



СПРАВОЧНИК

Парки

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПАРКИ, где каждая тропа ведёт к неизведанным чудесам, каждый ручей наполнен жизнью, каждый закат дарит новые воспоминания, а каждая гора возвышается как ступень к исследованию новых горизонтов. Откройте для себя потрясающую красоту дикой природы национальных парков США.

От рассвета до заката, от начала тропы до самого края земли, из сезона в сезон вы будете вести своих туристов навстречу новым впечатлениям. Соберите рюкзак, зашнуруйте ботинки — маршрут зовёт!

СОДЕРЖАНИЕ

- 1 СОСТАВ ИГРЫ
- 2 ПОДГОТОВКА
- 4 ПРОХОЖДЕНИЕ МАРШРУТА
- 5 → Действия на участках маршрута
- 6 → Действия в парках
- 8 → Фотоснимки
- 8 → Фляги
- 9 → Карточки снаряжения
- 10 → Бросок кубика маршрута
- 10 → Карточки увлечений
- 11 → В конце маршрута
- 12 → Бонусы сезонов
- 13 ОКОНЧАНИЕ СЕЗОНА
- 13 ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ
- 14 ПАРТИЯ НА 2 ИГРОКОВ
- 15 ОДИНОЧНАЯ ИГРА
- 17 РЕЖИМ КЕМПИНГА



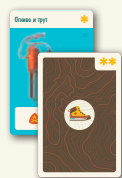
ПОСМОТРИТЕ ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО

Сканируйте этот код,
чтобы посмотреть видеоправила

Состав игры



63 карточки парков



37 карточек снаряжения



Правила игры



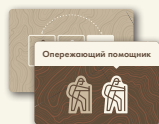
10 карточек увлечений



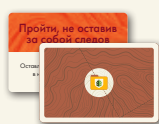
Игровое поле



2 контейнера для ресурсов



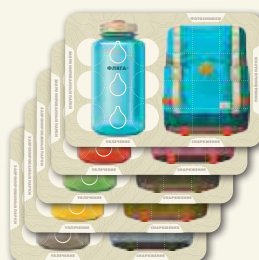
Колода рейнджера Тебди (21 походная карточка)



9 карточек волонтерских проектов



Памятка одиночной игры



5 планшетов игроков



5 фишек костров



Маркер первого туриста



Кубик маршрута



10 фишек туристов (по 2 каждого цвета)



24 жетона фляг



8 жетонов для участков маршрута



16 фишек горы



16 фишек леса



14 фишек диких животных



30 фишек солнца



30 фишек воды



Фишка уникального кадра



20 жетонов фотоснимков



12 жетонов сезонов



4 жетона привала



3 фишки палаток



Жетон бонуса за фотоснимки



Нашивка ловца кадров



8 жетонов фотоальбомов

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: Генри Одюбон

Развитие игры: Мэттокс Шулер

Оформление: Emrich Office и Лиск Фэн

Креативная разработка: Джош Эмрих и Мэттокс Шулер

Продюсер: Дженнифер Грэм-Махт

Режим одиночной игры: Cameron Art

Разработчики: Cameron Art и Даррен Рекнер

Графический дизайн: Сет Никерсон

Поддержка: Эстефания Родригез

Тексты и редактура: Нэйтан Торнтон

Keymaster

Игру тестировали: Агги Эйри, Мэтт Айкен, Эмили Бейбл, Роберт Парри-Крюиз, Джон Эриксон, Коул Физер, Энтони Фостер, Кейт Фостер, Флорен Реймонд Годри, Райан Гиллеспи, Питер Гус, Бен Хайен, Энди Кресс, Фил Лесиак, Зак Ловаас, Кевин Мерсер, Эндрю Никст, Коннор Радки, Брайан Ракер, Стефан Шильц, Хейли Тизм, Винанд Трёммел, Тим Тилински, Мэттью Уотсон, Хью Вэн, Эрих Уильямс, Сэнди Уилсон

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Денису Карпенко, Олесе Шамариной, Глебу Андросову, Антону Абашкину, Артёму Жданеёву, Никите Сальникову, Игорю Трескунову и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русского издания.

