

**PARKS** ПРАВИЛА

VERSION 1.1

Игра **ПАРКИ** посвящена национальным паркам Америки и представляет картины из серии Fifty-Nine Parks Print Series. Игроки берут на себя роль двух туристов, которые будут путешествовать по маршруту, чтобы увидеть места, понаблюдать за дикой природой, сделать фотографии и посетить национальные парки в ходе игры.





















Watch how to play at  
[PARKSGAME.COM](https://www.parksgame.com)

KEYMASTER GAMES™ *Fifty-Nine Parks*

HENRY  
AUDUBON

 @KEYMASTERGAMES x @FIFTYNINEPARKS

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

-  1 Игровое поле
-  2 Органайзера для ресурсов
-  48 Карт Парков ( TAROT · 70 x 120 мм )
-  10 Карт Сезонов ( SMALL · 50 x 75 мм )
-  12 Карт Годов ( 50 x 75 мм )
-  36 Карт Снаряжений ( 50 x 75 мм )
-  15 Карт Фляг ( 50 x 75 мм )
-  9 Карт для Соло игры ( 50 x 75 мм )
-  10 Локаций
-  1 Стартовая и 1 Финишная Локации
-  10 Туристов ( по два на каждого игрока )
-  5 Костров ( по одному на каждого игрока )
-  1 Фотоаппарат
-  1 Маркер первого туриста ( ENAMEL )
-  16 Жетонов леса
-  16 Жетонов гор
-  30 Жетонов солнца
-  30 Жетонов воды
-  12 Жетоны дикой природы ( разной формы )
-  28 Фотографий ( стоимость каждой - 1 очко )

## ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки берут на себя роли двух Туристов, путешествующих по разным Маршрутам в течение четырех Сезонов года. Каждый Маршрут представляет собой отдельный Сезон. По мере прохождения каждого Сезона Маршруты меняются и становятся длиннее. Каждый ход игроки отправляют одного из своих Туристов по Маршруту. Находясь на Маршруту, Туристы увидят красивые места и по прибытии смогут выполнить действие. Когда Турист достигает конца Маршрута, он может потратить полученные жетоны на посещение Парков и заработать очки. Ваша цель - получить как можно больше очков от посещённых парков, сделанных фотографий и Личного Бонуса в конце Года.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**ПОЛЕ И РЕСУРСЫ** • Поместите поле между всеми игроками. Поместите два органайзера для ресурсов слева и справа от поля, где они будут легко доступны игрокам. Каждый органайзер содержит все типы жетонов, а также Фотографии, составляющие запас.



**ПАРКИ** • Перетасуйте все карты Парков лицевой стороной вниз, чтобы сформировать колоду Парков. Разложите три карты лицом вверх в верхние слоты поля и поместите колоду в область колоды Парков в правом верхнем углу поля.

**СНАРЯЖЕНИЕ** • Перетасуйте все карты Снаряжения лицевой стороной вниз, чтобы сформировать колоду Снаряжения. Разложите три карты лицом вверх в нижние слоты Снаряжения на поле и поместите колоду Снаряжения в область колоды Снаряжения в правом нижнем углу поля.

