



PARKS LIVRO DE REGRAS

PARKS celebra os parques nacionais da América e apresenta arte da *Fifty-Nine Parks Print Series*. Os jogadores assumem o papel de dois caminhantes que farão trilhas para conhecer lugares, observar a vida selvagem, tirar fotos, e visitar os parques nacionais durante o jogo.

Veja como jogar em:
PARKSGAME.COM

KEYMASTER GAMES™ *Fifty-Nine Parks*

HENRY
AUDUBON



@KEYMASTERGAMES x @FIFTYNINEPARKS

COMPONENTES DO JOGO

- 1 Tabuleiro
- 2 Porta Tokens (EACH HOLDS ALL TOKEN TYPES)
- 48 Cartas de Parques (TAROT · 70 X 120 MM)
- 10 Cartas de Estação (SMALL · 50 X 75 MM)
- 12 Cartas de Ano (50 X 75 MM)
- 36 Cartas de Equipamento (50 X 75 MM)
- 15 Cartas de Cantil (50 X 75 MM)
- 9 Cartas Solo (SOLO MODE) (50 X 75 MM)
- 10 Locais de Trilha
- 1 Início de Trilha e 1 Final de Trilha

- 10 Caminhantes (TWO PER PLAYER)
- 5 Fogueiras (ONE PER PLAYER)
- 1 Câmera
- 1 Marcador de Primeiro Jogador (ENAMEL)
- 16 Tokens de Floresta
- 16 Tokens de Montanha
- 30 Tokens de Luz do Sol
- 30 Tokens de Água
- 12 Tokens de Vida Selvagem (UNIQUE SHAPES)
- 28 Fotos (WORTH 1 POINT EACH)

VISÃO GERAL E OBJETIVO

Os jogadores assumem o papel de dois caminhantes enquanto percorrem diferentes trilhas ao longo das quatro Estações do ano. Cada trilha representa uma estação diferente, e conforme cada uma delas passa, as trilhas mudam e aumentam cada vez mais. Cada turno, os jogadores enviam um de seus caminhantes pela Trilha. Durante a caminhada, os caminhantes verão belos locais e, em seguida, realizarão uma ação ao chegar. Quando um Caminhante chega ao final da Trilha, ele pode gastar os tokens que recebeu para visitar Parques e ganhar pontos. Seu objetivo é obter o máximo de pontos de seus Parques, Fotos e Bônus Pessoais no final do ano.



PREPARAÇÃO

TABULEIRO E RECURSOS • Coloque o tabuleiro na frente de todos os jogadores. Ponha as duas bandejas de tokens à esquerda e à direita do tabuleiro, onde estejam de fácil alcance para os jogadores e guarde as tampas na caixa. Cada bandeja contém todos os tipos de tokens e também Fotos, e juntos formam o estoque.



PARQUES • Embaralhe todas as cartas de Parque viradas para baixo para formar um baralho. Distribua três viradas para cima nos espaços no topo do tabuleiro e coloque o baralho no canto superior direito do tabuleiro.

EQUIPAMENTOS • Embaralhe todas as cartas de Equipamento com a face para baixo para formar um monte. Distribua três viradas para cima na parte inferior do tabuleiro e coloque esse baralho no espaço inferior direito.

PREPARAÇÃO - CONTINUAÇÃO

CANTIS • Embaralhe as cartas de cantil com a face para baixo. Dê uma para cada jogador (virada para cima). Este é o cantil inicial deles. Coloque o restante das cartas de cantil em sua área no canto superior esquerdo do tabuleiro.

ANOS • Embaralhe as cartas de Ano. Distribua duas para cada jogador. Eles devem escolher uma delas como seu bônus pessoal e depois descartar a outra. Estas cartas recompensam o jogador de forma única e de acordo com o cumprimento desse objetivo pessoal no final do jogo. Estas cartas devem permanecer viradas para baixo até que sejam pontuadas no final da partida. *Para o seu primeiro jogo, distribua apenas uma para cada jogador.* Devolva todas as cartas de ano não usadas para a caixa.

