



# PARKS SZABÁLYFÜZET

VERZIÓSZÁM: 1.1

A **PARKS** társasjáték Fifty-Nine Parks Print Series képein keresztül tiszteleg Amerika nemzeti parkjai előtt. A játékosok két természetjáró bőrébe bújnak, akik túrájuk során megfigyelik a vadon élőállatokat, fényképeket készítenek, és meglátogatják a nemzeti parkokat.

Nézd meg a játékbemutatót itt:  
[PARKSGAME.COM](https://PARKSGAME.COM)

KEYMASTER GAMES™ *Fifty-Nine Parks*

HENRY  
AUDUBON



@KEYMASTERGAMES x @FIFTYNINEPARKS



## A JÁTÉK ELEMEI

-  1 kihajtható játéktábla
-  2 erőforrástartó (MINDKETTŐBEN MINDEN TÍPUS BENNE VAN)
-  48 parkkártya (TAROT · 70 X 120 MM)
-  10 évszakkártya (SMALL · 50 X 75 MM)
-  12 évkártya (50 X 75 MM)
-  36 felszereléskártya (50 X 75 MM)
-  15 kulacs-kártya (50 X 75 MM)
-  9 eseménykártya (SZÓLÓ JÁTÉKHOZ) (50 X 75 MM)
-  10 helyszínlapka
-  1 start- és 1 célállomáslapka
-  10 túrázó (KETTŐ JÁTÉKOSONKÉNT)
-  5 tábortűzlapka (EGY JÁTÉKOSONKÉNT)
-  1 fényképezőgép
-  1 kezdőjátékos-jelző (ZOMÁNCOZOTT)
-  15 erdőjelző
-  15 hegyjelző
-  30 napsütésjelző
-  30 vízjelző
-  12 élővilágjelző (EGYEDI FORMÁBAN)
-  28 fényképlapka (MINDEGYIK 1 PONTOT ÉR)

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok két természetjáró bőrbe bújnak, akik az év minden évszakában járják a vadont. A túrák minden évszakban változnak, és egyre hosszabbak lesznek. A játékosok a körökben útnak indítják az egyik túrázójukat az útvonalon. A természetjárás közben gyönyörű tájakon haladnak keresztül, miközben különböző akciókat hajtanak végre. Amint az út végére érnek, beválthatják az addig gyűjtött erőforrásokat, hogy meglátogassanak egy nemzeti parkot, és pontokat gyűjtsenek. A cél, hogy az év végére neked legyen a legtöbb pontod a meglátogatott parkokból, fényképekből és az egyéni céljaidból.



## ELŐKÉSZÍTÉS

**TÁBLA & ERŐFORRÁSOK** • A játéktáblát tegyék az asztal közepére. Az erőforrástartókat rakjátok a játéktábla két szélére, mindenki által elérhető helyre. Mindkét tartóban legyen elegendő minden erőforrás-típusból és fényképlapkából. A tartók fedelét tegyék vissza a dobozba.

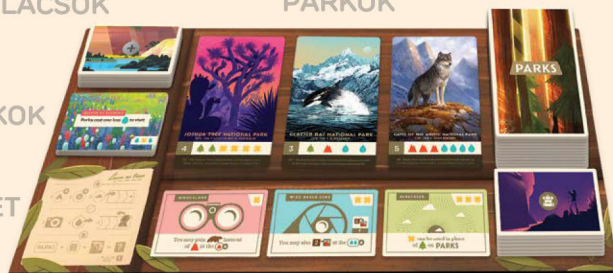


### KULACSKOK

### PARKOK


### ÉVSZAKOK

### SEGÉDLET



### FELSZERELÉSEK

**PARKOK** • Keverjétek meg a parkkártyákat, és a paklit tegyék képpel lefelé a játéktábla jobb felső sarkán jelölt helyre. Fedjétek fel három kártyát képpel felfelé a parkok számára kijelölt területre.

 **FELSZERELÉS** • Keverjétek meg a felszerelés-kártyákat és a paklit tegyék képpel lefelé a parkkártyák alá képpel lefelé. Fedjétek fel három kártyát képpel felfelé a felszerelések számára kijelölt területre.