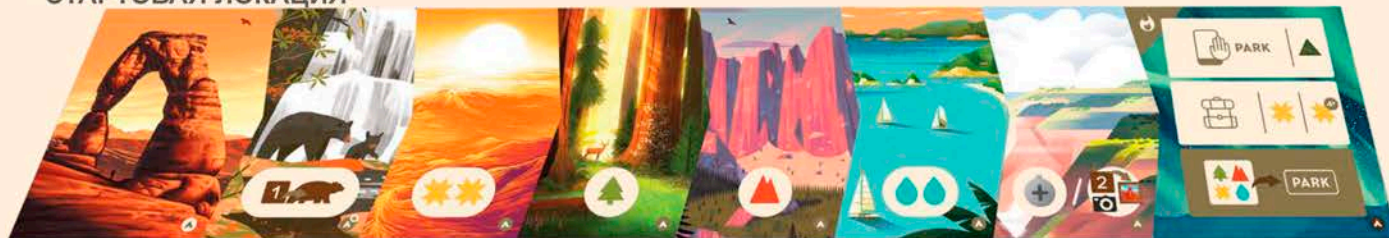


## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. Продолжение

- +** **ФЛЯГИ** • Перетасуйте карты Фляг рубашкой вверх. Раздайте по одной карте каждому игроку. Это их стартовая Фляга. Поместите оставшуюся колоду Фляг на место в верхнем левом углу поля.
- 📅** **ГОД** • Перетасуйте колоду Годов. Раздайте по две карты каждому игроку. Игроки выбирают одну в качестве своего Личного Бонуса на Год, а другую карту сбрасывают рубашкой вверх. Эти карты награждают игрока в конце игры за то, насколько хорошо он достиг своей личной цели. Они должны оставаться закрытыми до тех пор, пока не будут подсчитаны очки в конце игры. *Для вашей первой игры просто раздайте по одной карте каждому игроку.* Верните все неиспользованные карты Годов в коробку лицевой стороной вниз.
- ☀️** **СЕЗОНЫ** • Перетасуйте колоду Сезонов. Поместите ее в область Сезона на поле и переверните верхнюю карту. Это первый Сезон.



### СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ



### ФИНИШНАЯ ЛОКАЦИЯ



**ПОДГОТОВКА МАРШРУТА** • Начните создание маршрута первого Сезона, поместив тайл **▲ СТАРТОВОЙ ЛОКАЦИИ** в крайнее левое положение. Возьмите пять тайлов Основных Мест, отмеченных значком **▲** в правом нижнем углу. Особенные Места отмечены значком **\***. Если в игру играют 4–5 игроков, добавьте Место **☀️💧 (4+)** в правом нижнем углу) к Основным Местам - если нет, верните его в коробку. Затем перетасуйте тайлы Особенных Мест и добавьте один к Основным Местам, образуя колоду Маршрута.

Поместите оставшиеся Особенные Места лицевой стороной вниз слева от Стартовой локации. Перемещайте колоду Маршрута (Основные Места и одно Особенное) и выкладываете по одному Месту справа от Стартовой Локации. Кладите каждое следующее Место справа от ранее размещенного тайла, пока все они не будут размещены лицевой стороной вверх. Наконец, поместите **▲ ФИНИШНУЮ ЛОКАЦИЮ** справа от последнего тайла. Убедитесь, что тайл не лежит той стороной, где имеется значок **👤 СОЛО ИГРА** в правом нижнем углу. Маршрут для первого Сезона сформирован!



**ЦВЕТА ИГРОКОВ** • Дайте каждому игроку по две фигурки Туриста одного цвета и поместите их на тайл **▲** Стартовая Локация. Дайте каждому игроку Костер, соответствующий цвету их Туриста, и поместите его освещенной стороной перед ним. Дайте **▲ МАРКЕР ПЕРВОГО ТУРИСТА** игроку, который недавно был в походе. Дайте жетон **📷 ФОТОКАМЕРА** игроку справа от Первого Туриста. Верните все неиспользованные фигурки туристов и костры в коробку.

## НАЧАЛО СЕЗОНА

Четыре  **СЕЗОНА** года будут составлять четыре раунда игры. Сезоны меняют игровой процесс каждый раунд, и заканчивается Сезон, когда все туристы достигают  Финишной Локации. В начале посмотрите, как Сезон влияет на игровой процесс раунда и требует ли он немедленных действий.

Посмотрите на  **ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ** сезона, отображаемые в правом нижнем углу карты. Начиная со  **2-ГО МЕСТА МАРШРУТА**, поместите указанные жетоны с  на Маршрут - по одному на каждое Место - слева направо. Повторите эти условия дальше по Маршруту и закончите на Финишной Локации. *Вы готовы начать!*