Подготовка к игре

ПОДГОТОВКА МАРШРУТА

Чтобы максимально эффективно провести свой день в парке, нужно составить план действий, подготовить снаряжение и наметить маршрут похода. Давайте начнём!


1 Игровое поле

Разместите игровое поле в центре стола.



2 Контейнеры для ресурсов

Поставьте два «брёвнышка»-контейнера так, чтобы всем игрокам было удобно ими пользоваться.




3 Жетоны для участков маршрута

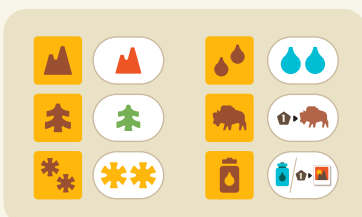
Перемешайте 8 жетонов для участков маршрута  и случайным образом разместите их в открытую в верхней части каждого пустого участка маршрута.

4 Погода


На каждый участок маршрута, начиная со второго, положите по фишке погоды, чередуя солнце  и воду .

5 Фишка уникального кадра


Бросьте кубик маршрута  и поместите фишку уникального кадра  под указанный участок маршрута (значение граней см. ниже). Нашивку ловца кадров  поместите рядом с игровым полем, в зоне досягаемости игроков.




6 Кубик маршрута

Положите кубик маршрута  на соответствующий участок маршрута (или под ним).

7 Жетоны сезонов


Перемешайте по отдельности бонусные жетоны сезонов «Весна», «Лето» и «Осень» . Возьмите по одному жетону каждого сезона и положите в открытую на игровое поле. Остальные жетоны верните в коробку.

8 Парковая зона


Перемешайте колоду парков  и поместите взакрытую на игровое поле.

Положите 3 карточки в открытую справа от колоды, сформировав парковую зону.


9 Рынок снаряжения

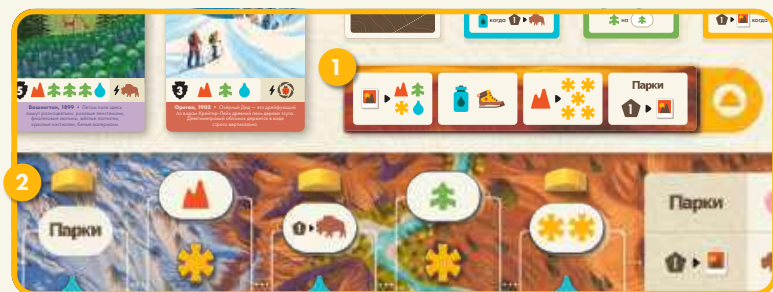
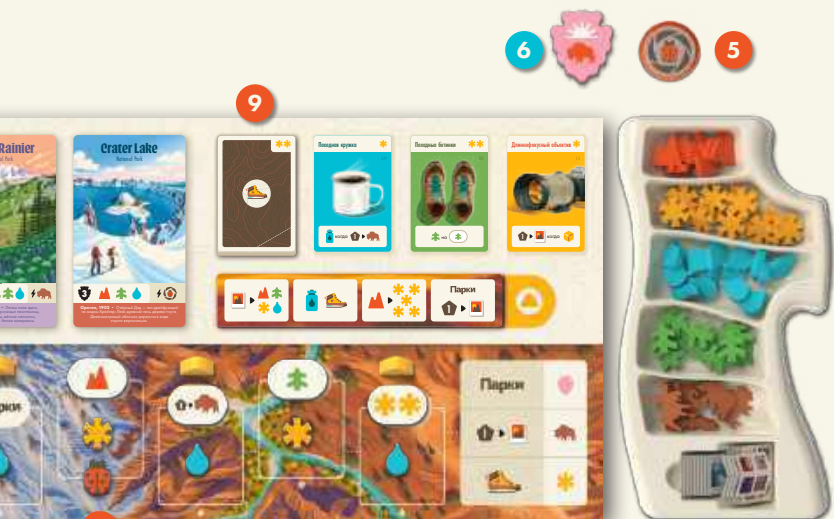
Перемешайте колоду снаряжения  и поместите взакрытую на её место на игровом поле. Положите 3 карточки в открытую справа от колоды, сформировав рынок снаряжения.

