



Парки

ТУРИСТИЧНИЙ ПУТІВНИК

ВІТАЄМО В ПАРКАХ, де кожна стежина веде до нових див, кожен струмок вирує нестримним життям, сонце, падаючи за обрій, висвітлює свіжі спогади, а будь-яка гора завжди запрошує до нових звершень — дикі красоти національних парків США справляють приголомшливе враження.

Від світанку до вечірніх сутінків, від початку тропи й до країв світу, сезон за сезоном ви направлятимете своїх туристів, щоб не пропустити жодного видовища на шляху. Тож берімо рюкзак і шнуруймо чоботи — стежка чекає!

ЗМІСТ

- 1 КОМПОНЕНТИ**
- 2 ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ**
- 4 ПІШОХІДНИЙ МАРШРУТ**
- 5 → дії на ділянках маршруту
- 6 → дії в парках
- 8 → фото
- 8 → фляжки
- 9 → картки спорядження
- 10 → кидання кубика маршруту
- 10 → картки захоплень
- 11 → кінець маршруту
- 12 → бонуси сезонів
- 13 ЗАВЕРШЕННЯ СЕЗОНУ**
- 13 ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК**
- 14 РЕЖИМ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ**
- 15 СОЛО-РЕЖИМ**
- 17 РЕЖИМ ТАБОРУВАННЯ**



НАВЧАЙТЕСЯ ЗА ВІДЕО!

Зіскануйте
цей код, щоб
переглянути
навчальний
відеоролик.

Компоненти



63 картки парків



37 карток спорядження



Правила



10 карток захоплень



Ігрове поле



2 лотки для ресурсів



21 картка рейнджера Тедді



9 карток волонтерських проєктів



Картка-довідка для соло-режиму



5 планшетів гравців



5 фішок багаття



Маркер першого туриста



Кубик маршруту



10 фішок туристів (по 2 кожного кольору)



24 жетони флажок



8 жетонів ділянок маршруту



12 плиток сезонів



14 фішок фауни



30 фішок сонця



30 фішок води



Фішка натураліста



20 жетонів фото



4 плитки таборів



3 фішки наметів



Плитка винагород за фото



Значок натураліста



8 жетонів фотоальбомів (кожен дорівнює 5 жетонам фото)

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Генрі Одюбон.

Допомога в розробленні гри: Меттокс Шулер.

Ілюстрації: Emrich Office і Ліск Фенґ.

Креативне керівництво: Джош Емріч та Меттокс Шулер.

Виготовлення: Дженніфер Ґрем-Мечт.

Дизайн соло-режиму: Камерон Арт.

Розроблення: Камерон Арт та Даррен Рекнер.

Графічний дизайн: Сет Нікерсон.

Допомога в оформленні: Естефанія Родріґез.

Копірайтинг і редагування: Нейтан Торнтон.

Дизайн організаторів: Black Magic Inserts.

Тестування: Агрі Хері, Анісса Александер, Метт Ейкен, Емілі Бейбел, Нейтан Бідел, Роберт Перрі-Круїз, Філіппо Ді Марко, Джон Еріксон, Коул Фізер, Ентоні Фостер, Кейт Фостер, Флоран Реймонд-Годрі, Раян Гіллеспі, Пітер Гус, Корі Гоукі, Кліффорд Хедін, Бен Геєн, Гаррісон Г'юз, Енді Кресс, Філ Лесяк, Зак Ловаас, Кевін Мерцер, Ендрю Нікст, Ін-Шо Пен, Коннор Редкі, Браян Ракер, Стефан Шильц, Том Спіндл, Гейлі Тім, Вінанд Треммель, Тім Тилінський, Метт МакЛафлін, Метью Вотсон, Г'ю Вен, Ерік Вільямс, Сенді Вілсон, Джун Сян Як.

Keymaster Імпортує і поширює у Великій Британії компанія Esdevium Games Ltd — торгова марка Asmodee UK, 6 Waterbrook Road, Alton Hampshire, GU34 2UD, Велика Британія. Імпортує і поширює в ЄС уповноважений представник: Asmodee Group, 18, rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, Франція.

Слідкуйте за нами онлайн @KEYMASTERGAMES

УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін.

Перекладачка: Тетяна Рижикова.

Верстальник: Влад Дімаков.

Коректор: Андрій Наконечний.



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС», www.games7days.com,
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

Приготування до гри

ПРОКЛАДЕННЯ МАРШРУТУ

Щоб отримати максимум вражень від вашого дня в парку, ви мусите ретельно все спланувати, приготувати спорядження й скласти мапу вашого походу. Розпочнімо!

1 Ігрове поле

Розташуйте ігрове поле в центрі столу.

2 Лотки для ресурсів

Розмістіть два лотки для ресурсів у формі стовбурів поваленого дерева у межах досяжності всіх гравців.

3 Ділянки маршруту

Перемішайте 8 жетонів ділянок маршруту  і у випадковий спосіб розташуйте їх горілиць на кожній порожній ділянці маршруту на ігровому полі.

4 Погода

Починаючи з другої ділянки маршруту, розмістіть фішку погоди на кожній, чергуючи сонце  та воду , як зображено на малюнку праворуч.

5 Фішка натураліста

Киньте кубик маршруту  й розташуйте фішку натураліста  під відповідною ділянкою маршруту (відповідність значень кубика ділянкам показано нижче). Розмістіть значок натураліста  поряд з ігровим полем так, щоб він був у межах досяжності всіх гравців.



6 Кубик маршруту

Розмістіть кубик маршруту  на ділянці маршруту із зображенням кубика або поруч із нею.

7 Плитки сезонів

Перемішайте окремо стоси плиток весни, літа й осені . Вони принесуть вам бонуси по завершенні сезону. Витягніть по одній з кожного стосу й розмістіть на полі горілиць. Решту поверніть у коробку.

8 Галерея парків

Перетасуйте колоду парків  і покладіть її долілиць на ігрове поле. Відкрийте 3 картки парків та розмістіть їх горілиць праворуч від колоди, утворивши галерею парків.

9 Магазин спорядження

Перетасуйте колоду спорядження  та розташуйте її долілиць у відповідному місці ігрового поля. Відкрийте 3 картки спорядження й розмістіть їх горілиць праворуч від колоди, утворивши магазин спорядження.