### ОСОБЕННОСТЬ СЕЗОНА

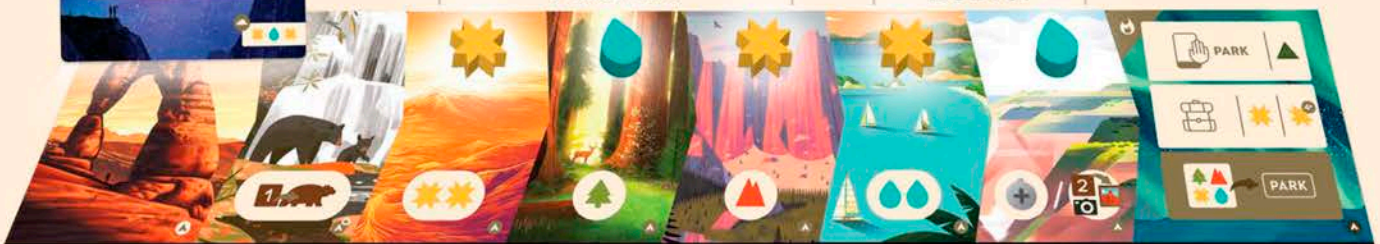


### ПРИМЕР ПОГОДНЫХ УСЛОВИЙ

Условия начинаются со **2-ГО МЕСТА МАРШРУТА** и повторяются до Финишной Локации.

УСЛОВИЯ

ПОВТОР




СТАРТОВАЯ  
ЛОКАЦИЯ


1-ОЕ МЕСТО

2-ОЕ МЕСТО

*Примечание: Стартовая Локация - это не 1-ое Место Маршрута. Следующее место после Стартовой Локации считается 1-ым Местом Маршрута*

## ПОРЯДОК ХОДА

Игрок с  **МАРКЕРОМ ПЕРВОГО ТУРИСТА** делает первый ход в Сезоне. В свой ход игрок выбирает одного из своих Туристов и передвигает его в любое место по своему выбору по Маршруту - в любое место справа от текущего местоположения этого Туриста. Когда Турист останавливается на новом месте, игрок выполняет действие этого места. После совершения действия следующий игрок по часовой стрелке делает ход. Ходы продолжаются до конца Сезона. Если другой турист - даже ваш собственный - уже занимает Место, его нельзя будет посетить, если вы не воспользуетесь своим Костром.


Если Турист первым остановился на Месте с жетоном  Погодных Условий, он забирает его в свой запас в качестве бонуса, наряду с выполнением действия на этом Месте.

*Примечание. Чтобы посетить Место, вы должны иметь возможность выполнить его действие.*



*Зеленый игрок решает передвинуть своего туриста по Маршруту к месту Дикой природы, предпринимая соответствующие действия.*

## МЕСТА МАРШРУТА

Все Основные и Особенные Места считаются  Местами Маршрута.



### ОСНОВНЫЕ МЕСТА



Получите жетон Леса в свой запас.



Получите жетон Гор в свой запас.



Получите два жетона Солнца в свой запас.



Получите два жетона Воды в свой запас.



Возьмите карту Фляги **ИЛИ**  Верните 2 жетона, чтобы сделать Фото и получить Фотокамеру.



Получите жетоны Солнца и Воды в свой запас. (ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРИ ИГРЕ 4+ ИГРОКОВ)



**СИМВОЛ МЕСТА** • Карты снаряжения часто ссылаются на конкретное Место Маршрута через его значок и символ Маршрута.



### ОСОБЕННЫЕ МЕСТА



Верните любой жетон, чтобы получить жетон Дикой природы.



Верните один жетон и получите любой один жетон (КРОМЕ ЖЕТОНА ДИКОЙ ПРИРОДЫ). Вы можете сделать это дважды.



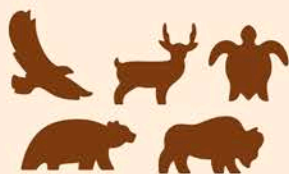
Зарезервируйте или Посетите Парк **ИЛИ**  Купите карту Снаряжения.



Верните жетон Воды, чтобы выполнить действие с другой карты Места, занятой Туристом. **ПРИМЕЧАНИЕ:**  СТАРТОВАЯ И  ФИНИШНАЯ ЛОКАЦИИ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ МЕСТАМИ






**СИМВОЛ ЖЕТОНА** • Коричневый квадратный значок означает, что можно использовать любой жетон, а число внутри указывает сколько жетонов.