10 Область фляг

Перемешайте жетоны фляг  и сложите их взакрытую в стопку над синим участком игрового поля. Выложите 3 случайных жетона фляг в открытую на игровое поле, сформировав зону фляг.

11 Жетон бонуса за фотоснимки

Положите жетон бонуса за фотоснимки на игровое поле стороной, соответствующей количеству игроков , вверх. В одиночной игре бонус за фотоснимки не используется.



ПОДГОТОВКА В РЕЖИМЕ КЕМПИНГА



В первой партии вы освоите дневные походы. Когда станете опытным туристом, попробуйте режим кемпинга, чтобы включить в маршрут ещё и ночёвку (см. с. 17). В этом режиме перед выходом на маршрут появятся дополнительные шаги подготовки.

1 Жетоны привала
Перемешайте жетоны привала, из них 3 случайных сложите в стопку в области лагеря на игровом поле. Жетоны привала можно класть любой стороной вверх — на каждой стороне изображены уникальные участки привала.

2 Фишки палаток
Поместите 3 фишки палаток в соответствующие ячейки игрового поля.

ПОДГОТОВКА ЗОНЫ ИГРОКА

1 Выберите туристов
Возьмите 2 фишки туристов одного цвета и поместите их на начало маршрута.

2 Соберите рюкзак
Положите перед собой планшет игрока, соответствующий по цвету вашим фишкам туристов.

3 Возьмите флягу
Возьмите случайный жетон фляги и положите его в открытую в верхнюю левую ячейку в области фляги на своём планшете.

4 Подготовьте костёр
Возьмите фишку костра и поместите её рядом со своим планшетом. 4–5 игроков: кладите эту фишку в открытую (костёр зажёён). 1–3 игрока: кладите эту фишку в закрытую (костёр затушен).

5 Откройте своё увлечение
Перемешайте карточки увлечений и раздайте по одной каждому игроку. В последующих партиях вы можете раздавать игрокам по 2 карточки — пусть каждый игрок выбирает одну и кладёт в открытую перед собой, а другую возвращает в коробку.

6 Поделитесь опытом
Тот, кто недавно посещал какой-нибудь национальный парк или ходил в поход, получает маркер первого туриста. Если никто не подходит, маркер получает случайный игрок.

Играете вдвоём или в одиночку? Смотрите дополнительную инструкцию по подготовке на с. 14–16.

Время отправляться в путь!

В игре «Парки» 3 раунда, называемые сезонами. В каждом сезоне два ваших туриста будут продвигаться по маршруту, останавливаясь на разных его участках, чтобы собрать ресурсы для посещения парков, запечатлеть на фотоснимках красивые виды и познакомиться с дикими животными (на безопасном расстоянии).

НА МАРШРУТЕ



В начале каждого сезона ✨ игрок с маркером первого туриста 🧡 перемещает одного из своих туристов 🧑 вперёд по маршруту так далеко, как пожелает. Поставив туриста на новый участок, игрок выполняет действие этого участка — это может быть получение ресурсов, фотосъёмка, посещение парков и другие возможности.

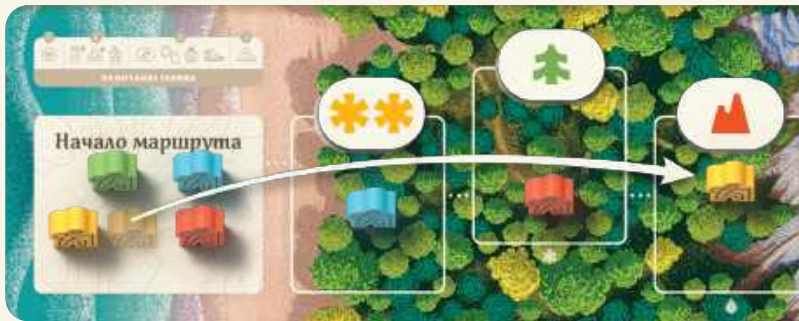
Затем он передаёт ход по часовой стрелке, и уже следующий игрок передвигает одного из своих туристов на любое расстояние вперёд по маршруту, выполняет действие того участка, на котором остановился, а потом передаёт ход дальше по кругу.