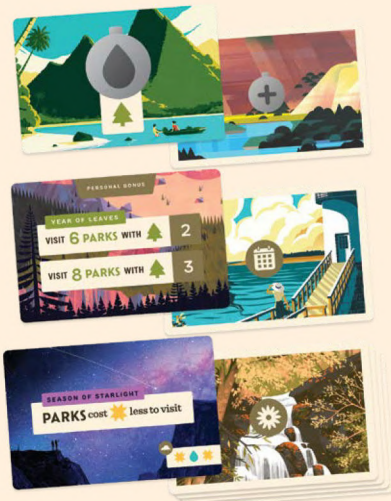


## AZ ELŐKÉSZÍTÉS FOLYTATÁSA

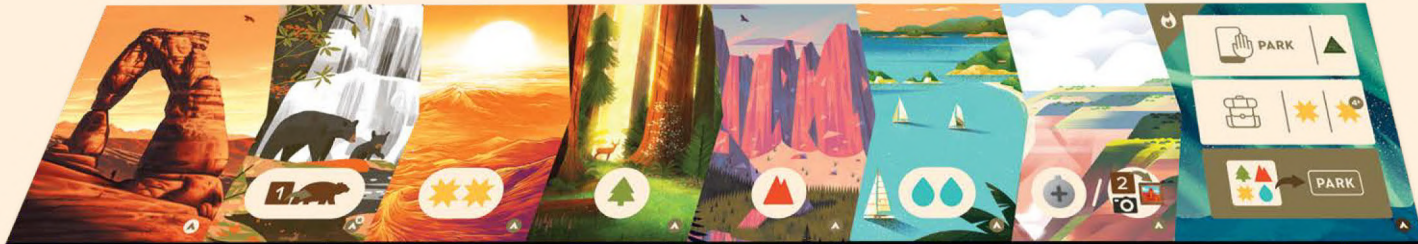
**+ KULACSKOK** • Keverjétek meg a kulacs-kártyákat, majd osszatok egyet minden játékosnak képpel felfelé. Ez lesz a játékosok kezdő kulacsa. A többi kulacs-kártyát képpel lefelé tegyétek a játéktáblán jelzett helyre.

**📅 ÉV** • Keverjétek meg az évkártyákat, és osszatok kettőt minden játékosnak. Egyet tartsatok meg, ez lesz a tükös célotok, a másikat dobjátok el képpel lefelé. Az évkártyák egyedi jutalmakat adnak attól függően, hogy sikerült teljesíteni a személyes célokat a játék végéig. A célokat tartsátok titokban a játék végi pontozásig. *Az első játék során minden játékosnak csak egy évkártyát osszatok. A nem használt évkártyákat tegyétek vissza a dobozba.*

**☀️ ÉVSZAKOK** • Keverjétek meg az évszakkártyákat, és tegyétek a játéktáblán jelölt helyre. Fedjétek fel a legfelső kártyát, ez lesz az első évszak.



### START



### CÉLÁLLOMÁS

**TÚRAÚTVONAL ELŐKÉSZÍTÉSE** • Készítsétek elő az első évszak túraútvonalát a játéktábla alatt. A bal szélre tegyétek le a **▲ STARTLAPKÁT**. Tegyétek külön az öt alap helyszínlapkát, ezeknek jobb alsó sarkában csak egy **▲** van, a különleges helyszíneken egy **★** is látható. Ha 4-en vagy 5-en játszotok a **★** lapkát (**4+** a jobb alsó sarkában) is adjátok hozzá az alap helyszínlapkákhoz, ha nem, tegyétek vissza a dobozba. Keverjétek meg a különleges helyszíneket és adjátok hozzá egyet közülük az alap helyszínekhez, kialakítva ezzel az útvonalpaklit.

A megmaradt különleges helyszínlapkákat tegyétek képpel lefelé a startlapka bal oldalára. Keverjétek meg az útvonalpaklit (az összes alap- és egy különleges helyszínlapka) és egyesével felfordítva balról jobbra haladva illesszétek a lapkákat egymáshoz a startlapkától kezdődően képpel felfelé. Végül tegyétek az útvonal végére a **▲ CÉLÁLLOMÁST**. Győződjétek meg róla, hogy a célállomásnak nem a **🗣️ SZÓLÓ** ikonnal ellátott oldala van képpel felfelé. Ezzel az első évszak túraútvonala elkészült.



**JÁTÉKOS SZÍNEK** • Minden játékos válasszon egy színt, és a hozzá tartozó két túrázót helyezték a **▲** startlapkára. Vegyétek el a választott színnek megfelelő táborítzlapkát és tegyétek magatok elé a tűz oldalával felfelé. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára volt túrázni, ez a játékos vegye magához a **▲ KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐT**. A tőle balra ülő, sorrendben utolsó játékos megkapja a **📷 FÉNYKÉPEZŐGÉPET**. A nem használt túrázókat és táborítzlapkákat tegyétek vissza a dobozba.





## EGY ÉVSZAK KEZDETE

Az év négy **ÉVSZAKA** alkotja a játék négy fordulóját. Az évszak befolyásolja a játék menetét a fordulóban. Egy évszak akkor ér véget, ha minden túrázó beért a célállomásra. Először nézzétek meg, hogy az évszakkártya hogyan befolyásolja a játékmenetet, és amennyiben van azonnali hatása, azt hajtsátok végre.