ESTAÇÕES • Embaralhe as cartas de Estações. Coloque-o baralho na área reservada do tabuleiro e revele a carta do topo como primeira Estação.

INÍCIO DA TRILHA



FINAL DA TRILHA

PREPARAÇÃO DA TRILHA • Comece criando a trilha da primeira estação, colocando a peça de Início na extrema esquerda. Separe as cinco peças de Locais Básicos (Floresta, Montanha, Vale, Oceano, Vista) das quatro peças de Locais Avançados (estas têm um asterisco no canto inferior direito). Se estiver jogando uma partida com 4 ou 5 jogadores, adicione a peça de Cascata aos locais básicos - se não, devolva para a caixa. Em seguida, embaralhe as peças de Locais Avançados e adicione um aos locais básicos, formando o monte da trilha.


Coloque os locais avançados restantes voltados para baixo à esquerda do Início. Embaralhe as peças de trilha (as básicas e uma avançada) e revele um Local no espaço à direita do Início da Trilha. Um por um, insira cada peça de local sorteada com sua face virada para cima. Finalmente, coloque o Final da Trilha à direita da última peça de Local. Certifique-se de que não está no lado da variante SOLO conforme indicado no canto inferior direito do tabuleiro. A trilha para a primeira estação está pronta!



CORES DOS JOGADORES • Dê a cada jogador dois Caminhantes da mesma cor e coloque-os no Início da Trilha. Dê também uma fogueira da mesma cor de seus Caminhantes e coloque-a na frente de cada jogador. Entregue o Marcador de Primeiro Jogador para o jogador que mais recentemente fez uma caminhada. Dê a câmera ao jogador à direita do Primeiro Jogador. Devolva todos os caminhantes e fogueiras não utilizados para a caixa.

COMEÇANDO UMA ESTAÇÃO

As quatro estações do ano constituem as quatro rodadas do jogo. As estações mudam a jogabilidade a cada rodada, e elas terminam quando todos os caminhantes chegam ao Final da Trilha. Para começar, veja como a estação afetará a partida durante aquela rodada e se é necessário realizar qualquer ação imediata a partir desse efeito.

Observe o  **PADRÃO CLIMÁTICO** da estação exibido no canto inferior direito da carta. Começando com o **2º Local da Trilha**, coloque os tokens indicados do Padrão Climático na trilha - um por local - da esquerda para a direita. Depois, repita este padrão até o final da trilha. *Você está pronto para começar!*



INÍCIO DA TRILHA • 1º LOCAL • 2º LOCAL

Nota: O 1º Local não é considerado Início da Trilha, e sim o Local posterior a ele.

REALIZANDO TURNOS







O jogador com o marcador de Primeiro Jogador realiza a primeira jogada da Estação. Por sua vez, o jogador seleciona um de seus Caminhantes e move para um local de sua escolha na trilha - qualquer local à direita de sua localização atual. Quando o caminhante para em um novo local, o jogador executa a ação daquele lugar. Depois de realizá-la, o próximo jogador no sentido horário realiza seu turno. A rodada continua ao redor da mesa até o final da estação. Se outro Caminhante - mesmo que seja seu - já estiver ocupando um Local, então ele não pode ser visitado a menos que você use sua fogueira. Se um jogador for o primeiro a parar em um local com um token do Padrão Climático, ele o coleta para seu suprimento como um bônus junto com a ação daquele local.

Nota: Você precisa ser capaz de realizar a ação de um Local para poder visitá-lo.







O jogador verde escolhe mover seu Caminhante pela trilha até o Local de Vida Selvagem, executando sua ação correspondente.