По пути вы будете приобретать снаряжение и фляги, чтобы облегчить своё путешествие. Как только все туристы достигнут конца маршрута, придёт время подготовки к следующему сезону. По окончании третьего сезона поход (и игра) заканчивается! Подсчитайте очки и узнайте, кто лучше других прочувствовал красоту парков.

Движение туристов назад запрещено. Ваши туристы всегда должны перемещаться слева направо, до последнего участка — конца маршрута.

Как только турист оказывается на участке «Конец маршрута», он остаётся там до конца сезона.

Чтобы посетить участок маршрута, вы должны быть в состоянии выполнить действие на этом участке.



Роман перемещает своего туриста с начала маршрута на участок с жетоном «Получите фишку горы». Он берёт из контейнера для ресурсов фишку горы и кладёт её в свой рюкзак.

ФИШКА КОСТРА



Иногда кому-то из ваших туристов 🧑 потребуется остановиться на участке, уже занятом другим туристом.

Чтобы разделить участок маршрута с другим туристом (в том числе со вторым своим), «потушите» свой костёр, перевернув взакрытую фишку костра рядом с планшетом.

Распоряжайтесь костром с умом! Если он потухнет, вы до конца этого сезона сможете посещать только незанятые участки маршрута.



На своём ходу Костя тушит костёр, чтобы переместить своего красного туриста вперёд, на участок маршрута, который сейчас занят синим туристом Розы.

Во время вашего похода

ДЕЙСТВИЯ НА УЧАСТКАХ МАРШРУТА



Большую часть своего путешествия вы проведёте, посещая разные участки маршрута. Ниже перечислены все доступные на них действия:



Получите фишку леса



Получите фишку горы



Получите 2 фишки солнца



Получите 2 фишки воды



Обменяйте 1 ресурс на фишку дикого животного



Парки

Забронируйте 1 парк или посетите парк(и)



Получите флягу или сделайте фотоснимок



Купите снаряжение



Бросьте кубик маршрута и получите соответствующее преимущество

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ



В игре «Парки» существует пять типов ресурсов: гора, лес, солнце, вода и дикое животное. Вы получаете

эти ресурсы, когда они попадают вам на маршруте, а также благодаря бонусам на карточках парков, своим флягам и эффектам снаряжения.

Когда игра предписывает вам получить ресурс, берите из контейнера для ресурсов соответствующую фишку и кладите в свой рюкзак. В вашем рюкзаке может храниться максимум 12 фишек ресурсов. Если в конце вашего хода у вас больше 12 ресурсов, сбросьте лишние.

Ресурсы в игре ограничены. Если в результате действия в свой ход вы должны получить некий ресурс, а его фишек не осталось, вы не получаете этот ресурс.

Дикие животные

Животные — часть дикой природы, и в игре их много! Их фишки можно использовать вместо любого другого ресурса при посещении парков, покупке снаряжения и фотосъёмке.

ПОГОДА

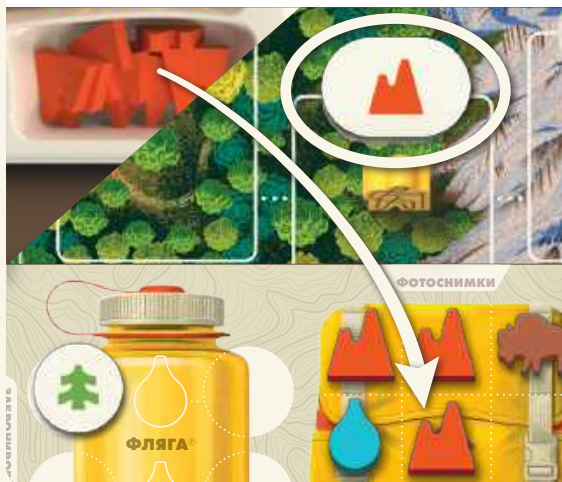


Солнечно или дождливо — мы идём в поход, ведь каждая погода благодать!