Nézzétek meg az évszak **IDŐJÁRÁSMINTÁJÁT**, amely a kártya jobb alsó sarkában látható. A **2. HELYSZÍN-LAPKÁVAL** kezdve a mintát követve tegyétek a jelzett erőforrásokat - lapkánként egyet - balról jobbra haladva az útvonalra. A mintát egészen a célállomást megelőző lapkáig ismételjétek. *Kezdődhet a játék!*

### ÉVSZAK HATÁSA

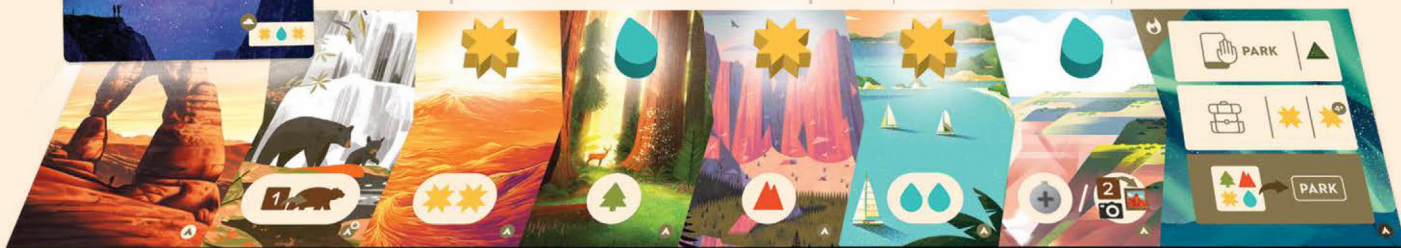


### PÉLDA AZ IDŐJÁRÁSMINTÁHOZ

A minta a **2. HELYSZÍN-LAPKÁN** kezdődik, és az utolsó helyszínlapkáig ismétlődik.

#### MINTA

#### ISMÉTLÖDÉS



**STARTLAPKA • 1. HELYSZÍN • 2. HELYSZÍN**

*Megjegyzés: nem a startlapka az 1. helyszínlapka, hanem az azt követő lapka.*

## A JÁTÉKOS KÖRE

A **KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐVEL** rendelkező játékos hajtja végre az első kört az évszakban. A játékos a körében kiválasztja az egyik túrázóját és egy - a jelenlegi pozíciójától jobbra lévő - tetszőlegesen válaszott lapkára mozgatja. Ha a túrázó egy új helyszínlapkára érkezik, végrehajtja a lapka akcióját. Az akció végrehajtása után a tőle balra ülő játékos következik. A játékosok a körsorrendnek megfelelően egymás után hajtják végre a lépéseiket, egészen az évszak végéig. Egy másik túrázó - ez lehet akár a sajátod is - által foglalt helyszínen nem látogatható, hacsak nem használod a tábortűzlapkát.


Ha egy túrázó, aki olyan helyszínlapkára lép, ahol az időjárás-minta alapján egy extra erőforrásjelző van, az erőforrást a saját készletébe teszi, egyúttal végrehajtja a helyszín akcióját.

*Megjegyzés: egy helyszínt csak akkor látogathatsz meg, ha végre tudod haltani a lapka akcióját.*



A zöld játékos előre mozgatja a túrázóját az útvonalon a vadvilág helyszínlapkára, és végrehajtja a lapka akcióját.



Az alap- és a különleges lapkákat is  helyszínlapkáknak nevezzük.



## ALAP HELYSZÍN LAPKÁK



Vegyél el egy erdőjelzőt és tedd a készletedbe  



Vegyél el egy hegyjelzőt és tedd a készletedbe





Vegyél el két napsütésjelzőt és tedd a készletedbe



Vegyél el két vízjelzőt és tedd a készletedbe



Húzz egy kulacskártyát **VAGY**   adj be két tetszőleges erőforrást, hogy készíts egy fényképet és megszerezd a fényképezőgépet



Vegyél el egy napsütés- és egy vízjelzőt és tedd a készletedbe **(CSAK 4+ JÁTÉKOS ESETÉN)**

**HELYSZÍN SZIMBÓLUM** • a felszerelés-kártyák gyakran egy adott helyszínlapkára hivatkoznak egy egyedi ikonnal, és a helyszínlapka szimbólummal.



## KÜLÖNLEGES HELYSZÍN LAPKÁK



Adj be egy tetszőleges erőforrást, hogy elvehess egy vadvilágjelzőt






Váltss be egy erőforrást egy bármilyen erőforrásra **(KIVÉVE VADVILÁG)**. Még egyszer végrehajtható.

PARKS

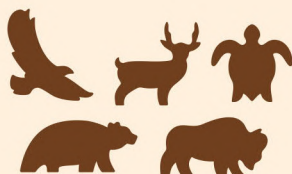
Foglalj le vagy látogass meg egy parkot **VAGY**  vásárolj egy felszerelés-kártyát





Adj be egy víz erőforrást, hogy lemásold egy másik túrázó által foglalt helyszínlapka akcióját  
**MEGJEGYZÉS: A  START- ÉS A  CÉLÁLLOMÁSLAPKA NEM  HELYSZÍN LAPKA**

**ERŐFORRÁS SZIMBÓLUM** • a barna négyzet ikon azt jelzi, hogy bármilyen erőforrás használható, a benne lévő szám pedig a mennyiséget jelzi.