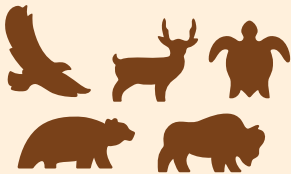
LOCAIS DE TRILHA BÁSICOS

FLORESTA		Obtenha um token de Floresta
MONTANHA		Obtenha um token de Montanha
VALE		Obtenha dois tokens de Luz do Sol
OCEANO		Obtenha dois tokens de Água
VISTA		Pegue uma carta de Cantil OU Gaste dois tokens para tirar uma Foto e ganhar também a Câmera
CASCATA (4+)		Obtenha um token de Luz do Sol e um de Água (4+ JOGADORES)

* AVANÇADOS

VIDA SELVAGEM		Troque qualquer token de recurso por um de Vida Selvagem
ALOJAMENTO		Troque dois tokens quaisquer por outros recursos (MENOS VIDA SELVAGEM)
MIRANTE		Reserve ou Visite um Parque OU Compre uma Carta de Equipamento
RIO		Gaste uma Água para copiar a ação de outro Local ocupado por Caminhante NOTA: O INÍCIO DA TRILHA NÃO É CONSIDERADO UM LOCAL

LEGENDA DOS ÍCONES



VIDA SELVAGEM • Os animais selvagens vêm em 12 formas e tamanhos diferentes, mas todos são considerados vida selvagem. Eles podem ser usados no lugar de qualquer outro recurso para visitar Parques ou tirar fotos. Animais selvagens não podem ser usados para encher cantis ou para a compra de equipamentos.





TOKENS • Um ícone quadrado marrom indica que qualquer token pode ser usado, e o número dentro especifica a quantidade.



LIMITE DE 12

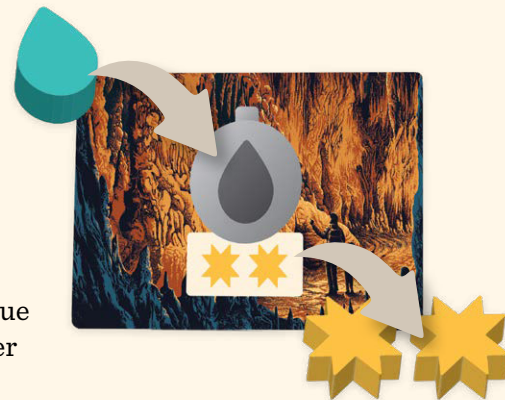
LIMITE DE TOKENS • Os jogadores podem carregar até 12 tokens com eles. Se você tem mais de 12 no final do seu turno, descarte até ficar com 12.

DETALHES NAS AÇÕES

CANTIS • Quando você compra uma carta de cantil, coloque-a na sua frente com o  virado pra cima. Um Cantil só pode ser enchido com que você ganhou durante sua ação. Para encher um Cantil, coloque a adquirida durante aquele turno e então realize a ação dessa carta.

Nota: Cantis não podem ser enchidos com  que não foi adquirida naquele turno.

Você pode ter qualquer número de Cantis, e preencher quantos quiser de acordo com a quantidade de  que você receba nesse turno. Uma vez que o cantil está cheio, a  permanece nela até o final da estação e não pode ser usado de outra forma



REFERE-SE A MAIS UMA CARTA DE CANTIL






REFERE-SE AOS CANTIS NA ÁREA DO JOGADOR



3

Algumas cartas de Ano requerem um número de Fotos tiradas.

FOTOS & A CÂMERA • Para tirar uma Foto  usando a ação da Vista retorne quaisquer dois tokens de sua escolha para o estoque. Fotos valem **1 PONTO** cada. Após tirar uma  na Vista, ganhe a  do jogador que estiver com ela. Quando você está com a Câmera, você está com tudo! Ao tirar uma foto, você paga um token a menos para realizar essa ação. Ao final da estação, o jogador com a Câmera pode tirar uma Foto com esse custo reduzido. Algumas cartas de Equipamento dão aos jogadores mais oportunidades de tirar fotos fora da Vista, mas elas **NÃO** dão a Câmera ao jogador.