10 Вітрина фляжок

Перемішайте жетони фляжок , складіть їх у стос долілиць і розташуйте біля верхнього краю поля. Відкрийте 3 жетони фляжок і розмістіть їх горілиць на відповідних місцях ігрового поля, утворивши вітрину фляжок.

11 Плитка винагород за фото

Розмістіть плитку винагород за фото на ігровому полі горілиць тим боком, який відповідає кількості гравців . Плитку винагород за фото не використовують під час соло-гри.



РОЗТАШУВАННЯ ТАБОРУ



Під час першої гри ви відправитеся в низку одноденних походів. Коли ж ви наберетеся досвіду, зможете опанувати режим таборування, щоб перетворити свою мандрівку на похід з ночівлею (див. стор. 17). Якщо ви вирішили розпочати свій шлях в режимі таборування, виконайте такі додаткові кроки.

1 Плитки таборів

Перемішавши плитки таборів, розмістіть 3 з них на ігровому полі на місці для наметового містечка, склавши одна на одну у випадковий спосіб. Для врізноманітнення плитку таборів можна класти будь-яким боком догори.

2 Намети

Покладіть 3 фішки наметів  на відповідні комірки ігрового поля.

ПРИГОТУВАННЯ ВАШОЇ ТУРИСТИЧНОЇ ЗОНИ

1 Вибираємо туристів

Розташуйте 2 фішки туристів свого кольору  на початку маршруту.

2 Збираємо рюкзак

Покладіть перед собою планшет такого ж кольору, що й ваші туристи .

3 Хапаємо фляжку

Витягніть випадковий жетон фляжки  й розмістіть його у верхній лівій вільній комірці для фляжок, що на вашому планшеті гравця.

4 Розпалюємо ватру

У грі на 4—5 гравців візьміть фішку багаття  і покладіть її поруч із вашим планшетом гравця розпаленим боком догори. Або покладіть цю фішку згаслим боком догори, якщо грають 1—3 гравці.

5 Визначаємо своє захоплення

Перетасуйте картки захоплення і роздайте по 1 випадковий кожному гравцеві. Якщо це не перша ваша гра, можете роздати кожному по 2 картки. Гравець має вибрати й залишити одну з них перед собою, а іншу повернути в коробку.

6 Ділимося досвідом

Хто останнім відвідував парк, бере маркер першого туриста . Якщо такого з-поміж вас немає, віддайте цей маркер випадковому гравцеві.

Граєте вдвох або соло?
Перегляньте сторінки 14—16
з додатковими правилами
щодо приготування гри.

Час рушати в похід!

Партія в «Парки» триває протягом 3 раундів — сезонів. Кожен сезон два ваші туристи долатимуть стежки, роблячи перепочинок на ділянках маршруту, збираючи ресурси для відвідування парків, фотографуючи гарні краєвиди й роздивляючись дику природу з безпечної відстані.

Під час мандрівки ви отримуватимете корисне для вашого туристичного досвіду спорядження і фляжки. Щойно всі туристи досягнуть кінця маршруту, настає час готуватися до нового сезону. По завершенні третього сезону гра добігає кінця. Підрахуйте здобуті очки та дізнайтеся, чиї враження від походу найяскравіші!

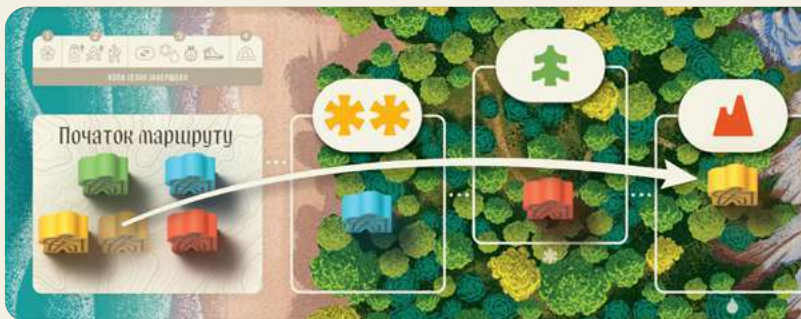
ПОХІД



На початку кожного сезону 🌟 гравець із маркером першого туриста 🧡 рухає одного зі своїх туристів 🧑 на будь-яку відстань уперед по маршруту, зупиняється на ділянці маршруту й виконує дію цієї ділянки. Потім кожен наступний гравець за годинниковою стрілкою просуває одного зі своїх туристів на будь-яку відстань уперед по маршруту, зупиняючись на певній незайнятій ділянці маршруту й виконуючи дію цієї ділянки. Можливими діями можуть бути: здобуття ресурсів, створення фото, відвідування парків та інші дії. Право ходу передають по колу, та кожен гравець

вибирає одного зі своїх двох туристів і рухає його фішку вперед. Іти назад маршрутом заборонено: ваші туристи завжди мусять просуватися зліва направо, наближаючись до кінця маршруту. Зрештою, ви пересунете своїх туристів в кінець — на останню ділянку маршруту. Кожен турист, що вже досяг кінця маршруту, лишається там до кінця сезону.

Щоб зупинитися на певній ділянці маршруту, треба мати змогу виконати дію цієї ділянки!



Роман переміщує свого туриста від початку маршруту на ділянку гірської стежки. Він бере фішку гори із лотка з ресурсами та кладе її у свій рюкзак.

БАГАТТЯ



Час від часу вам кортітиме, щоб один з ваших туристів 🧑 зупинився на ділянці маршруту, яку вже зайняв інший турист. Щоб розділити вибране місце з будь-яким туристом, враховуючи також власного, ви мусите мати розпалене багаття та загасити його. Для цього перевіряють цю фішку долілиць.

Розпалюйте вогонь помірковано! Якщо багаття згасне, решту шляху до кінця цього сезону ви зможете відвідувати лише незайняті ділянки.



Дочекавшись своєї черги, Квітан гасить своє багаття, щоб пересунути свого червоного туриста на ділянку маршруту, яку зараз займає синій турист Роза.