## VADVILÁG ÉS ERŐFORRÁS LIMIT








**VADVILÁG** • A 12 különböző méretű és formájú vadvilágjelző egyenértékű. A vadvilágjelző joker erőforrásnak minősül, vagyis bármilyen erőforrás helyett használható park látogatásához, fénykép készítésére, felszerelés vásárlására, és a folyó látogatásakor. *Viszont nem használható kulacs feltöltésére, és nem cserélhető/szerezhető a   lapkaakcióval vagy kulacskártyával.*

LIMIT OF 12

**ERŐFORRÁS LIMIT** • Egy játékosál maximum 12 erőforrás lehet. Ha a köröd végén több mint 12 erőforrásod van, el kell dobnod annyit, hogy csak 12 maradjon.



## AZ AKCIÓK RÉSZLETEZÉSE

**KULACSKOK** • Amikor  kulacskárttyát húzol, tedd magad elé a  oldalával felfelé. A kulacsot a körödben feltöltheted egy  jelzővel, hogy végrehajtsd az akcióját. A kulacs feltöltéséhez a megszerzett -et a készleted helyett tedd a kulacskárttyára, és hajtsd végre az akcióját. *Megjegyzés: a kulacs nem tölthető meg olyan -zel, amelyet nem az adott körben szereztél.*

Bármennyi kulacsod lehet, és bármennyi kulacsot megtölthetsz egy körben, ha több -et is szerzel. Ha egy kulacsot megtöltöttél, a rajta marad az évszak végéig, és másra nem használható fel.



### KULACSKÁRTTYA HÚZÁSRA UTAL









### A JÁTÉKOS SAJÁT KULACSKÁRTTYÁJÁRA UTAL




3

*Néhány évkártya teljesítéséhez meghatározott számú fényképet kell készíteni.*

**TÁBORTŰZ** • Előfordulhat, hogy a helyszínen, ahová lépni szeretnél már egy másik túrázó tartózkodik. Másik túrázó(k) - ez lehet akár a sajátod is - által foglalt helyszínek meglátogatásához el kell oltani a tábor tüzet, vagyis a tábor tüzlapkát át kell fordítani a "kialudt" oldalára. Ha a tábor tüzed már kialudt, nem tudsz foglalt helyszínt meglátogatni még akkor sem, ha a saját túrázód tartózkodik ott. A tábor tüz újra fellebben, amint az egyik túrázód beér a célállomásra.

**FÉNYKÉPEK & A FÉNYKÉPEZŐGÉP** • Amikor a  helyszín-akciót választod, adj be két tetszőleges erőforrást, hogy készítsd egy fényképet. A fényképek mindegyike **1 PONTOT** ér. Amint elkészítetted a  fényképet, vedd magadhoz a  fényképezőgépet attól a játékostól, aki épp birtokolja. Ha nálad van a fényképezőgép, előnyhöz juthatsz!  készítése 2 helyett csak 1 erőforrásba kerül. Az évszak végén az a játékos, akinél a  van, készíthet egy -et a csökkentett áron. Néhány felszerelésekártya további fényképezési lehetőséget biztosít a tulajdonosának a helyszín akciókon kívül, azonban ezzel az akcióval a játékos nem szerzi meg a fényképezőgépet.



*A pink játékos a  helyszínt szeretné meglátogatni, de a zöld túrázó már ott tartózkodik. A pink játékos úgy dönt, hogy használja a tábor tüzet, hogy a helyszínlapkára lépjen és végrehajtsa az akcióját.*

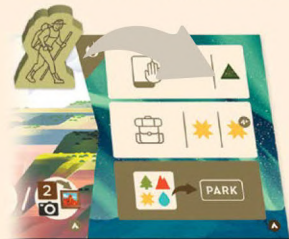




## A CÉLÁLLOMÁSON



A **CÉLÁLLOMÁSON** a túrázók megpihenhetnek az utazás végén. Amikor egy túrázó megérkezik, azonnal újragyújtja a tábornüzét, ha az már kialudt és választ *egy*t a lehetséges mezők közül és a túrázóját az adott mező jobbról az első szabad helyére teszi:



**PARK LEFOGLALÁSA** • Egy park lefoglalásához válaszd ki a három elérhető park egyikét vagy húzd fel a pakli legfelső kártyáját. Az elvett kártát elfordítva (vízszintesen) tedd magad elé, elkülönítve a már meglátogatott parkjaidól. Ha a játéktábláról vetted el a parkot, fordítsd fel a helyére a pakli legfelső kártyáját. Amikor a későbbiekben a park meglátogatása akciót választod, a lefoglalt parkot, vagy a játéktáblán lévő három választható parkot is meglátogathatod.



A LEFOGLALT PARKOT VÍZSZINTESEN TARTSD MAGAD ELŐTT, AMIG MEG NEM LÁTOGATOD



Az első játékos, aki a park lefoglalását választja, a túrázójával a jobbszélső helyre lép, ezzel megszerzi a kezdőjátékos-jelzőt is. A játékosok ezután is választhatják a park lefoglalása akciót, de nem szerzik meg a -t. A játék végén a kezdőjátékos-jelző **1 PONTOT** ér.