FOGUEIRAS • Algumas vezes, um Caminhante já está no Local que você deseja visitar. Para visitar um Local que é ocupada por outro(s) Caminhante(s) - incluindo o seu próprio - você deve usar sua fogueira virando-a para o lado apagado. Se a sua fogueira for apagada, você não pode mais visitar um Local ocupado por outro jogador - incluindo você mesmo. A fogueira do jogador vai reacender quando um de seus caminhantes chega ao final da trilha.



No seu turno, o jogador rosa quer visitar o Vale, mas o visitante verde já está lá. Então, o jogador rosa escolhe usar sua fogueira para compartilhar o lugar e realizar suas ações.

FINAL DA TRILHA



O Final da Trilha oferece aos caminhantes um momento para refletir sobre a jornada. Quando um caminhante chega aqui, o jogador imediatamente reacende sua fogueira (se ela estiver extinta) e em seguida, escolhe uma das áreas disponíveis para seu caminhante - colocando-o verticalmente no espaço mais à direita disponível:



RESERVAR UM PARQUE • Para reservar um Parque, escolha um dos três disponíveis no tabuleiro ou compre a carta no topo do baralho de Parques. Coloque a carta na sua frente com a face para cima e na horizontal, mantendo-o separado do seu Parques visitados empilhados verticalmente. Se um Parque foi reservado de um espaço do tabuleiro, revele um novo do monte para aquele espaço vazio. Futuramente, ao fazer uma ação de visitar um Parque, você pode visitar um de seus Parques reservados ou um dos três disponíveis no tabuleiro.

COLOQUE AS
CARTAS RESERVADAS
HORIZONTALMENTE
ATÉ QUE VOCÊ
A VISITE



O primeiro jogador a colocar seu Caminhante aqui também ganha como benefício o marcador de 1º Jogador ▲, colocando seu Caminhante no espaço mais à direita. Depois disso, outros jogadores ainda podem reservar parques aqui, mas eles não ganham o ▲. Esse marcador também vale **1 PONTO** no final da partida.

EQUIPAMENTOS • Equipamentos lhe ajudam ao longo de sua jornada - oferecendo benefícios extras nos Locais de Trilha ou facilitando a visita a determinados Parques. Para comprar cartas de Equipamento, coloque o seu Caminhante na área de **COMPRA DE EQUIPAMENTOS**. Selecione uma das três cartas de equipamento disponíveis no tabuleiro e pague a quantidade de ★ igual ao seu custo. Todas essas cartas têm habilidades contínuas e algumas têm uma ação ⚡ **INSTANTÂNEA** adicional, ativada imediatamente após a compra. Coloque o equipamento que você adquiriu com a face para cima na sua frente.



Em um jogo de 3 ou menos jogadores, o primeiro Caminhante a **COMPRAR EQUIPAMENTO**, coloca seu Caminhante no espaço de ★ com 4+, isso dá a ele um desconto de 1★ em sua compra. Depois disso, qualquer outro pode comprar aqui, mas não recebe esse desconto. Em jogos com 4+, o espaço mais à direita também está disponível, portanto, os 2 primeiros a escolherem esta opção recebem 1★.

HABILIDADE CONTÍNUA

Todas as cartas de equipamento têm habilidades contínuas, também possuem ações ⚡ que recompensam o jogador quando uma carta cantil é comprada



VISITAR UM PARQUE • Qualquer número de Caminhantes pode ocupar essa área. Para Visitar um Parque, escolha uma das três cartas disponíveis no tabuleiro ou um dos seus Parques Reservados, e devolva os tokens correspondentes para o estoque. Pegue a carta e coloque-a verticalmente na sua área de pontuação. Os pontos contidos nesta carta serão marcados no final do jogo. Parques podem ser empilhados mostrando seus recursos e pontos. Sempre que um parque é visitado no tabuleiro, revele um novo do baralho para aquele espaço vazio.