Під час вашого ходу

ДІЇ НА ДІЛЯНКАХ МАРШРУТУ



Значну частину своєї мандрівки ви витратите на просування ділянками маршруту. Ось перелік усіх паркових маршрутів і дій, які ви можете виконати на ділянках:



узяти фішку лісу



узяти фішку гори



узяти 2 фішки сонця



узяти 2 фішки води



обміняти 1 будь-який ресурс на фішку фавни



Парки

забронювати парк або відвідати парки



зробити фото або отримати жетон флажки



придбати спорядження



кинути кубик маршруту й отримати бонус

ЗДОБУВАННЯ РЕСУРСІВ



У грі «Парки» є 5 типів ресурсів: гора, ліс, сонце, вода і фавна. Ви отримуєте ці ресурси, коли зустрічаєте їх на маршруті, збираєте винагороди з карток парків, наповнюєте флажки чи застосовуєте ефекти спорядження.

Коли ви маєте отримати ресурс, візьміть відповідну фішку з лотка ресурсів і покладіть її у свій рюкзак. Ваш рюкзак може вмістити максимум 12 фішок ресурсів. Якщо ви маєте понад 12 ресурсів наприкінці свого ходу, скиньте зайві фішки.

Кількість ресурсів у грі обмежено. Якщо під час свого ходу ви виконаєте дію, щоб здобути певний ресурс, але він закінчився у загальному запасі, ви не отримуєте цей ресурс.

Фавна

Гру населяють дикі тварини, їх ви зустрічатимете майже всюди! Їхні фішки можна використовувати замість будь-якого ресурсу, щоб відвідувати парки, купувати спорядження й робити фото.

ПОГОДА



І в зливу, і в сонячні дні ми ходимо улюбленими парками, тож якою б не була погода, насолоджуйтеся нею під час привалів! Якщо ваш турист першим досягає ділянки маршруту із фішкою сонця або води, підніміть її й покладіть у свій рюкзак на додачу до виконання дії цієї ділянки маршруту (це можна робити в довільному порядку).



Роман рухається маршрутом і заповнюється на ділянці гірської стежки. Оскільки він перший турист, що прибув на цю ділянку маршруту, він забирає з ділянки фішку води та розміщує її у своєму рюкзаку. Виконуючи дію ділянки, він одержує фішку гори з лотка ресурсів і також кладе її у свій рюкзак.



ДІЇ В ПАРКАХ

Парки

Екскурсія парками — це те, заради чого ми тут, і це найкращий у грі спосіб заробити очки. Щоразу, коли ви зустрічаєте напис **Парки** посередині або в кінці маршруту, ви можете або забронювати парк, або відвідати один чи кілька парків.

Забронювати парк

Виберіть 1 картку парку з трьох відкритих у галереї парків або візьміть верхню картку парку з колоди та додайте її у свою зону заброньованих парків — резерв, розташований ліворуч від планшета гравця. Ви можете відвідати парки, які ви забронювали, пізніше за допомогою дії «Відвідати парки». Лише ви можете відвідувати парки зі свого резерву.

Коли ваш хід буде повністю завершено, заповніть порожні місця в галереї парків новими картками з колоди, якщо цього ходу ви бронювали парк або відвідували парки.

Роза дуже хоче відвідати парк «Еверглейдс». Їй бракує лише трохи води. Тож вона прямує до ділянки маршруту «Парки» й бронює «Еверглейдс», забирає цю картку з галереї парків на ігровому полі і розміщує її ліворуч від свого планшета гравця.

СТРУКТУРА КАРТКИ ПАРКІВ



Відвідати парки

Ви можете відвідати стільки парків з галереї парків або вашого особистого резерву, скільки маєте на це ресурсів. Щоб відвідати парк, витратьте ресурси з вашого рюкзака, які відповідають вимогам на картці парку, і розмістіть цю картку у вашій зоні відвіданих парків, праворуч від планшета гравця. Витрачені ресурси повертають до лотків ресурсів.

Закінчивши відвідувати парки у свій хід, посуньте картки в галереї парків на ігровому полі праворуч, щоб заповнити прогалини. Потім поповніть галерею новими картками з колоди парків, викладаючи їх справа наліво.

Якщо у вартість парку входить фавна, щоб відвідати цей парк, ви мусите витратити фішку фавни.

Парки з миттєвими діями

Парки, що мають символ ⚡, надають миттєві дії чи винагороди, які ви отримаєте одразу, щойно відвідаєте такий парк. Серед винагород: ресурси, жетони фляжок, значок натураліста або можливість кинути кубик маршруту та отримати щось.

Парки з миттєвими діями можуть принести вам додаткові ресурси, які дадуть змогу відвідати більше парків під час вашого ходу.



Серед відкритих парків на ігровому полі з'являється «Джошуа-Трі». Ця картка є ідеальною можливістю для Розі отримати воду. Вона переміщує свого другого туриста на ділянку маршруту «Парки» та витрачає 3 фішки сонця й 1 фішку лісу, щоб відвідати цей парк. Роза кладе картку «Джошуа-Трі» в зону відвіданих парків праворуч від свого планшета гравця й отримує миттєву винагороду: 2 фішки води. Тепер у неї є 4 фішки води, необхідні для її заброньованого парку «Еверглейдс», тому вона також відвідує і цей парк, переміщуючи його з резерву в зону відвіданих парків.



ФОТО



Фото — це ще один чудовий спосіб отримати переможні очки. Щоб сфотографувати щось , обміняйте один ресурс із вашого рюкзака на жетон фото, узявши його з лотка ресурсів.

Розташуйте жетон фото над своїм планшетом гравця. Кожен з таких жетонів принесе 1 переможне очко .

Коли хтось із ваших туристів зупиняється на ділянці маршруту з фішкою натураліста , крім решти винагород цієї ділянки, візьміть також значок натураліста . Якщо значок натураліста вже належить іншому гравцеві, заберіть його собі. Фішка натураліста лишається на маршруті протягом усього сезону, тому доступна для інших гравців. Вона винагороджує значком натураліста кожного, хто зупиниться на цій ділянці маршруту.

Фотоальбоми

Коли ви маєте 5 фотографій, обміняйте їх на фотоальбом (він оцінюється в 5 балів).