**FELSZERELÉS VÁSÁRLÁSA** • A felszerelések különféle előnyökhöz juttathatnak a helyszínlapokan vagy megkönynyíthetik egyes parkok meglátogatását. Felszerelés vásárlásához tedd a túrázót a mezőre.



Válassz egyet a három elérhető felszerelésből és adj be a költségének megfelelő mennyiségű erőforrást. Minden felszerelésnek van állandó képessége, míg némelyiknek **AZONNALI** hatása is, mely a vásárláskor azonnal aktiválódik. Tedd a megvásárolt felszerelést magad elé, és használhatod az állandó képességét.

**AZONNALI HATÁS** KÖLTSÉG



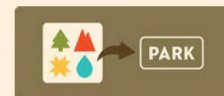
3 vagy kevesebb játékos esetén az első túrázó, aki **FELSZERELÉST VÁSÁROL** a túrázóját a **4+** jelzés nélküli mezőre teszi, ezzel 1 napfényvel kevesebbet fizet a felszerelésért. A játékosok ezután is vásárolhatnak felszerelést, de nem kapják meg a kedvezményt. **4+** játékos esetén a jobb szélső mező is választható, vagyis az első két túrázó, aki ezt a lehetőséget választja megkapja az **1** kedvezményt a felszereléskártya árából.

**ÁLLANDÓ KÉPESÉG**

*Minden felszerelésnek van állandó képessége, de ez a kártya rendelkezik egy **AZONNALI** hatással is, a felszerelést megvásárló játékos azonnal húzhat egy kulcskártyát.*



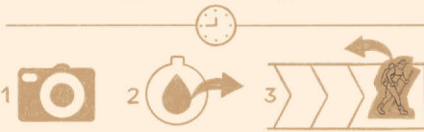
**PARK MEGLÁTOGATÁSA** • A park meglátogatása mezőre bármennyi túrázó beléphet. Egy park meglátogatásához válassz ki egyet a három elérhető, vagy a lefoglalt parkkártyáid közül, majd fizess be annak költségét a közös készletbe. Vedd el a parkkártyát, és tedd magad elé (függőlegesen). A játék végi pontozáskor megkapod a rajta szereplő pontszámot. A megszerzett kártyákat helyezd egymásra úgy, hogy azok erőforrásköltsége és pontszáma látható legyen. Ha a játéktáblán lévő parkot látogattál meg, pótoljátok azt a parkkártya pakliból.





## EGY ÉVSZAK VÉGE

Ha egy játékos mindkét túrázója beér a célállomásra, az évszak további köreibben már nem vesz részt. Mikor már csak egy túrázó maradt a túraútvonalon, a játékos köteles azt a célállomásra mozgatni, és választania kell egyet a lapka akciói közül. Ezzel az évszak véget ér. A játéktáblán láthatok egy emlékeztetőt, hogy mi történik egy évszak végén:



- 1 Az a játékos, akinél a van **1 ERŐFORRÁSÉRT** készíthet 1 -t
- 2 Ürítsetek ki az összes -t, a rajtuk lévő a közös készletbe kerül
- 3 Az összes túrázót helyezétek vissza a startlapkára

## EGY ÚJ ÉVSZAK KEZDETE

1 Vegyétek fel a helyszínlapkákat (kivéve: és ) és adjatok hozzá egy újabb különleges helyszínlapkát. Keverjétek meg őket és készítsétek el a következő évszak útvonalát, amely már egy lapkával hosszabb lesz.

2 Az előző évszakkártyát tegyétek a pakli aljára és fordítsátok fel a az évszakkártya pakli legfelső lapját, ez lesz a következő évszak.

3 Az időjárás minta alapján tegyétek fel az erőforrásokat. A -vel rendelkező játékos kezdi az évszak első körét.



## A JÁTÉK VÉGE



Amint a negyedik évszak befejeződik a fényképezési lehetőséggel, a játéknak vége. Minden játékos felfedi az évkártyáját, és összeadja a szerzett pontjait a meglátogatott parkok, készített fényképek és egyéni bónuszok után. A birtokosa további 1 pontot kap.

*A legtöbb pontot elérő játékos lesz a Parks játék győztese!* Döntetlen esetén a legtöbb parkot meglátogató játékos a győztes. Ha továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.



## PARK + YEAR DETAILS






A MŰVÉSZ, AKI AZ ILLUSZTRÁCIÓT KÉSZÍTETTE




























LÁTOGATÁSHOZ SZÜKSÉGES ERŐFORRÁSOK

ÉRDEKESSÉG

**ÉV** • Az évkártyák további 2 vagy 3 pontot adnak, attól függően, hogy sikerült teljesíteni a célokat. Egy példa: látogass meg **6 PARKOT** szimbólummal. A cél elérése esetén a játékos 2 pontot kap, ha meglátogat 6 olyan parkot, amelyen van szimbólum. Más célkártyák esetében bizonyos számú fénykép készítése, vagy a parkkártyákon meghatározott számú szimbólum megléte a feltétel. *Megjegyzés: a "Bőség éve" célkártya esetében a cél, hogy legyen 12 (vagy 18) azonos szimbólum a meglátogatott parkkártyáidon. Ez bármelyik szimbólum lehet a négy közül.*















**MEGLÁTOGATHATOK EGY HELYSZÍNT AZ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA NÉLKÜL?** A helyszín akcióját kötelező végrehajtani. Ha nem tudod, nem látogathatod meg a helyszínt. Például, ha nincs legalább egy erőforrásod, nem léphetsz a    helyszínlapkára.