FIM DA ESTAÇÃO

Assim que os dois caminhantes de um jogador chegarem ao final da trilha, eles não irão mais realizar turnos na estação. Quando apenas um caminhante é deixado para trás, o jogador deve movê-lo para o Final da Trilha e escolher uma ação lá. Isso marca o fim da estação, então o jogador com a pode tirar uma . Comece uma nova estação seguindo estas etapas:

- Esvazie todos os retornando toda para o estoque.
- Retorne todos os Caminhantes para o Início da Trilha.
- Recolha todos os Locais de Trilha (exceto Início e Final), e adicione um novo Local Avançado. Embaralhe e crie a trilha para a próxima estação. A trilha agora deve ter um Local a mais em relação à trilha da estação anterior.
- Coloque a carta da Estação anterior embaixo do baralho de Estações e revele uma nova no topo. Aplique o padrão climático à trilha.
- O jogador com o é o primeiro a jogar na nova Estação.

FIM DE JOGO

Ao fim da quarta estação, com sua oportunidade de foto, o jogo acaba. Todos os jogadores revelam suas Cartas de Ano e, em seguida, pontuam por seus Parques, Fotos e Bônus Pessoais de Ano. O também dá 1 ponto ao jogador que o tiver.

O jogador com mais pontos no final é o vencedor de PARKS! Em caso de empate, a vitória vai para o jogador que visitou mais Parques. Se o empate persistir, a vitória é compartilhada.

CARTAS DE PARQUE E ANO



FINAL DA TRILHA

ÚLTIMO VISITANTE NA TRILHA

Quando apenas um Visitante permanece na trilha, o jogador deve movê-lo diretamente para o Final da Trilha e escolher uma das ações de lá. Use isso estrategicamente para limitar o tempo de outro jogador na trilha.

DICA DE CAMINHADA

Usar sua fogueira com sabedoria pode ser a diferença entre passar mais tempo na trilha e perder alguns locais.



ANO • As cartas de Ano podem dar a um jogador 2 ou 3 pontos extras dependendo de como o jogador realizou suas metas. Um exemplo seria: **6 PARQUES** com . Este objetivo dá jogador 2 pontos se ele visitar 6 cartas que têm um símbolo sobre eles. Outros objetivos geralmente se concentram em tirar fotos e ter um número específico de símbolos nos Parques visitados. Nota: Para a carta *Year of Plenty*, seu objetivo é ter 12 (ou 18) do mesmo símbolo em seus Parques visitados, mas podem ser de qualquer um dos quatro tipos.

POSSO VISITAR UM LOCAL MESMO SEM PODER

REALIZAR A AÇÃO? Não. Para visitar um Local, você deve ser capaz de realizar sua ação. Por exemplo, se você não tiver dois tokens para troca, então você não pode visitar o Alojamento.





POSSO USAR UM TOKEN CLIMÁTICO DA TRILHA PARA REALIZAR A AÇÃO DO LOCAL?

Sim. Os tokens meteorológicos em um local são coletados imediatamente, para que possam ser usados para a ação no Local de Trilha, como o Rio ou Alojamento.

O QUE ACONTECE SE OS TOKENS ACABAREM?






Se não há mais um tipo de token no estoque, então o Local ao qual o token está vinculado não pode ser visitado e sua ação não pode ser realizada. Assim que esses tokens forem devolvidos ao estoque, o Local ficará disponível novamente.

QUANDO POSSO ENCHER UM CANTIL?

Cantis podem ser enchidos com  coletada em no seu turno. Você não pode usar  coletada anteriormente para encher qualquer cantil. Você pode usar qualquer  adquirida naquele turno para encher um cantil e em qualquer ordem que você preferir. Por exemplo, se você ganhar  do padrão climático na Vista, você pode usá-lo para encher um Cantil que acabou de ganhar.