Если ваш турист первым останавливается на участке маршрута с фишкой солнца или воды, возьмите эту фишку и положите её в рюкзак в дополнение к действию на участке (эти действия можно выполнять в любом порядке).



Роман идёт по маршруту и останавливается на участке с жетоном «Получите фишку горы». Поскольку он первый турист, остановившийся на этом участке маршрута, он получает с участка погодную фишку воды и кладёт её в рюкзак. Также он берёт из контейнера для ресурсов фишку горы и добавляет её в рюкзак.



ДЕЙСТВИЯ В ПАРКАХ

Парки Именно ради посещения парков мы здесь и собрались — и это лучший способ заработать очки в игре. Всякий раз, когда вам попадается значок Парки на участке маршрута или в конце маршрута, вы можете либо забронировать один парк, либо посетить один или несколько парков.

Забронировать парк
Выберите из парковой зоны или возьмите с верха колоды 1 карточку парка и поместите её в зону забронированных парков слева от своего планшета. Забронированные вами парки будут доступны для посещения при следующих выполнениях действия Парки. Только вы можете посещать парки, забронированные вами.

Если в парковой зоне оказалось меньше 3 карточек, выкладывайте новую(-ые) после полного завершения своего хода.

КАРТОЧКА ПАРКА



Роза очень хочет посетить парк Everglades, но пока что ей не хватает воды. Поэтому она отправляется на участок маршрута **Парки** и бронирует парк Everglades — берёт из парковой зоны его карточку и помещает её слева от своего планшета.




Посещение парков

Вы можете посещать как парки в парковой зоне, так и забронированные вами парки — по желанию и по возможности.

Чтобы посетить парк, оплатите свой визит ресурсами из рюкзака согласно требованиям на карточке парка, затем переложите эту карточку в зону посещённых парков — справа от своего планшета. Потраченные ресурсы верните в контейнер для ресурсов.

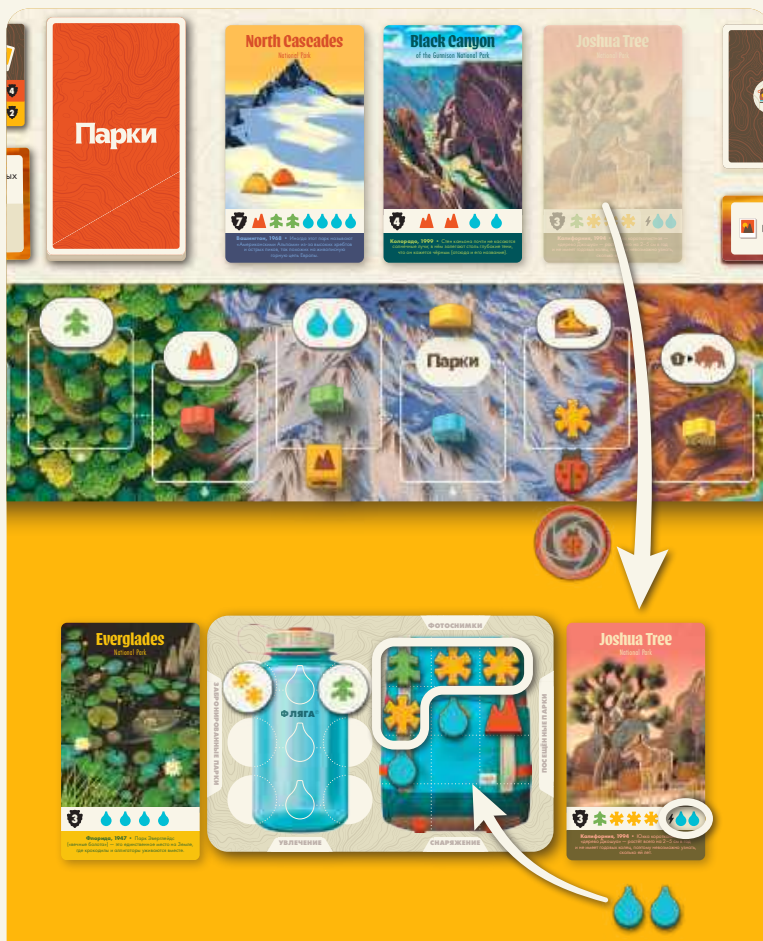
Как только вы на своём ходу закончите посещение парков, сдвиньте карточки в парковой зоне вправо, заполнив пробелы. Затем пополните зону карточками из колоды парков.