**HASZNÁLHATOM AZ IDŐJÁRÁS MIATT SZERZETT ERŐFORRÁST A HELYSZÍN AKCIÓJÁHOZ?** Igen. Az erőforrás azonnal a készletedbe kerül, ezért használhatod az akcióhoz, mint pl:                           



**MI TÖRTÉNIK, HA ELFOGY EGY ERŐFORRÁS?** Ha egyfajta erőforrás elfogyott a közös készletből, azt a helyszínt nem lehet meglátogatni, ahol ez az erőforrás szerezhető, mert az akcióját nem lehet végrehajtani. Amint az erőforrás visszakerült a készletbe a helyszín újra elérhető.

**MIKOR TÖLTHETEK FEL EGY  -OT?** A kulacsok az adott körben szerzett  -zel tölthetőek fel. Nem használhatsz korábban gyűjtött  -et a feltöltéshez. A körödben szerzett bármennyi  -et használhatsz kulacs töltésére tetszőleges sorrendben. Pl. ha a körben szerzel egy  -et és egy  + -ot használhatod arra, hogy feltöltsd az épp megszerzett kulacsot.

**HOGY MŰKÖDIK A    HELYSZÍN?** Adj be egy erőforrást, és vedd el egy tetszőleges erőforrást. Azonnal még egyszer megismételheted. Vadvilágot nem adhatsz be, és nem is vehetsz el. Elveheted ugyanazt az erőforrást, amit beadnál.

**A    -NÁL SZÁMÍT AZ ÉVSZAK HATÁSA?** Igen. pl. a "havazás" évszakban beadsz egy  -t és elveszel egy  -et ezen a helyszínen. Ezután a havazás hatása érvényesül, vagyis kapsz egy  -et. Ezután beadhatod ezt a  -et, hogy kapj egy újabb  -et, mert az akció még egyszer végrehajtható. Nem szerzel újabb  -et az évszak hatására, csak egy jár körönként.





**A KULACS AKCIÓK VÉGREHAJTÁSÁNÁL IS SZÁMÍT AZ ÉVSZAK HATÁSA?** Igen.

**A   HELYSZÍNEEN AKTIVÁLHATOK EGY FELSZERELÉST, AMI EGY ADOTT HELYSZÍNRE UTAL?** Nem. Ez a helyszín lehetővé teszi, hogy lemásold egy másik helyszín akcióját, de nem tekintjük úgy, mintha meglátogattad volna a lemásolt helyszínt. Azonban az itt begyűjtött erőforrások után az évszak pozitív hatásai érvényesülnek.

**HASZNÁLHATÓ TÖBB FELSZERELÉSKÁRTYA EGYSZERRE, MINT A TÉRKÉP, AZ IRÁNYTŰ ÉS A NAPLÓ?** Igen, ezeknek a kártyának állandó képessége van, melyek egy vagy két erőforrás kedvezményt adnak park látogatásakor. Ezek a hatások összeadódnak, mindegyik megváltoztatja egy park látogatásának költségét. Egy parkkártya költsége sosem mehet nulla alá.

**HOGY MŰKÖDIK A NAPTEJ ÉS AZ ESŐ KÁRTYA?** Ezek a felszerelések lehetővé teszik, hogy meglátogass egy parkot a jelzett helyett másik erőforrást használva. Ez a képesség a parkkártyákon látható erőforrás szimbólumokra vonatkozik park látogatásakor (nem ad kedvezményt felszerelés vásárlásakor).

**HOGY MŰKÖDIK A KULACS ÚJRATÖLTÉSE A VIZES PALACKKAL?** Amikor meglátogatsz a nevezett helyszínt, elvehetsz egy  -et a készletből ingyen, és a kulacsra helyezheted, hogy aktiváld.

**HOGY MŰKÖDIK AZ ESŐS ÉVSZAK ÉS A RAGYOGÁS?** Az évszak kezdetén egy  vagy egy  erőforrás rákerül - az évszaktól függően - a három elérhető parkkártyára. Mikor egy játékos lefoglalja vagy meglátogatja az egyik parkot, megkapja az erőforrást is. Ezt az erőforrást rögtön fel is használhatja a park látogatásához, vagy kulacs feltöltéséhez. Ne adjatok további  vagy  erőforrásokat az évszak során később kikerülő parkokra.