COMO FUNCIONA O ALOJAMENTO? No Alojamento, você troca quaisquer dois tokens para ganhar quaisquer outros dois - exceto Vida Selvagem. Você não pode trocar pelo mesmo token que você entregou. Você pode até ganhar dois iguais, contanto que não sejam os mesmos que você entregou.

O ALOJAMENTO SOFRE O EFEITO DA ESTAÇÃO?

Sim. Por exemplo, se você visitar o Alojamento durante a Estação de Neve e você usar   para ganhar  . Você irá ativar o efeito da carta Estação de Neve para ganhar um  adicional.

AÇÕES REALIZADAS COM CANTIS SOFREM OS EFEITOS DAS ESTAÇÕES?

Sim.

POSSO USAR O RIO QUANDO USAR UM EQUIPAMENTO QUE ESPECIFIQUE ATIVAR UM LOCAL?

Não. O Rio permite que você copie a ação de outro local, mas não conta como visitar esse local diretamente. No entanto, tokens ganhos por visitar o Rio ainda se beneficiam dos efeitos sazonais.


CARTAS DE EQUIPAMENTOS COMO MAPAS, BÚSSOLAS E DIÁRIOS PODEM SER USADOS SIMULTANEAMENTE?

Sim, cada uma dessas cartas tem uma habilidade contínua que dão descontos em visitas a um Parque pagando um ou dois tokens. Os efeitos são cumulativos - ou seja, juntos podem afetar o custo de uma única carta de Parque. O custo de um tipo de token em um parque nunca pode ser reduzido para menos de zero.





COMO OS EQUIPAMENTOS PROTETOR SOLAR E CHUVA

FUNCIONAM? Essas cartas permitem que você visite um Parque usando um diferente tipo de token no lugar de outro. Ao visitar um parque esta habilidade se aplica aos símbolos de token mostrados na carta de Parque (e não aos descontos para outro Equipamento).

COMO PREENCHER UM CANTIL DE GRAÇA USANDO A

GARRAFA D'ÁGUA? Quando você visita o local mencionado, você pode pegar  do estoque gratuitamente e colocar em um cantil para ativá-lo.

COMO AS ESTAÇÕES DAS CHUVAS E DO ESPLendor

FUNCIONAM? Um  ou  dependendo da estação - é adicionado em cima de cada um dos três Parques disponíveis no início da estação. Quando um jogador visita ou reserva um parque com um token no topo, o jogador também ganha esse token. O token pode até ser usado imediatamente para aquele Parque ou um cantil. Não adicione mais  ou  quando repôr as cartas ao longo dessa estação.

ARTISTAS NESSE JOGO

Marc Aspinall	THETREEHOUSEPRESS.CO.UK
Oliver Barrett	OLIVERBARRETT.COM
Brave the Woods	BRAVETHEWOODS.COM
Daniel Danger	TINYMEDIAEMPIRE.COM
Owen Davey	OWENDAVEY.COM
Nicolas Delort	NICOLASDELORT.COM
Sophie Diaó	SOPHIEDIAO.COM
DKNG	DKNGSTUDIOS.COM
David Doran	DAVIDDORAN.CO.UK
Kilian Eng	INSTAGRAM.COM/KILIANENG
Benjamin Flouw	BENJAMINFLOUW.COM
Leesha Hannigan	LEESHAHANNIGAN.COM
Tom Haugomat	INSTAGRAM.COM/TOMHAUGOMAT
Claire Hummel	CLAIREHUMMEL.COM
Rory Kurtz	RORYKURTZ.COM
Jeff Langevin	JEFFLANGEVIN.COM
Little Friends of Printmaking	THELITTLEFRIENDSOFPRIINTMAKING.COM
Camp Nevernice	CAMPNEVERNICE.COM
Jacquelin de Leon	JACQUELINDELEON.COM
Elle Michalka	INSTAGRAM.COM/ELLEMICHALKA
Dan McCarthy	DANMCCARTHY.ORG
Dan Mumford	DAN-MUMFORD.COM
Aaron Powers	NEWANTLERS.COM
Justin Santora	JUSTINSANTORA.COM
Steve Scott	STEVESCOTT.COM.AU
Nick Slater	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	JOHNVOGL.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