**Значок натураліста**

Якщо ви маєте значок натураліста і зробили одне фото, один раз протягом ходу можете витратити додатковий ресурс, щоб зробити друге фото. Гравець із найбільшою кількістю жетонів фото наприкінці гри отримає за це винагороду, тож продовжуйте фотографувати все навколо!



Турист Асі вподобав ділянку маршруту «Зробити фото або отримати жетон фляжки» — і вона вирішує зробити фото. Ася витрачає фішку води зі свого рюкзака, повертаючи її до лотка ресурсів, і бере натомість жетон фото, розміщуючи його над своїм планшетом гравця. Оскільки Ася має значок натураліста, вона може фотографувати двічі. Тож вона витрачає фішку сонця з рюкзака й додає ще одне фото до своєї колекції.



Квітан хоче використати фішку води, яку щойно взяв з ділянки маршруту, щоб наповнити свою фляжку. У нього є два варіанти: він може активувати ряд з жетонами фляжок з 2 сонцями та лісом або з жетоном фляжки, що дає змогу забронювати парк або відвідати парк. Він кладе фішку води в ряд з 2 сонцями та лісом, отримує ці ресурси та додає їх у свій рюкзак.

ФЛЯЖКИ

**Отримання фляжки**

На стежці стає жарко — варто усяляко підтримувати водний баланс. В таких умовах наповнення фляжки вкрай важливе, до того ж жетони фляжок гарантують й інші корисні бонуси. Ваша фляжка на планшеті гравця містить три ряди, в кожному з яких по 2 комірки для відповідних жетонів, між якими є місце для води.



Коли вам потрібно отримати жетон фляжки , виберіть один з трьох доступних серед відкритих на вітрині фляжок на ігровому полі або візьміть верхній жетон фляжки зі стосу й розташуйте його на будь-якій вільній комірці в зоні фляжок свого планшета гравця. Якщо ви взяли жетон фляжки з вітрини

фляжок, покладіть нову фляжку горілиць зі стосу на порожнє місце на ігровому полі.

Використання фляжки

Кожен раз, коли ви отримуєте фішку води , ви маєте вибрати, що хочете зробити: покласти її у свій рюкзак або наповнити водою фляжку, щоб отримати бонус від жетонів фляжок в тому ряді, куди поклали фішку води. Водою, що вже в рюкзаку, не можна наповнити фляжку пізніше.

Кожен ряд може бути активовано за допомогою води лише один раз на сезон, і це також можна зробити, навіть якщо маєте в ряді лише один жетон фляжки. Додавши жетон фляжки в ряд після того, як там вже є вода, ви вже не одержите бонус за цю фляжку в поточному сезоні.

КАРТКИ СПОРЯДЖЕННЯ



Якщо не хочете завчасно зійти з дистанції, тоді не пошкодуєте пари добрих кросівок! Наявність спорядження в рюкзаку гарантує вам значніші винагороди після відвідування ділянок маршруту й виконання інших дій у грі. Отримайте спорядження якомога раніше, щоб скористатися його перевагами під час походу.

Придбання спорядження

Виконуючи дію «Придбати спорядження» , ви можете купити одну таку картку. Виберіть один з двох способів придбати спорядження:

→ витратьте стільки фішок сонця , скільки ця картка спорядження коштує в магазині (вартість зазначено у її правому верхньому куті). Потім розмістіть картку купленого спорядження під вашим планшетом гравця в зоні для спорядження;

→ витратьте 2 фішки сонця , щоб узяти верхню картку з колоди спорядження й розмістити її в зоні для спорядження під вашим планшетом гравця.

Якщо під час свого ходу ви придбали картку спорядження з магазину, зсуньте решту карток спорядження праворуч і заповніть

порожнє місце новою карткою з колоди, поклавши її горілиць.

Використання спорядження

Спорядження, яке ви придбали, негайно готове до використання. Його можна активувати, коли ви зупиняєтеся на ділянці маршруту або виконуєте певну дію.

Спорядження є активним і під час походу, й між сезонами.

Під час свого ходу ви можете отримати винагороду від кількох карток спорядження, й це можна робити в будь-якому порядку після того, як виконаєте дію ділянки маршруту.

Кожну картку спорядження можна задіяти лише раз на хід.



Роза придбала ширококутний об'єктив і дощовик. У свій хід її турист зупиняється на сонячній стежці. Вона отримує дві фішки сонця й одразу витрачає одну з них, щоб використати свій ширококутний об'єктив і зробити фото, узявши його з лотка.

Тепер, після того, як зробила фото, вона може використати дощовик, щоб отримати 2 фішки води. Одну з них Роза додає в ряд фляжки на планшеті гравця. Один жетон фляжки дає їй змогу взяти фішку лісу, інший — зробити ще одне фото. Для цього вона витрачає фішку лісу, але не отримує винагороди від дощовика вдруге.



КИДАННЯ КУБИКА МАРШРУТУ



Похідне життя не завжди передбачуване — ви ніколи не знаєте, що подарує вам матінка-природа. Спинившись на ділянці маршруту з  або зустрівши картку парку, спорядження чи захоплення із символом , — киньте кубик маршруту й отримайте зазначене.



Ася поспішає завершити маршрут, щоб відвідати кілька парків. Та спершу вона зупиняється на ділянці маршруту з кубиком, сподіваючись отримати кілька додаткових ресурсів, перш ніж закінчиться сезон. Ася бере фішку води, а потім кидає кубик, і результат кидка вказує на гору. Тож вона додає фішку гори в свій рюкзак.

КАРТКИ ЗАХОПЛЕНЬ



Ви обожнюєте природу, але ж це не єдина причина, з якої ви вийшли на маршрут. Приділіть увагу улюбленому хобі та піддайтеся своєму захопленню, щоб сповна насолодитися парками. Кожна картка захоплення на лицьовому боці містить умову — вашу мету. Покладіть картку цим боком догори. Тільки виконавши певні дії у свій хід, ви можете справдити заповітну мрію свого туриста.

Щойно умову вашого захоплення буде виконано, перегорніть картку  й виберіть одну з двох винагород:

→ ефект спорядження , що надасть вашому спорядженню унікальну властивість до кінця гри;

→ бонус кінця гри , що забезпечить унікальну перевагу під час остаточного підрахунку очок.