Если в стоимости посещения парка изображено дикое животное , вы должны потратить фишку дикого животного.

Парки с мгновенным действием

Парки с символом ⚡ предоставляют мгновенные действия или преимущества, которые вы получаете сразу же при посещении парка. В число преимуществ входят получение ресурсов, фляги или нашивки ловца кадров либо бросок кубика маршрута.

Парки с мгновенными действиями могут принести бонусные ресурсы, которые позволяют вам посетить дополнительные парки во время вашего хода.







Парк Joshua Tree в парковой зоне — идеальный вариант получить воду, нужную Розе. Она перемещает своего второго туриста на участок с действием **Парки** и платит 3  и 1  за посещение Joshua Tree, переложив его карточку в зону посещённых парков справа от своего планшета; за это Роза мгновенно получает 2 . Теперь у неё есть необходимые 4 , поэтому она также посещает парк Everglades, перекладывая его карточку из зоны забронированных парков в зону посещённых.



ФОТОСНИМКИ



Фотоснимки — ещё один отличный способ заработать победные очки. Чтобы выполнить действие «Сделайте фотоснимок» , обменяйте один ресурс из своего рюкзака на жетон фотоснимка из контейнера для ресурсов. Разместите жетон фотоснимка над своим планшетом. Каждый такой жетон принесёт  (1 ПО).

Когда один из ваших туристов останавливается на участке маршрута с фишкой уникального кадра , вдобавок к другим действиям на этом участке получите нашивку ловца кадров . Если нашивка уже у другого игрока, заберите её себе. Фишка уникального кадра остаётся на маршруте, чтобы другие игроки могли взаимодействовать с ней в течение всего сезона.



Фотоальбомы



Сделав 5 фотоснимков, обменяйте их на 1 жетон фотоальбома. Каждый фотоальбом принесёт вам 5 ПО.





Нашивка ловца кадров

Если, обладая нашивкой ловца кадров, вы делаете фотоснимок, один раз за ход можете потратить дополнительный ресурс, чтобы сделать второй фотоснимок. Игрок с наибольшим количеством фотоснимков в конце игры получает за них бонус, так что делайте снимки при любой возможности!



Турист Ева посещает участок маршрута с действием «Получите флягу / Сделайте фотоснимок», и она решает поснимать виды. Ева тратит 1  из своего рюкзака (возвращая фишку в контейнер для ресурсов) и берёт жетон фотоснимка, размещая его над своим планшетом. Поскольку у Евы есть нашивка ловца кадров, она может сделать ещё один фотоснимок — для этого она тратит 1  из рюкзака и добавляет в коллекцию фотоснимков ещё один жетон.



Костя пришёл на участок и только что получил с него воду; он хочет наполнить свою флягу. У него есть два варианта — ряд с ресурсами  и  или ряд с действием Парки. Он добавляет воду в ряд с  и , получает 2 фишки солнца и 1 фишку леса и добавляет их в свой рюкзак.

ФЛЯГИ




Получение фляги

На маршруте бывает жарко, и наполнение фляги не только утолит жажду, но и принесёт вам ряд преимуществ.


На вашем планшете изображены три ряда наполнения фляги. Каждый ряд может вместить по два жетона фляги и фишку воды между ними.



Когда вы выполняете действие «Получите флягу» , выберите один из трёх доступных жетонов в зоне фляг на игровом поле (сразу выложив на поле из стопки новый на замену) или возьмите верхний жетон из стопки фляг. Поместите

его в любую пустую ячейку в рядах фляги на своём планшете.