CRÉDITOS E AGRADECIMENTOS

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

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 or follow along on instagram [@FIFTYNINEPARKS](https://www.instagram.com/FIFTYNINEPARKS)

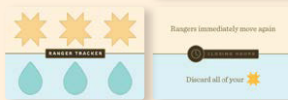



Many thanks to Noah Adelman at Game Trayz™ for creating the resource and base trayz in Parks. GAMETRAYS.COM

REGRAS MODO SOLO

A PREPARAÇÃO PARA O MODO SOLO PERMANECE IGUAL MAS COM AS MUDANÇAS ABAIXO

- Depois de embaralhar as cartas de **EQUIPAMENTOS**, coloque-as em seu espaço no tabuleiro mas não revele nenhuma carta.
 - Ao preparar a trilha, coloque o final da trilha no lado **SOLO**.
 - Depois de escolher sua cor de Caminhante e Fogueira, escolha uma para os Guardas. Eles não precisam de fogueira. Coloque-os junto dos seus Caminhantes no Início da Trilha.
 - Posicione o Ranger Tracker do baralho de eventos próximo à sua área de jogo. Embaralhe o restante dos eventos e coloque-os próximo ao Tracker.
- Revele a carta no topo do baralho alinhando suas cores com as do Tracker.
Esta é a carta de evento ativa.
- Você começa com  e .
 - *Você está pronto para começar!*



VISÃO GERAL • A aventura solo coloca você em Trilha na companhia dos Guardas Florestais que movem-se ao seu lado enquanto cuidam da trilha. Aproveite sua caminhada, mas não demore muito, pois eventos são acionados quando os Guardas coletam tokens de clima suficientes. O objetivo continua o mesmo - marcar tantos pontos quanto for possível através de seus Parques, Cartas de Ano, Fotos e .

PONTUAÇÃO MODO SOLO







MENOS DE 20 PONTOS • Você foi caminhar, mas perdeu alguns ótimos locais! Pegue um mapa e volte lá!

20-24 • Agora você está indo bem, um verdadeiro entusiasta. Mais algumas conversas calorosas com sua loja local de equipamentos para atividades ao ar livre, e você estará mandando bem!

25-29 • Agora você é um caminhante experiente. Você está deixando os parques melhores do que os encontrou. Os Guardas Florestais agradecem.



30+ • Seu tempo na trilha foi uma experiência inesquecível! Você fez memórias que vão durar uma vida inteira. **PARABÉNS!**

GUIA MODO SOLO




REALIZANDO TURNOS • Os turnos se alternam entre você e os Guardas. Por sua vez, escolha um de seus Caminhantes e mova-o pela Trilha para visitar um Local e realizar sua ação - seguindo as mesmas regras de movimento do modo multijogador. Para a vez dos Guardas, revele a carta de Equipamento do topo do baralho e coloque-a em um dos espaços no tabuleiro. Equipamentos que custem  vão para o espaço mais à esquerda do tabuleiro, os de custo  entram no espaço do meio, e os de custo  vão para o espaço da direita. Então, mova um Guarda pela trilha andando o número de espaços igual ao custo do equipamento.