Позначте свій вибір, підсунувши картку захоплення під свій планшет гравця так, щоб було видно лише вибрану винагороду.

Цілком можливо, що виконавши умову на картці захоплення посеред свого ходу, ви зможете отримати бонус від іншої дії під час цього ж ходу.



Асине захоплення — це плавання. Після виконання дії «Відвідати парки» вона має 3 символи води у відвіданих парках, що відповідає вимогам її захоплення. Вона перегортає свою картку захоплення та вибирає варіант «Бонус кінця гри», який принесе Асі додаткове очко за кожні 2 символи води в парках, які вона відвідала.

Захоплення



Ефект спорядження



Бонус кінця гри

Орнітологія: відвідайте 2 парки, у вартість кожного з яких входить принаймні 1 сонце.

До кінця гри вартість відвідування всіх парків становитиме на 1 фішку сонця менше.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожен відвіданий парк із сонцем.

Каякство: відвідайте 2 парки, у вартість кожного з яких входить принаймні 1 вода.

До кінця гри вартість відвідування всіх парків становитиме на 1 фішку води менше.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожен відвіданий парк з водою.

Збирання грибів: відвідайте 3 парки, у вартість кожного з яких входить принаймні 1 ліс.

До кінця гри вартість відвідування всіх парків становитиме на 1 фішку лісу менше.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожен відвіданий парк з лісом.

Альпінізм: відвідайте 3 парки, у вартість кожного з яких входить принаймні 1 гора.

До кінця гри вартість відвідування всіх парків становитиме на 1 фішку гори менше.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожен відвіданий парк з горою.

Ботаніка: майте 3 символи лісу на картках відвіданих парків.

Щоразу, коли ви отримуєте фішку лісу, натомість ви можете отримати фішку фавни.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожні 2 ліси на картках відвіданих парків.

Скелелазіння: майте 3 символи гори на картках відвіданих парків.

Щоразу, коли ви отримуєте фішку гори, натомість ви можете отримати фішку фавни.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожні 2 гори на картках відвіданих парків.

Колекціонування: майте 2 картки спорядження.

Усе спорядження безплатне для купівлі.

Наприкінці гри отримайте по 1 додатковому очку за кожну придбану картку спорядження.

Зоологія: витратьте фішку фавни, щоб зробити фото.

Обмінюючи 1 ресурс на 1 фото, ви можете замість цього обміняти фішку фавни на 2 фото.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожні 3 зроблених фото.

Пригоди: відвідайте 2 парки з миттєвими діями на них.

Відвідуючи парк з миттєвою дією, ви також кидаєте кубик маршруту.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожен відвіданий парк з миттєвою дією.

Плавання: майте 3 символи води на картках відвіданих парків.

Коли ви наповнюєте фляжку, ви також кидаєте кубик маршруту.

Наприкінці гри отримайте по 1 очку за кожні 2 води на картках відвіданих парків.

КІНЕЦЬ МАРШРУТУ

Коли один з ваших туристів  досягне кінця маршруту, виберіть одну з трьох доступних там дій і розмістіть фішку туриста на відповідній комірці, щоб виконати цю дію. В цих комірках може перепочивати скільки завгодно туристів.

Перший з-поміж гравців, хто виконав одну з цих дій, розміщує свою фішку туриста на меншій комірці праворуч і отримує на додачу до звичайної винагороди кінця маршруту також цю додаткову.

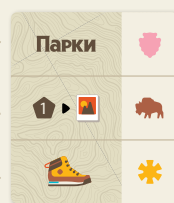
Коли обидва ваші туристи досягли кінця маршруту, для вас цей сезон завершено. Хід переходить до наступного гравця, який досі має туристів на маршруті.

Дії кінця маршруту

Виконати дію парків (відвідати парки або забронювати парк)

Зробити фото

Придбати спорядження



Винагороди кінця маршруту

Перший, хто виконає цю дію, одержить маркер першого туриста

Перший, хто виконає цю дію, одержить фішку фавни

Перший, хто виконає цю дію, одержить фішку сонця



Ася досягає кінця маршруту й вибирає дію «Зробити фото». Вона перша, хто виконує цю дію кінця маршруту, тож вона переміщує свого туриста на символ фавни і додає фішку фавни у свій рюкзак. Далі вона витрачає 1 ресурс, щоб зробити фото.

Останній на стежці

Коли на маршруті залишаються туристи або турист лише одного гравця, він або вона мусить перемістити усі свої фішки туристів з маршруту безпосередньо в кінець, виконавши дію кінця маршруту за кожного переміщеного туриста.



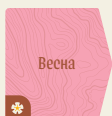
Квітан залишився на маршруті останнім з обома своїми туристами. Протягом своїх останніх 2 ходів він мусить пересунути обидві ці фішки в кінець маршруту, виконавши по одній дії кінця маршруту за кожного туриста.

БОНУСИ СЕЗОНІВ



Плин сезонів дає вам змогу ніколи не ходити двічі одним і тим самим шляхом.

Омиті весняними зливами, висушені літньою спекою та завітчані золотим листям восени, парки живуть протягом усього року. Коли всі туристи дійдуть до кінця маршруту, визначте, скільки з них одержали бонус сезону. Щоб отримати цей бонус, потрібно виконати принаймні одну з вимог сезону. Видайте бонус, потім перегорніть плитку сезону долілиць.



1-й сезон — весна.

Гравець, що має найбільшу кількість зображених ресурсів, отримує цей бонус, не сплячючи за нього.



2-й сезон — літо.

Гравець, що має найбільшу кількість зображених ресурсів, двічі кидає кубик маршруту й отримує відповідні винагороди.



3-й сезон — осінь.

Гравець, що має найбільше зображених ресурсів на картках відвіданих парків, здобуває три переможні очки наприкінці гри.

Якщо кілька гравців мають однакову кількість виконаних умов для отримання бонусу сезону, всі вони отримують цей бонус. Якщо жоден гравець не виконав вимоги сезону, бонус ніхто не отримує.



Нарешті всі зійшли зі стежки, тож настав час визначити, хто ж заслужив бонус весни. Роман перевіряє свій рюкзак: він має 4 фішки сонця, більше від інших гравців! Він одержує бонус цього сезону, тобто бере й додає до своєї зони спорядження верхню картку з відповідної колоди, не оплачуючи її вартість.