ПРЕДЕЛ 12



### ДИКАЯ ПРИРОДА И ЛИМИТ ЖЕТОНОВ

**ДИКАЯ ПРИРОДА** • Животный мир представлен 12 различными по форме и размерам фигурками и все они считаются дикой природой. Их можно использовать вместо любого другого жетона при посещении Парков, Фотографирования, покупки Снаряжения и посещения Реки. *Диких животных нельзя использовать для наполнения Фляг или возврата / получения, как часть    Места или Фляги.*

**ЛИМИТ ЖЕТОНОВ** • Игроки могут носить с собой до 12 жетонов. Если у вас больше 12 в конце вашего хода, вы должны сбросить лишние.

## ДЕТАЛИ ДЕЙСТВИЙ

**ФЛЯГИ** • Когда вы  (берете карту Фляги), положите ее  стороной вверх перед собой. Флягу можно наполнить только , которая была получена при выполнении действия. Чтобы наполнить Флягу, поместите полученную , которую вы получили в свой ход, на Флягу, а не в свой запас и выполните действие на карте Фляги. *Примечание: Фляги нельзя наполнить , которая не была получена в этот ход.*


У вас может быть любое количество фляг, и любое количество ваших фляг может быть заполнено за ход, если вы набираете несколько . После наполнения фляги  остается в ней до конца сезона и не может быть использована другим способом.



 **ОЗНАЧАЕТ ВЗЯТЬ КАРТУ ФЛЯГИ**


 **ОЗНАЧАЕТ ФЛЯГУ В ЗОНЕ ИГРОКА**



 Для некоторых карточек Года необходимо сделать несколько фотографий.

**ФОТОГРАФИИ И ФОТОАППАРАТ** • При выборе  в действии на карте Место Маршрута верните любые два жетона по вашему выбору в запас и сделайте  Фотографию. Каждая Фотография оценивается в 1 очко. Сделав  там, получите камеру у того, у кого она есть. Когда у вас есть камера, вы в ударе! Теперь  стоит только 1 жетон, вместо 2. В конце сезона игрок с  может сделать  по сниженной цене. Некоторые карты Снаряжения дают игрокам больше возможностей фотографировать за пределами основного действия Места Маршрута, но они не дают игроку Камеру.

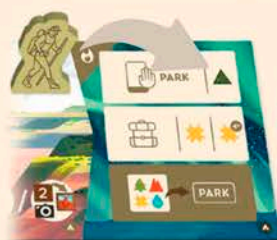


В свой ход розовый игрок хочет посетить  Место, но зеленый Турист уже там. Поэтому, розовый игрок решает использовать свой Костер, чтобы посетить это Место и выполнить его действие.

## ▲ НА ФИНИШНОЙ ЛОКАЦИИ



**ФИНИШНАЯ ЛОКАЦИЯ** дает Туристам возможность поразмышлять о своем путешествии. Когда сюда прибывает Турист, игрок немедленно зажигает костер, если он потух, а затем выбирает *одну* из доступных областей для своего Туриста, помещая его вертикально в крайний правый доступный слот этой области:



**ЗАРЕЗЕРВИРОВАТЬ ПАРК** • Чтобы зарезервировать Парк, выберите один из трех доступных Парков на поле или возьмите карту сверху колоды Парков. Поместите карту Парка лицевой стороной вверх горизонтально перед собой - отдельно от ваших посещенных Парков, расположенных вертикально. Если Парк был зарезервирован из слота на поле, откройте новый Парк из колоды Парков и положите его на пустой слот. Выполняя действие «Посетить Парк» в следующем ходу, вы можете посетить один из зарезервированных Парков или один из трех доступных на игровом поле.



ПОМЕСТИТЕ ЗАРЕЗЕРВИРОВАННЫЕ ПАРКИ ГОРИЗОНТАЛЬНО ПОКА НЕ ПОСЕТИТЕ ИХ



Первый игрок, разместивший здесь своего Туриста, также получает **Маркер Первого Туриста** в качестве преимущества, помещая своего Туриста в крайний правый слот. После этого любое количество других игроков все еще может резервировать здесь парки, но они не получают **Маркер Первого Туриста** приносит **1 очко** в конце игры.

**ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ** • Снаряжение дополняет ваше путешествие, давая дополнительные преимущества на Местах Маршрута или облегчая посещение определенных Парков. Чтобы купить карты Снаряжения, поместите своего Туриста на область . Выберите одну из трех доступных карт Снаряжения на игровом поле и верните жетоны Солнца, равное его стоимости. У всех карт Снаряжения есть постоянные способности, а у некоторых также есть **НЕМЕДЛЕННЫЕ** действия, активируемые один раз сразу после покупки. Положите полученное Снаряжение лицом вверх перед собой и используйте его постоянные способности.



**НЕМЕДЛЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ**      **СТОИМОСТЬ**



**ПОСТОЯННАЯ СПОСОБНОСТЬ**

У всех карт Снаряжения есть постоянные способности, но у этой также есть **НЕМЕДЛЕННОЕ** действие, которое даёт игроку флагу при покупке.

В игре с участием 3 или менее игроков первый Турист, который **ПОКУПАЕТ СНАРЯЖЕНИЕ**, помещает своего туриста в слот **без отметки 4+** - это дает ему скидку в 1 жетон Солнца на покупку снаряжения. После этого любое количество других игроков может купить Снаряжение, но они не получают скидку. В игре с **4+** игроками доступен крайний правый слот, поэтому первые два Туриста, выбравшие эту опцию, получают 1 скидку на свою карту Снаряжения.



**ПОСЕТИТЬ ПАРК** • Любое количество Туристов может занять действие «Посетить Парк». Чтобы Посетить Парк, выберите одну из трех доступных карт на поле или ту, которую вы зарезервировали, и верните соответствующие жетоны в запас. Возьмите карту Парка и поместите ее вертикально в область подсчета очков. Очки, указанные на карте, будут начислены в конце игры. Парки можно складывать, показывая их жетоны и очки. Каждый раз, когда вы забираете Парк с поля, откройте новый Парк из колоды Парков в пустой слот.



## КОНЕЦ СЕЗОНА

Как только два Туриста игрока достигают Финишной Локации, они больше не ходят в течение Сезона. Когда на Маршруте остался только один Турист, игрок должен переместить Туриста на Финишную Локацию и выбрать там действие. Это знаменует конец Сезона, на поле вы найдете напоминание о том, что происходит, когда Сезон заканчивается:



**ФИНИШНАЯ ЛОКАЦИЯ**

### ПОСЛЕДНИЙ ТУРИСТ НА МАРШРУТЕ

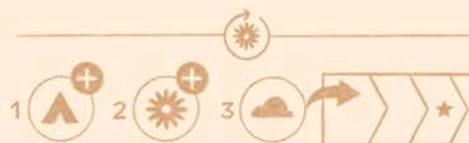
Когда на Тропе остается только один Турист, игрок должен переместить этого Туриста прямо на Финишную Локацию и выбрать там действие. Используйте эту стратегию, чтобы ограничить время другого игрока на Маршруте.



- 1 Игрок с может вернуть 1 ЖЕТОН, чтобы взять
- 2 Опустошите все , вернув в запас
- 3 Верните всех Туристов на Стартовую Локацию

## НАЧАЛО НОВОГО СЕЗОНА

- 1 Возьмите все Места Маршрута, кроме и , и добавьте дополнительное Особенное Место. Перемешайте их и создайте новый Маршрут для следующего Сезона, который теперь на одно Место длиннее, чем в прошлом сезоне.
- 2 Поместите карту предыдущего Сезона под низ колоды Сезонов и откройте новый Сезон с верха колоды Сезонов.
- 3 Примените Погодные Условия к Маршруту, как и раньше. Игрок с делает первый ход в новом сезоне.



## КОНЕЦ ИГРЫ



Когда заканчивается четвертый Сезон, игра прекращается. Все игроки открывают свои карты Года, а затем подсчитывают очки своих Парков, Фотографий и Личного Бонуса за Год. также дает 1 очко игроку, у которого он есть.

*Игрок с наибольшим количеством очков в конце становится победителем!* В случае ничьей выигрывает игрок, посетивший наибольшее количество Парков. Если по-прежнему ничья, победа делится между игроками.