Ao mover os Guardas, siga estas regras:

- Se um Caminhante estiver à frente de ambos os Guardas na trilha, mova o Guarda da frente - o que estiver mais longe na trilha.
- Se um Guarda estiver à frente ou empatado com seu Caminhante na dianteira, mova o último Guarda - aquele que está mais longe do Final da Trilha.
- Guardas podem parar em um local que já esteja ocupado por outro Guarda, mas se seu movimento o fizer parar em um Caminhante, eles pulam para o próximo Local, pois não querem perturbar sua diversão na Trilha.
- Você ainda pode usar sua fogueira para compartilhar um local com um de seus Caminhantes ou com um Guarda Florestal.

EVENTOS • Quando um Guarda para onde há um token de clima, colete e coloque-o no Ranger Tracker. O Tracker tem duas linhas - no topo para  e embaixo para . Se o Tracker receber três tokens de clima do mesmo tipo, então a carta de evento é acionada. Resolva a ação na carta que corresponde à linha preenchida pelo token. Em seguida, coloque essa carta na parte inferior do baralho de Eventos e revele uma nova carta. Retorne os três tokens que ativaram o evento para o suprimento. Quaisquer outros tokens no Tracker devem permanecer. *Notas sobre o evento: O Guarda que está se movendo é o Guarda Ativo. Se um evento move um Caminhante para um local, você também não terá sua ação.*

FIM DA TRILHA SOLO • Seus Caminhantes têm as mesmas três opções no Final da Trilha: Reservar um parque, comprar equipamentos (sem desconto) ou visitar um parque. Sua fogueira reacende cada vez que um de seus Caminhantes chega ao final da trilha. Guardas realizam ações únicas no final da trilha. Os três espaços verde-escuros à esquerda do final da trilha são reservados para Guardas. O custo do equipamento que fez o Guarda alcançar o final da trilha determina qual espaço de ação ele irá realizar:

 **ESPAÇO SUPERIOR** • Descarte o Parque mais à esquerda do tabuleiro. O Guarda se move para o espaço de  e pega o  se você já não o tiver pegado. Se você o tiver, então o Guarda move-se para a área Reserve um Parque, tornando a ação indisponível até a próxima estação.

 **ESPAÇO DO MEIO** • Descarte o Parque do meio e retorne a  para o estoque.

 **ESPAÇO INFERIOR** • Descarte o Parque da direita. Embaralhe todos os Equipamentos de custo  com o restante do baralho de Equipamentos.

Notas sobre o Final da Trilha: Se uma carta de Parque for descartada por um Guarda Florestal no final da trilha, não reponha outra no espaço vazio até o final da Estação. Os parques visitados por Caminhantes são substituídos normalmente. Se um segundo Guarda chegar ao Final da Trilha e ocupar o mesmo espaço que anterior, nada acontece.

ÚLTIMO(S) CAMINHANTE(S) OU GUARDA(S) NA TRILHA • Se ambos os Caminhantes chegarem ao final da trilha antes dos Guardas, todos os outros são colocados no Final da Trilha e não realizam uma ação. Se ambos os Guardas chegarem ao Final da Trilha antes que seus Caminhantes tenham completado a caminhada, todos os seus Caminhantes movem-se para o Final da Trilha. Quer você tenha um ou dois caminhantes restantes na trilha, você só pode escolher uma ação final antes do fim dessa estação.

FIM DA ESTAÇÃO • Quando a estação terminar, reponha todas as cartas de Parque nos espaços vazios que foram afetados pelos Guardas, além das ações regulares de fim de temporada. O jogo termina normalmente no final da quarta estação.

VISITANTES






GUARDAS



EXEMPLO DE TURNO DOS GUARDAS

Um dos seus Visitantes já está à frente na Trilha.

Um Equipamento de **CUSTO**  é revelado no espaço do meio, então o Guarda na dianteira move-se dois espaços para frente, mas o seu Visitante está ocupando esse local. Em vez de parar lá, o Guarda se move para o próximo Local disponível na Trilha, coletando o Token  e alocando em seu Tracker.



ESPAÇO SUPERIOR



ESPAÇO DO MEIO



ESPAÇO INFERIOR