Использование фляги

Всякий раз, когда вы получаете фишку воды , выберите, поместить её в рюкзак (как ресурс) или во флягу (чтобы активировать жетоны в том же ряду). Воду из рюкзака нельзя будет потом переместить во флягу.


Каждый ряд во фляге можно активировать водой один раз за сезон. Для активации ряда достаточно и одного жетона фляги в этом ряду. Если вы добавляете жетон фляги в ряд, где вода уже есть, в этом сезоне вы не получите преимущества.


КАРТОЧКИ СНАРЯЖЕНИЯ




Если вы хотите пройти весь маршрут, вам понадобятся хорошие ботинки. Снаряжение, упакованное в ваш рюкзак, обеспечит вам дополнительные преимущества при посещении участков маршрута и выполнении других действий в игре. Закупайтесь снаряжением как можно раньше, чтобы во время похода получить максимальную выгоду.

Покупка снаряжения

Когда вы выполняете действие «Купите снаряжение» , вы можете приобрести 1 карточку снаряжения. Выберите один из двух способов покупки:

→ Купить с рынка снаряжения: Потратьте фишки солнца  в количестве, указанном в верхнем правом углу карточки, доступной на рынке. Затем поместите купленную карточку в зону снаряжения под своим планшетом.

→ Купить из колоды снаряжения: Потратьте 2 , чтобы взять с верха колоды 1 карточку и поместить её в зону снаряжения под своим планшетом.

Если вы на своём ходу купили карточку снаряжения с рынка, сдвиньте оставшиеся карточки вправо. Затем пополните рынок карточкой из колоды снаряжения.



Использование снаряжения





Купленное снаряжение сразу готово к использованию. Снаряжение можно активировать при посещении участка маршрута или при выполнении определённого действия. Снаряжение доступно для применения во время похода и между сезонами.

В свой ход вы можете получить преимущества сразу нескольких карточек снаряжения. Преимущества снаряжения можно использовать в любом порядке после выполнения действия на участке маршрута.

Преимущество с каждой карточки снаряжения можно получить только один раз за ход.



Роза купила карточки снаряжения «Широкоугольный объектив» и «Дождевик». В свой ход она посещает участок маршрута с двумя фишками солнца. После получения 2  она использует «Широкоугольный объектив», чтобы сделать фотоснимок, обменяв одну из только что полученных фишек  на жетон фотоснимка.



Затем, поскольку Роза сделала фотоснимок, она может воспользоваться «Дождевиком», чтобы получить 2 . Она добавляет 1  во флягу, в ряд, позволяющий ей получить фишку леса  и сделать ещё один фотоснимок. Она тратит , чтобы получить жетон фотоснимка, но повторно использовать эффект «Дождевика» на этом ходу уже не может.



БРОСОК КУБИКА МАРШРУТА



Жизнь на маршруте порой непредсказуема — никогда не знаешь, какой сюрприз приготовит тебе матушка-природа.

Когда вы оказываетесь на участке маршрута с кубиком маршрута  или вам попадается изображение  на карточке парка, снаряжения или увлечения, бросьте кубик маршрута и получите указанное на нём преимущество.



Ева собирается дойти до конца маршрута, чтобы посетить несколько парков. Но прежде она останавливается на участке маршрута с кубиком маршрута, надеясь получить дополнительные ресурсы. Ева получает фишку воды, затем бросает кубик маршрута: на нём выпадает гора, и Ева добавляет в свой рюкзак фишку горы.


КАРТОЧКИ УВЛЕЧЕНИЙ





Вы любите вольные просторы, но это не единственная

причина вашего выхода на маршрут. Следуйте зову своего увлечения, чтобы получить от парков новые неповторимые впечатления.

У каждой карточки увлечения на одной стороне указана цель. В начале игры выложите свою карточку стороной с целью вверх. Вы стремитесь достичь этой цели во время своего хода, совершая определённые действия.

Как только вы достигнете цели увлечения, переверните карточку  и выберите один из вариантов:



→ **Эффект снаряжения** 
даст вам уникальную способность снаряжения до конца игры.