## A JÁTÉK ILLUSZTRÁTORAI

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	NICHOLASSLATER.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

## ILLUSZTRÁLT PARK

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



# ALKOTÓK & KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

**TERVEZŐ** • Henry Audubon / **JÁTÉKFEJLESZTÉS** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, és Kyle Key  
**SZABÁLYKÖNY** • Travis D. Hill / **KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS** • a Kickstarter támogatóinknak azért, hogy megvalósulhatott a játék  
**GRAFIKA & MŰVÉSZETI VEZETŐ** • Mattox Shuler és J.P. Boneyard (A *Fifty-Nine Parks Print Series* illusztrációk művészeti vezetője)  
**TOVÁBBI ILLUSZTRÁCIÓK & MEEPLE TERVEZÉS** • Kyle Key és Mattox Shuler

## KEYMASTER GAMES™

A Keymaster Games különleges játékokat jelent meg elegáns grafikával. Nézd meg a többi játékunkat is a [KEYMASTERGAMES.COM](http://KEYMASTERGAMES.COM) oldalon.

## Fifty-Nine Parks

A *Fifty-Nine Parks Print Series* tisztelgés a nemzeti parkjaink előtt. A sorozat igazi erejét a művészek stílusának kavalkádja és a parkok egyedi szépsége adja. Nézzétek meg a kiadványaikat a [59PARKS.NET](http://59PARKS.NET) honlapon, vagy kövessétek be instagramon [@FIFTYNINEPARKS](https://www.instagram.com/FIFTYNINEPARKS)

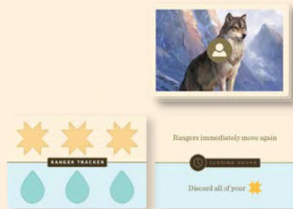


Hatalmas köszönet Noah Adelmannek a Game Trayz™-nél az erőforrások és a tárolók készítéséért. [GAMETRAYS.COM](http://GAMETRAYS.COM)

## SZÓLÓ JÁTÉK SZABÁLYAI

**A SZÓLÓ JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE UGYANAZ, MINT A NORMÁL JÁTÉKBAN, AZ ALÁBBI KIVÉTELEKKEL**

- A **FELSZERELÉSPAKLI** megkeverése után tedd a táblán jelölt helyre, de ne fedj fel egy felszereléskártyát sem.
- Az útvonal előkészítéskor a célállomást a **SZÓLÓ** oldalával tedd le.
- Miután választottál szint, válasz egyet a parkőröknek is. A parkőrnek nincs szükségük tábortűzre. Helyezd a túrázóidat és a parkőröket a **startlapkára**.
- Vedd ki a parkőrkártyát a **SZÓLÓ** pakliból és tedd a játéktér mellé. Keverd meg a paklit és tedd a parkőrkártya mellé. Fedd fel a legfelső eseménykártyát úgy, hogy a színek ugyanúgy álljanak mint a parkőrkártyán. Ez lesz az aktív esemény.
- A játék elején nálad lesz a **📷** és a **📍**.
- *Kezdődhet a játék!*



**ÁTTEKINTÉS** • A **SZÓLÓ** kaland során parkőrök kísérnek végig az utadon, akik vigyáznak a természeti értékekre. Élvezd ki a túrát, de vigyázz, hogy ne tartson túl sokáig, mert az **PAKLI** hatásai aktíválódnak, ha a parkőrök túl sok erőforrást gyűjtenek össze az időjárás mintából. A cél ugyanaz — szerezza annyi pontot, amennyit csak tudsz.

## SZÓLÓ JÁTÉK PONTOZÁS

**KEVESEBB, MINT 20 PONT** • Ugyan elmentél kirándulni, de kihagytál néhány csodás látnivalót. Fogj egy térképet és irány vissza a szabadba!

**20–24** • Már igazi természetjáró vagy. Még néhány kiadós beszélgetés a helyi túrabolt eladójával és te leszel a vadon királya!

**25–29** • Tapasztalt túrázóvá váltál. Vigyázol a természetre, ezért a parkőrök is hálásak neked.

**30+** • Felejthetetlen élményben volt részed, még az unokáidnak is ezt fogod mesélni. **GRATULÁLUNK!**



# A SZÓLÓ JÁTÉK MENETE

**A KÖRE MENETE** • A parkrőrökkel felváltva hajtod végre a köreidet. A körödben válaszd ki az egyik túrázódát és mozgasd előre a túraútvonalon és hajtsd végre a helyszín akcióját — a normál játék szabályainak megfelelően.