Коли сезон завершено

Поточний сезон вважатимуть завершеним, щойно всі туристи зберуться на кінцевій ділянці маршруту. Якщо це був ваш третій сезон, переходьте до остаточного підрахунку очок в кінці гри. Якщо ж ні — виконайте зазначені нижче кроки.

1 Рахуємо очки за сезон

 Визначте, хто дістане бонус сезону, як це описано на стор. 12. Після цього перегорніть плитку поточного сезону.

2 Виконуємо кроки гравця

 Спорожніть свої фляжки, скинувши всю воду з них назад у лоток ресурсів.

 Кожен гравець перегортає свій жетон багаття розпаленим боком догори, якщо воно було згаслим.

 Поверніть усіх своїх туристів на початок маршруту.

3 Прокладаємо маршрут

 Перемішайте жетони ділянок маршруту й розкладіть їх на місця горілиць у довільний спосіб.

 Додайте на маршрут нову погоду, розпочавши з другої стежки. Викладайте фішки сонця й води по черзі на кожну наступну ділянку маршруту, як на початку гри.

 Киньте кубик маршруту та розмістіть фішку натураліста під відповідною ділянкою маршруту.

 Скиньте крайню праву картку спорядження з магазину спорядження в коробку. Зсуньте решту карток спорядження на одну позицію вправо та викладіть горілиць нову картку спорядження.

Підрахунок очок наприкінці гри

Після третього сезону час підбити підсумки вашої мандрівки:

1 Нарахування бонусу сезону

Визначте, хто здобув бонус осені, та додайте їй чи йому ці очки. У разі нічиєї бонус отримують всі гравці, чиї показники однакові.

2 Підрахунок очок за відвідані парки

Підсумуйте кількість очок на картках усіх парків, які ви відвідали під час гри.

3 Підрахунок очок за фото

Гравець, який зробив найбільшу кількість фото, отримує винагороду:

→ 3 очки у грі на двох гравців;

→ 4 очки у грі на 3—5 гравців (в цьому разі гравець із другою кількістю фото отримує 2 очки).

Тоді всі гравці отримують по 1 очку за кожне зроблене фото.

4 Підрахунок очок за картки захоплені

Якщо ви вибрали «Бонус кінця гри» на своїй картці захоплення, додайте ці очки до вашого рахунку.

5 Маркер першого туриста

Гравець із маркером першого туриста отримує 1 очко.

Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає та або той, хто відвідав найбільшу кількість парків. Якщо і це не допомагає визначити переможця, гравці, що набрали найбільшу кількість очок, ділять перемогу між собою.

4 Готуємо табір (якщо граєте у режимі таборування, див. стор. 17)

 Якщо ви отаборилися, поверніть усі фішки наметів на їхні ділянки маршруту. Скиньте верхню плитку табору в коробку.



Блокнот був крайньою правою картою спорядження на ринку спорядження наприкінці сезону. Його вилучають з гри, кладучи в коробку. Решту дві картки спорядження зсувають вправо, а з колоди спорядження відкривають нову картку.

Режим для 2 гравців

Граючи вдвох, ви можете просто дотримуватися всіх вищезгаданих правил або можете дещо ускладнити свій похід, узявши із собою рейнджера Тедді.

РЕЙНДЖЕР ТЕДДІ

Разом з вами рейнджер Тедді простуватиме стежкою, блокуватиме ділянки маршруту і навіть збиратиме фішки погоди ☀️💧, якщо раптом прибув на місце першим. Ось як приготуватися до походу з Тедді.

Приготування рейнджера Тедді:

1. Виберіть 2 туристів одного кольору 🧑, яких не планували використовувати, і розмістіть їх на початку маршруту. Це будуть туристи рейнджера Тедді.
2. Знайдіть у коробці картки походу рейнджера Тедді, перетасуйте їх і покладіть долілиць між двома гравцями.
3. Віддайте рейнджеру Тедді маркер першого туриста 🏠.
4. Під час гри вдвох покладіть плитку винагород за фото боком для двох гравців догори.

ПОХІД ІЗ РЕЙНДЖЕРОМ ТЕДДІ

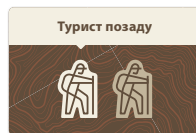
Рейнджер Тедді починає гру з маркером першого туриста, тож він першим рухатиме своїх туристів маршрутом. Решта гравців ходитиме після нього в порядку черги за годинниковою стрілкою. Тедді розкриває одну зі своїх карток рейнджера Тедді та рухає одного туриста вперед згідно зі вказівками на картці.

Якщо один з туристів рейнджера Тедді зупиняється на ділянці маршруту з фішкою погоди ☀️💧, цю фішку треба повернути в лоток з ресурсами.

Колода рейнджера Тедді

Щоб визначити, як рухати туриста, відкрийте верхню картку з колоди рейнджера Тедді та покладіть її горілиць праворуч від колоди. Зворот нової верхньої картки, яку тепер видно зверху колоди, показує, якого саме туриста Тедді хоче пересунути.

Як читати зворотний бік карток:



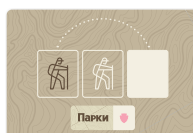
Турист рейнджера Тедді, що пасе задніх.



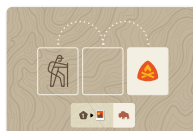
Турист рейнджера Тедді, що вирвався вперед.

Якщо обидва туристи займають одну й ту саму ділянку маршруту, порухайте будь-якого з них.

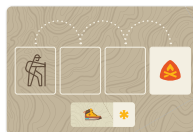
Як читати лицьовий бік карток:



Перемістіть туриста Тедді вперед на найближчу доступну ділянку маршруту без туриста.



Перемістіть туриста Тедді вперед рівно на 2 ділянки, зайнявши при цьому місце разом з іншим туристом, якщо потрібно.



Перемістіть туриста Тедді вперед рівно на 3 ділянки, зайнявши при цьому місце разом з іншим туристом, якщо потрібно.

