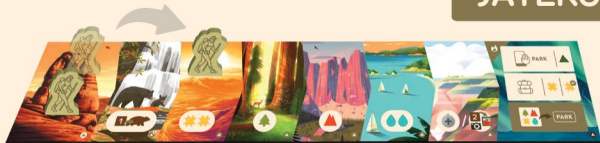
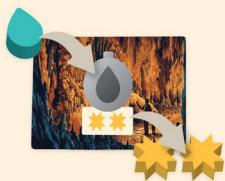


## JÁTÉKOS AKCIÓK



A ▲-vel rendelkező játékos végzi el az első kört. A körében a játékos előre mozgatja az egyik túrázóját egy szabad helyszínre és végrehajtja a lapka akcióját. Fordítsd meg a tábornützet, hogy a túrázód egy foglalt helyszínre léphessen.



### KULACSKOK

Kulacs megtöltéséhez helyezz egy, az adott körben megszerzett 💧-et a készleted helyett egy 🍷-odra, hogy végrehajtsd a kulacs akcióját. Több kulacsot is megtölthetsz egy körben, ha több 💧-et is szerzel.

➕ HÚZZ EGY KULACSKÁRTYÁT 🍷 A SAJÁT KULACSKÁRTYÁD



### A FÉNYKÉPEZŐGÉP ÉS A FÉNYKÉPEK

Adj be két tetszőleges erőforrást és készíts egy fényképet a 📷 helyszínen. Minden fénykép **1 PONTOT** ér. A fotó készítése után megkapod a fényképezőgépet is. A fényképezőgéppel kettő helyett egy erőforrásért fényképezhetsz.

AKINÉL A 📷 VAN, KÉSZÍTHET EGY FÉNYKÉPET AZ ÉVSZAK VÉGÉN

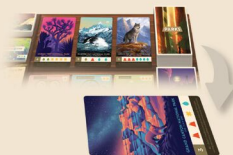
### ⚡ AZONNALI KÖLTSÉG



ÁLLANDÓ KÉPESSÉG

### FELSZERELÉS VÁSÁRLÁSA

Válassz egyet a három elérhető felszerelőkártya közül és adj be a költségének megfelelő mennyiségű ✨-t. Minden felszerelőkártyának van egy állandó képessége, melyet a játékos használhat a játék hátralevő részében. Néhány kártyának ⚡ **AZONNALI** akciója is van, amely a vásárlásakor aktiválódik.



### PARK LEFOGLALÁSA

Vegyél el egyet a három választható park közül, vagy húzd fel a legfelső kártyát a parkpakliból. Tedd magad elé *vízszintesen*, képpel felfelé. A lefoglalt parkokat a későbbi körökben meglátogathatod, ha a "park meglátogatása" akciót választod. Az első játékos, aki a 🎯 célállomáson ezt az akciót választja, megszerzi a ▲-t is.



### PARK MEGLÁTOGATÁSA

Válassz egyet a három elérhető, vagy az általad lefoglalt parkok közül, és fizesd be a költségét. Vedd el a parkkártyát és függőlegesen tedd magad elé. A játék végi pontozáskor megkapod a rajta szereplő pontszámot.



## HELYSZÍNLAPKÁK



Vegyél el egy erdőjelzőt



Vegyél el egy hegyjelzőt



Vegyél el két napsütésjelzőt



Vegyél el két vízjelzőt



Húzz egy kulacsot

VAGY



adj be 2 erőforrást, hogy készíts egy fénylépet és megszerezd a fényképezőgépet



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



### HELYSZÍN SZIMBÓLUM

Kártyák gyakran egy adott helyszínrre hivatkoznak egy egyedi ikonnal és a helyszínlapka szimbólummal.



Adj be egy bármilyen erőforrást, és vegyél el egy vadvilágjelzőt



Válts be egy erőforrást egy bármilyen erőforrásra—kivéve vadvilág. Egyszer megismételheted.

PARKS

Foglalj le vagy látogass meg egy parkot

VAGY



vásárolj egy felszerelésekártyát



Adj be egy vizet, hogy lemásold egy másik túrázó által foglalt helyszín akcióját

1


### ERŐFORRÁS SZIMBÓLUM

A barna erőforrás azt jelzi, hogy bármilyen erőforrás használható.

EGY JÁTÉKOSNAK MAXIMUM 12 ERŐFORRÁSJELEZŐJE LEHET A KÖRE VÉGÉN



### TÁBORTŰZ

Gyűjtsd újra a tábortűzet, ha az egyik túrázód beért a  célállomásra.




### CÉLÁLLOMÁS

#### UTOLSÓ TÚRÁZÓ AZ ÚTVONALON

Ha már csak egy túrázó maradt az útvonalon, kötelező belépnie a célállomásra.



### VADVILÁG

A vadvilág joker! Bármilyen erőforrást helyettesíthet. Használható park meglátogatásához, fotó készítésére, felszerelés vásárlására, vagy folyó látogatásakor. *A vadvilág nem használható kulacs feltöltésére és nem cserélhető  akcióval.*