parki w lepszym stanie niż je zastałeś. Strażnicy są ci wdzięczni!

30+ • Twój czas na szlaku stanowił niezapomniane doświadczenie! Będziesz miał co wspominać przez całe życie. **GRATULACJE!**

ROZGRYWKA W TRYBIE SOLO

WYKONYWANIE TUR • Tury są wykonywane naprzemiennie przez ciebie i strażników. W swojej turze wybierz jednego ze swoich turystów i przenieś go w dół szlaku, aby odwiedzić jakieś miejsce i wykonać jego akcję – stosując się do takich samych zasad ruchu, jak w grze wieloosobowej.

W turze strażników, odkryj wierzchnią kartę ekwipunku z talii i umieść ją na polu ekwipunku na planszy: karta z **KOSZTEM** ✨ trafia na skrajnie lewe pole ekwipunku na planszy, ✨ ✨ na środkowe, a ✨ ✨ ✨ na skrajnie prawe. Następnie przemieść strażnika o tyle pól w prawo na szlaku, ile wynosi koszt odkrytej karty ekwipunku. Przy przemieszczaniu strażników, stosuj następujące zasady:

- Jeśli któryś turysta jest przed obydwoma strażnikami na szlaku, przemieść przedniego strażnika – tego, który zaszedł dalej na szlaku.
- Jeśli któryś strażnik jest przed twoim przednim turystą (lub na tym samym miejscu), przemieść tylnego strażnika – tego, który jest dalej od końca szlaku.
- Strażnik może zatrzymać się na miejscu, które jest już zajęte przez innego strażnika, ale jeśli ruch spowoduje dotarcie do miejsca z turystą, przechodzi on do następnego miejsca na szlaku (gdyż nie chce przeszkadzać ci w obcowaniu z przyrodą).
- Możesz nadal korzystać ze swojego ogniska, aby trafić na miejsce ze swoim turystą lub ze strażnikiem.

WYDARZENIA • Gdy strażnik zatrzyma się na miejscu ze znacznikiem pogody, weź ten znacznik i umieść go na karcie postępów strażników. Karta ta ma dwa wiersze – górny na znaczniki ✨ i dolny na znaczniki 🌧. Jeśli na karcie będą trzy znaczniki pogody tego samego rodzaju, to wywołane zostanie odpowiednie wydarzenie. Wykonaj akcję z karty solo odpowiadające wierszowi wypełnionemu znacznikami. Następnie odłóż tę kartę na spód talii **SOLO** 🧑 i odkryj nową kartę. Zwróć trzy znaczniki, które wywołały wydarzenie, do wspólnych zasobów. Inne znaczniki na karcie strażników powinny pozostać na swoim miejscu. *Uwaga: Strażnik wykonujący ruch jest aktywnym strażnikiem. Jeśli wydarzenie przeniesie turystę na jakieś miejsce, nie wykonujesz akcji tego miejsca.*

KONIEC SZLAKU W TRYBIE SOLO • Twoi turyści mają te same trzy opcje do wyboru na końcu szlaku: rezerwacja parku, zakup ekwipunku (bez zniżki) albo zwiedzanie parku. Twoje ognisko zapala się za każdym razem, gdy jeden z twoich turystów dotrze na koniec szlaku.

Strażnicy wykonują inne akcje na końcu szlaku. Trzy ciemnozielone pola po lewej stronie płytki końca szlaku są zarezerwowane dla strażników. Koszt ekwipunku, który spowodował dotarcie strażnika na koniec szlaku, określa, którą akcję ten strażnik wykona:

✨ **GÓRNE POLE** - Odrzuć skrajnie lewy park (pole 1) z planszy. Strażnik przechodzi w prawo na pole z 🟩 i zdobywa 🟩, jeśli twój turysta jeszcze nie zajął tego pola w tym sezonie. W przeciwnym razie strażnik przenosi się na obszar rezerwacji parku, sprawiając, że ta akcja jest niedostępna aż do następnego sezonu.

✨ ✨ **ŚRODKOWE POLE** - Odrzuć środkowy park z planszy (pole 2). Zwróć 📷 do wspólnych zasobów.

✨ ✨ ✨ **DOLNE POLE** - Odrzuć prawą kartę parku z planszy (pole 3). Wtasuj wszystkie karty ekwipunku o **KOSZCIE** ✨ ✨ ✨ z powrotem do talii ekwipunku.

Uwagi dotyczące końca szlaku: Jeśli karta parku zostaje odrzucona przez strażnika na końcu szlaku, nie uzupełniaj pustego pola parku aż do końca sezonu. Parki zwiedzane przez turystów są normalnie zastępowane nowymi z talii. Jeśli drugi strażnik dotrze do końca szlaku i miałby zająć to samo miejsce, co poprzedni strażnik, nic się nie dzieje.

OSTATNI TURYSŦCI LUB STRAŻNICY NA SZLAKU • Jeśli obaj twoi turyści dotrą na koniec szlaku przed strażnikami, wszyscy pozostali strażnicy przechodzą na koniec szlaku i nie wykonują akcji końca szlaku. Jeśli obaj strażnicy dotrą na koniec szlaku przed twoimi turystami, wszyscy turyści pozostali na szlaku przechodzą na koniec szlaku. Niezależnie od tego, czy miałeś tylko jednego, czy dwóch turystów jeszcze na szlaku, możesz wybrać tylko jedną akcję na końcu szlaku przed zakończeniem tego sezonu.

KONIEC SEZONU • Gdy sezon się kończy, uzupełnij puste pola po kartach parku, które zostały wzięte przez strażników, oprócz zwykłych działań na koniec sezonu. Gra kończy się normalnie na końcu czwartego sezonu.



PRZYKŁAD TURY STRAŻNIKA

Twój turysta aktualnie prowadzi na szlaku. Ekwipunek o **KOSZCIE** ✨ ✨ jest odkrywany i umieszczany na środkowym polu, więc przedni strażnik przesuwają się o dwa miejsca do przodu, ale twój turysta aktualnie zajmuje to miejsce. Strażnik przechodzi więc na następne wolne miejsce na szlaku, zbierając z niego znacznik pogody 🌧 i umieszczając go na karcie strażników.



GÓRNE
POLE



ŚRODKOWE
POLE



DOLNE
POLE