## КАРТА ПАРКА и КАРТА ГОДА



**ГОД** • Карты Года могут дать игроку дополнительные 2 или 3 очка в зависимости от того, насколько хорошо игрок достиг поставленных целей. Например, посетите **6 ПАРКОВ** с . Эта цель дает игроку 2 очка, если он посетит 6 карт парков, на которых изображен символ . Другие цели могут быть сосредоточены на фотографировании и наличии определенного количества символов в посещаемых игроком Парках. *Примечание. В течение Года Изобилия ваша цель - иметь 12 (или 18) одинаковых символов в ваших Посещённых Парках, но это может быть любой из четырех типов.*



## ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

**МОГУ ЛИ Я ПОСЕТИТЬ МЕСТО, НЕ ВЫПОЛНЯЯ ЕГО ДЕЙСТВИЯ?** Чтобы посетить Место, вы должны выполнить все действия. Если вы не можете выполнить действие, вы не сможете посетить это Место. Например, если у вас нет жетона для обмена, вы не сможете посетить Место.

**МОГУ ЛИ Я ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОНЫ ПОГОДЫ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ НА МЕСТЕ МАРШРУТА?** Да. Жетоны погоды на Месте собираются сразу же, поэтому их можно использовать для действий Места, таких как

**ЧТО ПРОИЗОЙДЁТ, ЕСЛИ У НАС ЗАКОНЧАТСЯ ЖЕТОНЫ?** Если в коробке больше нет нужного типа жетонов, то Место, которому соответствует жетон, посетить нельзя, так как его действие не может быть выполнено. Как только эти жетоны будут возвращены в запас, Место снова станет доступным для посещения.

**КОГДА Я МОГУ НАПОЛНИТЬ ?** Фляги можно наполнять из , собранной в тот же ход. Вы не можете использовать ранее собранную для наполнения фляг. Вы можете использовать любую , полученную в этот ход, для наполнения Фляги в любом порядке. Например, если вы получаете за ход и , вы можете использовать ее, чтобы наполнить только что полученную флягу.

**КАК РАБОТАЕТ ?** Верните любой жетон, чтобы получить любой жетон. Вы можете сразу сделать это второй раз. Нельзя вернуть или получить таким образом жетон дикой природы. Вы можете получить тот же жетон, который вернули.

**УЧИТЫВАЕТ ЛИ ЭФФЕКТЫ СЕЗОНА?** Да. Например, в Сезон Снега вы возвращаете , чтобы получить . Срабатывает эффект Сезона, и вы получаете . Затем вы можете вернуть эту , чтобы получить еще одну , поскольку действие может быть повторено дважды. Вы не получаете дополнительную от эффекта Сезона, так как это одна за ход.

**РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ЛИ ДЕЙСТВИЯ СЕЗОННЫХ ЭФФЕКТОВ НА ФЛЯГИ?** Да

**МОЖЕТ ЛИ ПОСЕЩЕНИЕ АКТИВИРОВАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ, КОТОРОЕ УКАЗАНО НА МЕСТЕ?** Нет. Это позволяет скопировать действие другого Места, но не считается прямым посещением этого Места. Тем не менее, полученные здесь жетоны и Сезонные эффекты по-прежнему работают.

**МОЖНО ЛИ ВМЕСТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕКОЛЬКО СНАРЯЖЕНИЙ, ТАКИХ КАК КАРТЫ, КОМПАСЫ И ЖУРНАЛЫ?** Да, у каждой из этих карт есть постоянная возможность, которая дает скидку на посещение парка на один или два жетона. Эффекты суммируются, то есть несколько карт снаряжений могут повлиять на стоимость одной карты Парка. Тип жетона на карте Парке никогда не может стать меньше нуля.

**КАК РАБОТАЕТ СНАРЯЖЕНИЕ ЗАЩИТА ОТ СОЛНЦА ИЛИ ДОЖДЯ?** Эти карты позволяют вам посещать парк, используя жетон одного типа вместо другого. При посещении Парка эта способность применяется к символам жетонов, показанным на карте Парка (а не к скидкам от другого Снаряжения).

**КАК РАБОТАЕТ БЕСПЛАТНОЕ НАПОЛНЕНИЕ ФЛЯГИ ВОДОЙ?** Когда вы посещаете такое Место, вы можете бесплатно взять из запаса и поместить её на карту Фляги, чтобы активировать её.