РЕЙНДЖЕР ТЕДДІ В КІНЦІ МАРШРУТУ



Коли один з туристів Тедді досягає кінця маршруту, розташуйте його на комірці, вказаній внизу на

лицьовому боці картки рейнджера Тедді. Якщо Тедді першим займає це місце, він накриває бонус, як і будь-який інший турист. Якщо рейнджер Тедді займає комірку винагороди з маркером першого туриста, він отримує маркер першого туриста або зберігає його для походу в наступному сезоні.



Соло-режим

Часто-густо, коли рушаєте стежкою, ви просто прагнете тиші й самотності. Гра «Парки» дає вам таку чудову можливість.

РЕЙНДЖЕР ТЕДДІ (СОЛО-ГРА)

Під час самостійного проходження на вас чекає похід з рейнджером Тедді, який виставляє на маршрут додаткові набори туристів. Ось як налаштувати гру для мандрівки соло:

Приготування рейнджера Тедді

1. Виберіть 2 набори туристів , які ви не задіяли, і розташуйте їх на початку маршруту. Це будуть туристи рейнджера Тедді.

2. Знайдіть у коробці картки походу рейнджера Тедді, перетасуйте їх і покладіть долілиць поруч із собою. Поруч з колодою розмістіть картку-довідку рейнджера Тедді.
3. Віддайте рейнджеру Тедді маркер першого туриста .
4. У соло-режимі плитку винагород за фото не використовують. Залиште її в коробці.

ПОХІД ІЗ РЕЙНДЖЕРОМ ТЕДДІ (СОЛО-ГРА)

Прогляньте розділ «Похід із рейнджером Тедді» на сторінці 14. Саме так пересуваються туристи рейнджера Тедді. У соло-режимі Тедді відкриває дві картки

рейнджера й рухає по одному туристу кожного кольору, що їх він контролює, уперед відповідно до вказівок на картках. Ви можете вибирати, туриста якого кольору Тедді перемістить першим.

Тасування колоди рейнджера

Якщо протягом сезону ви дійшли до останньої картки колоди рейнджера Тедді, перетасуйте всі відкриті картки разом з останньою картою, щоб сформувати нову колоду. Потім розкрийте верхню картку й продовжуйте похід. Наприкінці кожного сезону, готуючись до наступного, також перетасовуйте картки рейнджера Тедді, формуючи нову колоду добору.



Вирушивши в одиночний похід, Квітан зупиняється на ділянці маршруту «Зробити фото або отримати жетон фляжки». Потім він відкриває верхню картку з колоди рейнджера Тедді, де зазначено, що турист рейнджера має зайняти наступну вільну ділянку маршруту. Квітан вирішив порухати синього туриста рейнджера Тедді, відправляючи того, що йде позаду, на ділянку з лісом, оскільки це наступна вільна ділянка маршруту. Перш ніж почати наступний хід, Квітан має відкрити ще одну картку й пересунути жовтого туриста Тедді.

РЕЙНДЖЕР ТЕДДІ НА МАРШРУТІ

Рейнджер Тедді взаємодіятиме з маршрутом кількома способами, які вплинуть на вашу гру та завдадуть додаткових складнощів. Після переміщення будь-якого туриста Тедді перевірте можливість виконання нижченаведених дій, та виконайте їх у зазначеному порядку, якщо це можна зробити.



Погода: якщо Тедді зупиняється на ділянці маршруту з фішкою погоди, скиньте цю фішку в лоток ресурсів.



Фішка натураліста: Тедді отримує значок натураліста.

Парки Дія «Парки»: коли Тедді зупиняється на ділянці маршруту з дією «Парки», він відвідує крайній правий парк з відкритих на ігровому полі. Картку парку, який відвідав Тедді, скидають. Решту карток зсувають праворуч, а на вільне місце кладуть горілиць нову картку з колоди.



Дія зі спорядженням: коли Тедді зупиняється на ділянці з дією «Придбати спорядження», він скидає крайню праву картку спорядження в магазині. Відтак усі інші картки спорядження треба зсунути праворуч, а магазин поповнити новою картою з колоди.



Намети (режим таборування): Тедді переміщує намет на крайню праву доступну ділянку табору, якщо така є. Як і ваші туристи, у такому разі Тедді не виконує дій на ділянці маршруту, не бере фішку погоди та не отримує значок натураліста.

БОНУСИ СЕЗОНІВ (СОЛО-ГРА)

Наприкінці кожного сезону зазирніть у вашу картку-довідку для соло-режиму й визначте, чи вистачає у вашому рюкзаку ресурсів, щоб одержати бонус сезону. Навесні вам потрібно мати щонайменше 3 фішки відповідного сезонного ресурсу; влітку — щонайменше 4 необхідні сезонні ресурси; восени — принаймні 5 символів відповідних сезонних ресурсів



на відвіданих картках парків. Наприкінці гри підрахуйте кількість своїх очок та порівняйте результат з таблицею оцінювання рейнджера Тедді, щоб визначити свій рівень майстерності в походах:

30 очок — новачок;
35 очок — похідник;
40 очок — дослідник;
45 очок — пригодник;
50 очок — провідник.

Наприкінці весни під час соло-походу Роза мусить підрахувати фішки сонця у своєму рюкзаку. Вона має 4 таких фішки, що відповідає вимозі сезону (щонайменше 3). Роза отримує бонус сезону — бере верхню картку з колоди спорядження.

ВОЛОНТЕРСЬКІ ПРОЄКТИ



Після кількох соло-походів парками ви можете схотіти щось ускладнити. Візьміться за волонтерські проєкти разом із рейнджером Тедді! Ці завдання збагатять вашу подорож новими випробуваннями. Що більше проєктів ви додасте, то складніше буде набирати очки, але й ваш фінальний результат стане кращим. Готуючись до гри в цьому режимі, перетасуйте стос волонтерських проєктів і витягніть випадкові картки відповідно до вибраного рівня складності:

Початківець 1 картка
Досвідчений 2 картки
Майстер 3 картки
Екстремал 4 картки

Кожна картка має власні особливі правила, зазначені на ній. Під час походу вам слід дотримуватися цих правил, якщо це можливо.

Залежно від кількості доданих у гру волонтерських проєктів, оцініть себе за спеціальним рейтингом з вістрями стріл:

1 картка 🏹
2 картки 🏹🏹
3 картки 🏹🏹🏹
4 картки 🏹🏹🏹🏹

Волонтерські проєкти можна додати до гри «Парки» за будь-якої кількості гравців! Хочете урізноманітнити партію в компанії? Спробуйте їх у дії!