A parkrőrök körében fedd fel a felszereléspakli legfelső lapját és tedd a játéktáblán a felszerelés mező megfelelő helyére: a **★ KÖLTSÉGŰ** a balszélső, a **★★** a középső, míg a **★★★** a jobbszélső helyre kerül. Ezután mozgasd a parkrőrt a felszerelőkártya költségével megegyező számú lépéssel előre az útvonalon. A parkrőr mozgatása során az alábbi szabályokat kell követned:

- Ha az egyik túrázód mindkét parkrőr előtt van, az első parkrőrt mozgasd — amelyik távolabb van az útvonalon.
- Ha egy parkrőr előrébb, vagy ugyanott áll, ahol az első túrázód, a hátrébb lévő parkrőrt mozgasd — amelyik távolabb van a célállomástól.
- Parkrőr léphet parkrőr által foglalt helyszínre, viszont ha egy olyan helyszínre lépne, ahol az egyik túrázód áll, a kihagyja azt és a következő lapkára lép, mivel nem akar megzavarni téged a nézelődésben.
- Használható a tábortűz, hogy osztozz a helyszínen a parkrőrrel vagy a másik túrázóddal.

**ESEMÉNYEK** • Ha a parkrőr olyan mezőre lép, ahol van erőforrás azt a parkrőrkártyára kell helyezni. A kártyának két sora van — a felső a **★**, az alsó pedig a **💧** erőforrásnak. Ha a kártyára három egyforma erőforrás felkerül, az eseménykártya aktiválódik. Érvényesítsd a betelt erőforrásoknak megfelelő hatást az eseménykártyán. Ezután tedd a kártyát a **🗺️ SZÓLÓ** pakli aljára és fedj fel egy új eseménykártyát. A betelt sorban lévő három erőforrást tedd vissza a készletbe, a többit viszont hagyd a kártyán.  
*Megjegyzés: az épp mozgatott parkrőr az aktív parkrőr. Ha egy esemény az egyik túrázót az egyik helyszínre mozgatja, nem hajthatod végre az akcióját.*

**SZÓLÓ CÉLÁLLOMÁS** • A túrázóidnak ugyanaz a három opció áll rendelkezésükre a célállomáson: park lefoglalása, felszerelés vásárlása (kedvezmény nélkül), vagy park meglátogatása. A tábortűz újra meggyújtható, ha egy túrázód beér a célállomásra.

A parkrőrök egyedi akciókat hajtanak végre a célállomáson. A három sötétzöld mező a lapka bal oldalán a parkrőröknek van fenntartva. A parkrőrt a célállomásra juttató felszerelőkártya ára határozza meg, melyik mező akcióját hajtja végre:

**★ FELSŐ MEZŐ** - Dobd el a balszélső parkot (1. hely) a játéktábláról. A parkrőr egyet jobbra lép a **▲** mezőre és megszerzi a **▲**-t, ha te még nem foglaltad el ezt a mezőt az évszakban. Ha már elfoglaltad, akkor a parkrőr a park lefoglalása területre lép, ezzel az évszakban már nem tudsz parkot lefoglalni.

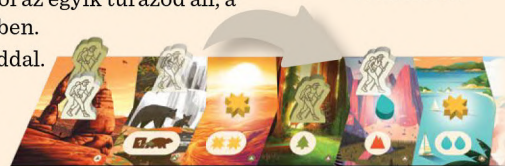
**★★ KÖZÉPSŐ MEZŐ** - Dobd el a középső parkkártyát (2. hely). Tedd a **📷**-et vissza a készletbe.

**★★★ ALSÓ MEZŐ** - Dobd el a jobboldali parkkártyát (3. hely). Keverd vissza a játéktáblán lévő összes **★★★ KÖLTSÉGŰ** felszerelést a pakliba.

*Megjegyzés a célállomáshoz: Ha egy parkkártyát a parkrőr célállomásra lépése miatt eldobsz, ne töltsd fel a helyét az évszak végéig. A túrázók által meglátogatott parkokat pótolod a szokásos módon. Ha a második parkrőr is beér a célállomásra, és ugyanarra a mezőre lépne, mint az előző parkrőr, semmi sem történik.*

**UTOLSÓ TÚRÁZÓ(K) VAGY PARKRŐR(ÖK) AZ ÚTVONALON** • Ha mindkét túrázód beért a célállomásra a parkrőr(ök) előtt, az útvonalon lévő parkrőr(ök) a célállomásra lépnek, de nem hajtanak végre akciót. Ha mindkét parkrőr beér a célállomásra a túrázóid előtt, az útvonalon lévő túrázó(k) is belép(nek) a célállomásra. Mindegy, hogy egy vagy két túrázód maradt az útvonalon, csak egy akciót hajthatsz végre a célállomáson az évszakban.

**AZ ÉV SZAK VÉGE** • Az évszak végén a szokásos "egy évszak vége" feladatok mellett töltsd fel a parkrőrök által eltávolított parkkártyák helyét is. A játék a normál játékhoz hasonlóan a negyedik évszak után ér véget.



## PÉLDA A PARKRŐR KÖRÉRE

A túrázód jelenleg előrébb jár az útvonalon. Egy **★★★ KÖLTSÉGŰ** felszerelőkártyát fedsz fel, ezért az előrébb lévő parkrőr két lépést lépne előre. Azonban a túrázód ott tartózkodik, ezért a parkrőr a következő szabad útvonalapkára lép. A helyszínlapján lévő **💧** erőforrást a parkrőkártyára kell helyezni.