**КАК РАБОТАЕТ СЕЗОН ДОЖДЯ И ВЕЛИКОЛЕПИЯ?** Одна или - в зависимости от сезона - добавляется на каждую из трех доступных карт Парков в начале Сезона. Когда игрок Резервирует или Посещает Парк с жетоном, он также получает жетон. Жетон можно применить сразу для Парка или Фляги. Не добавляйте больше или на карты Парков, которые появятся позже в Сезоне.

## ХУДОЖНИКИ В ИГРЕ

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 Diaio	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/ERICANART
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™

Keymaster Games publishes board games with captivating experiences and elegant designs. Check out more of our games at [KEYMASTERGAMES.COM](http://KEYMASTERGAMES.COM)

### *Fifty-Nine Parks*

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](http://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](http://GAMETRAYS.COM)

## ПРАВИЛА СОЛО РЕЖИМА

### ПОДГОТОВКА К СОЛО РЕЖИМУ ОСТАЁТСЯ ПРЕЖНЕЙ, НО С НЕКОТОРЫМИ ИЗМЕНЕНИЯМИ

- Перетасовав колоду **СНАРЯЖЕНИЙ**, поместите ее в соответствующий слот на игровом поле, но не открывайте никакие карты Снаряжения.
- При подготовке Маршрута переверните Финишную Локацию на сторону **СОЛО**.
- После выбора цвета для своих Туристов и Костра, выберите один из цветов для Рейнджеров. Рейнджерам свой Костер не нужен. Поместите своих Туристов и Рейнджеров на **▲** Стартовую Локацию.
- Поместите Трекер Рейнджеров из колоды **СОЛО** рядом с игровой зоной. Перетасуйте колоду и поместите ее рядом с Трекером. Откройте верхнюю карту так, чтобы цвета совпадали с цветами трекера. Это предстоящие события, которые могут произойти.
- Вы начинаете игру с **📷** и **▲**.
- Вы готовы начать!



**ОБЗОР** • В **СОЛО** приключении вы отправитесь по Маршруту с Рейнджерами Парка, которые будут двигаться вместе с вами. Наслаждайтесь походом, но сильно не задерживайтесь, так как **КОЛОДА** запускает события, при которых Рейнджеры собирают жетоны Погоды. Цель остается прежней: наберите как можно больше очков с помощью ваших Парков, Года, Фотографий и **▲**.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В СОЛО РЕЖИМЕ

**МЕНЕЕ 20 ОЧКОВ** • Вы определенно ходили в поход, но пропустили несколько интересных мест! Хватайте карту и возвращайтесь!  
**20–24** • Теперь вы ведёте себя непринужденно, как настоящий энтузиаст. Но будет лучше, если вы ещё наберёте опыта, проведя несколько душевных разговоров в местном магазине снаряжения!  
**25–29** • Вы теперь опытный Турист. Вы оставляете эти парки в лучшем состоянии, чем когда зашли в них. Рейнджеры тебе благодарны!  
**30+** • Путешествие по Маршруту было незабываемым впечатлением! Воспоминания останутся с вами на всю жизнь. **ПОЗДРАВЛЯЕМ!**

## СПРАВОЧНИК СОЛО РЕЖИМА

**ПОРЯДОК ХОДА** • Ходы чередуются между вами и Рейнджерами. В свой ход выберите любого из своих Туристов и передвиньте его по Маршруту, чтобы посетить какое-либо Место и выполнить его действие - следуя тем же правилам передвижения, что и в многопользовательской игре.

Для хода Рейнджеров переверните верхнюю карту Снаряжения из колоды и поместите ее в слот Снаряжения: с **СТОИМОСТИ** помещается в крайнем левом слоте Снаряжения на поле, **СТОИМОСТИ** в средний слот и **СТОИМОСТИ** в правый слот. Затем переместите Рейнджера на количество мест, равное стоимости Снаряжения. При перемещении Рейнджеров соблюдайте следующие правила:

- Если Турист опережает обоих Рейнджеров на Маршруте, переместите переднего Рейнджера - самого дальнего на Маршруте.
- Если Рейнджер идёт впереди или рядом с вашим передним Туристом, переместите заднего Рейнджера - самого дальнего от Финишной Локации.
- Рейнджеры могут останавливаться на Месте, которое уже занято Рейнджером, но если их движение заканчивается на Месте, на котором есть Турист, они переходят к следующему Месту, поскольку они не хотят мешать вам получать удовольствие от Маршрута.
- Вы по-прежнему можете использовать Костёр, для посещения Мест, занятых одним из ваших Туристов или Рейнджером.