Режим таборування



Що може бути кращим від ночівлі під зоряним небом? Отаборившись, можна значно збільшити свій досвід пригодника. Плитки таборів відкривають нові можливості для взаємодії з маршрутом завдяки потужним діям табору. Щоб грати в цьому режимі, переконайтеся, що ви приготували ігрове поле відповідно до правил таборування на сторінці 3.

ТАБОРИ

Режим таборування додає на маршрут 3 фішки наметів. Якщо ваш турист зупиняється на ділянці маршруту, над якою є намет, ви можете розмістити цю фішку намету на вільному місці плитку табору та виконати її дію. Це може бути: отримання ресурсів, фотографування, дія «Парки» тощо.

Коли ви стикаєтеся з наметом на маршруті, у вас є два варіанти:

→ відвідати ділянку маршруту як зазвичай, отримавши її бонуси;

→ взяти фішку намету, розмістити її на будь-якому вільному місці плитку табору та виконати пов'язану дію. Вільне місце табору — це ділянка, яка ще не містить намету.

Якщо ви вирішили виконати дію табору, ви не отримуєте інших бонусів цієї ділянки маршруту.

Це означає, що ви не можете отримати фішку погоди, скористатися ефектами спорядження, що активуються на цій ділянці, або взяти значок натураліста.

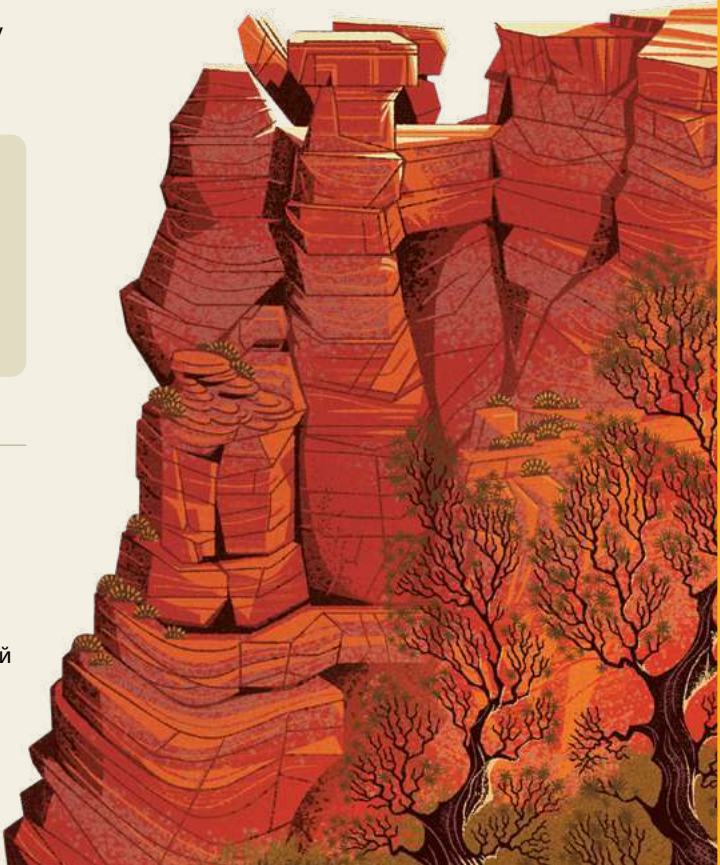
ЗАВЕРШУЮЧИ СЕЗОН

Крім як оновлювати маршрут у звичний спосіб, виконайте це:

1. Поверніть 3 фішки наметів на їхні місця над ділянками маршруту.
2. Скиньте верхню плитку табору, відкривши новий набір дій табору для наступного сезону.



Ася зупиняється на гірській ділянці маршруту, де є намет. Вона бере фішку намету і розміщує її на плитці табору, отримуючи жетон фляжки та купуючи картку спорядження замість того, щоб узяти фішку гори з лотка й забрати воду з ділянки маршруту.



Короткий довідник правил

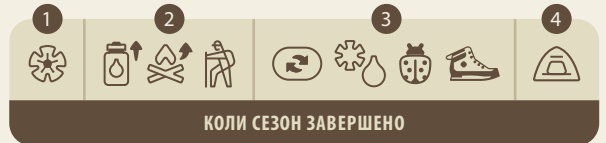
ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ



ПЕРЕБІГ ХОДУ

- Перемістіть свого туриста маршрутом на будь-яку відстань уперед.
- Загасіть багаття , щоб зупинитися на ділянці маршруту, яку вже зайняв інший турист.
- Виконайте всі доступні дії цієї ділянки в будь-якому порядку. Це може бути дія ділянки маршруту, отримання фішки погоди , наповнення фляжки , використання спорядження і/або виконання умов вашого захоплення.
- Кожну картку спорядження можна використовувати лише раз на хід.
- Картки захоплення можна перегорнути посеред ходу, щоб отримати відповідну винагороду.

ЗАВЕРШЕННЯ СЕЗОНУ



- 1 Нарахуйте бонус сезону. Тоді, якщо це кінець весни або літа, перегорніть плитку сезону.
- 2 Скиньте всі фішки води з ваших фляжок у лоток ресурсів. Розпаліть багаття, якщо загасили його. Поверніть усіх туристів на початок маршруту.
- 3 Перемішайте жетони ділянок маршруту й розкладіть їх по ділянках на ігровому полі горілиць у випадковий спосіб. Додайте нову погоду, починаючи з другої ділянки маршруту, чергуючи фішки

сонця та води на кожній наступній ділянці. Киньте кубик маршруту й розташуйте фішку натураліста під відповідною ділянкою маршруту. Скиньте крайню праву картку спорядження з магазину спорядження в коробку. Посуньте решту карток спорядження на одну позицію праворуч і відкрийте нову картку з колоди.

- 4 Якщо ви отаборилися, поверніть усі намети на їхні місця над ділянками маршруту. Скиньте верхню плитку табору в коробку.

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

- 1 бонус осені
- 2 відвідані парки

- 3 фото та винагорода за фото
- 4 картки захоплення
- 5 маркер першого туриста