**СОБЫТИЯ** • Когда Рейнджер останавливается на карте с жетоном Погоды, возьмите этот жетон и поместите его на Трекер Рейнджера. На Трекере есть две полосы: верхняя для **СТОИМОСТИ** и нижняя для **СТОИМОСТИ**. Если на Трекер ставится третий жетон Погоды одного типа, запускается соответствующее событие. *Выполните действие на карте, соответствующей заполненному ряду жетонов.*

Затем положите эту карту под низ колоды **СОЛО** и переверните новую карту. Верните в запас три одинаковых жетона, вызвавших событие. Остальные жетоны на трекере должны остаться. *Примечание: движущийся Рейнджер - это активный рейнджер. Если событие перемещает Туриста на Место, вы не выполняете действия этого Места.*

**ФИНИШНАЯ ЛОКАЦИЯ В СОЛО РЕЖИМЕ** • У ваших Туристов есть те же три возможности на Финишной Локации: Зарезервировать Парк, Купить Снаряжение (без скидки) или Посетить Парк. Ваш костер загорается каждый раз, когда кто-то из ваших Туристов достигает Финишной Локации.

Рейнджеры совершают уникальные действия на Финишной Локации.

Три темно-зеленых слота на левой стороне тайла Финишной Локации зарезервированы для Рейнджеров. Стоимость снаряжения, которое позволило Рейнджеру дойти до Финишной Локации, определяет, какой слот действия он займет:

**★ ВЕРХНИЙ СЛОТ** - сбросьте крайний левый Парк (Слот 1) на поле. Рейнджер перемещается прямо на слот **▲** и получает **▲**, если вы еще не заняли этот слот в Сезоне. Если да, то Рейнджер перемещается в зону «Зарезервировать парк», делая это действие недоступным до следующего Сезона.

**★★ СРЕДНИЙ СЛОТ** - сбросьте средний парк (Слот 2). Верните **📷** в запас.

**★★★ НИЖНИЙ СЛОТ** - сбросьте правый парк (Слот 3). Замешайте все **СТОИМОСТИ** Снаряжения на поле обратно в колоду Снаряжения.

*Примечания к Финишной Локации: если Рейнджер сбрасывает карту Парка в конце Маршрута, не заполняйте пустой слот до конца Сезона. Парки, которые посещают туристы, заменяются из место, что и предыдущий рейнджер, то ничего не происходит.*

**ПОСЛЕДНИЙ ТУРИСТ(Ы) ИЛИ РЕЙНДЖЕР(Ы) НА МАРШРУТЕ** • Если оба ваших Туриста достигают Финишной Локации Маршрута раньше Рейнджеров, все оставшиеся Рейнджеры перемещаются на Финишную Локацию и не предпринимают действий Финишной Локации. Если оба Рейнджера достигают Финишной Локации до того, как ваши Туристы завершили свой поход, все оставшиеся на Маршруте Туристы перемещаются на Финишную Локацию. Независимо от того, остались ли у вас на Маршруте один или два Туриста, вы можете выбрать только одно последнее действие на Финишной Локации перед завершением этого Сезона.

**КОНЕЦ СЕЗОНА** • По окончании Сезона обновите все пустые слоты для карт Парков, на которые повлияли Рейнджеры, в дополнение к обычным действиям в конце Сезона. Игра заканчивается в обычном режиме в конце четвертого Сезона.

### ТУРИСТЫ



### РЕЙНДЖЕРЫ



### ПРИМЕР ХОДА РЕЙНДЖЕРА

Ваш Турист в настоящее время идёт впереди по Маршруту. **СТОИМОСТЬ** Снаряжения появляется в среднем слоте, поэтому передний рейнджер перемещается на два деления вперед, но ваш Турист в настоящее время занимает это Место. Вместо того, чтобы остановиться там, Рейнджер перемещается на следующее свободное Место по Маршруту, берет жетон Погоды и помещает его на Трекер.



ВЕРХНИЙ СЛОТ



СРЕДНИЙ СЛОТ



НИЖНИЙ СЛОТ