→ **Бонус конца игры** 
даст уникальные способы получения ПО в конце игры.

Зафиксируйте сделанный выбор, подложив карточку увлечения под свой планшет так, чтобы был виден только выбранный бонус.

Достижение цели увлечения в середине вашего хода может принести вам преимущество в другом действии на том же ходу.



Увлечение Евы — «Плавание». После посещения парков на всех карточках посещённых Евой парков имеется в сумме 3 , что соответствует требованию увлечения. Ева переворачивает карточку увлечения и выбирает бонус конца игры, который принесёт ей дополнительно по 1 ПО за каждые 2  на карточках посещённых ею парков.

Увлечение

Эффект снаряжения

Бонус конца игры

Альпинизм: посетите 3 парка, в чью стоимость посещения входит хотя бы 1 . До конца игры для вас посещение всех парков стоит на 1 меньше. В конце игры получите по 1 ПО за каждый посещённый парк с .

Ботаника: на карточках посещённых вами парков должно быть в сумме 3 . Каждый раз, когда вы получаете фишку леса вместо неё вы можете получить фишку дикого животного . В конце игры получите по 1 ПО за каждые 2 на карточках посещённых вами парков.

Дикая природа: потратите фишку дикого животного чтобы сделать фотоснимок. Когда вы меняете 1 ресурс на фотоснимок, вы можете вместо этого обменять фишку дикого животного на 2 фотоснимка. В конце игры получите по 1 ПО за каждые 3 сделанных фотоснимка.

Каякинг: посетите 2 парка, в чью стоимость посещения входит хотя бы 1 . До конца игры для вас посещение всех парков стоит на 1 меньше. В конце игры получите по 1 ПО за каждый посещённый парк с .

Коллекционирование: купите 2 карточки снаряжения . Все карточки снаряжения для вас бесплатны. В конце игры получите дополнительно по 1 ПО за каждую купленную вами карточку снаряжения .

Лесоводство: посетите 3 парка, в чью стоимость посещения входит хотя бы 1 . До конца игры для вас посещение всех парков стоит на 1 меньше. В конце игры получите по 1 ПО за каждый посещённый парк с .

Наблюдение за птицами: посетите 2 парка, в чью стоимость посещения входит хотя бы 1 . До конца игры для вас посещение всех парков стоит на 1 меньше. В конце игры получите по 1 ПО за каждый посещённый парк с .

Плавание: на карточках посещённых вами парков должно быть в сумме 3 . Когда вы наполняете флягу вы также бросаете кубик маршрута. В конце игры получите по 1 ПО за каждые 2 на карточках посещённых вами парков.

Приключения: посетите 2 парка с мгновенными действиями . Когда вы посещаете парк с мгновенным действием вы также бросаете кубик маршрута. В конце игры получите по 1 ПО за каждый посещённый вами парк с мгновенным действием .

Скалолазание: на карточках посещённых вами парков должно быть в сумме 3 . Каждый раз, когда вы получаете фишку горы вместо неё вы можете получить фишку дикого животного . В конце игры получите по 1 ПО за каждые 2 на карточках посещённых вами парков.

В КОНЦЕ МАРШРУТА

Когда один из ваших туристов достигает конца маршрута, выберите одно из трёх действий этого участка и поместите своего туриста в ячейку этого действия, чтобы получить указанное преимущество. Эти ячейки действий могут быть заняты любым количеством туристов.

Игрок, первым совершивший какое-то из этих действий, перемещает своего туриста в меньшую ячейку справа и получает изображённый в ней бонус вдобавок к действию конца маршрута.

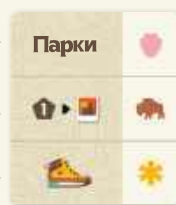
Если оба ваших туриста достигли конца маршрута, вы завершаете сезон. Игра переходит к следующему игроку, чей турист всё ещё находится на маршруте.

Действия конца маршрута

Выполните действие **Парки:** забронируйте парк или посетите парк(и)

Сделайте фотоснимок

Купите снаряжение



Бонусы конца маршрута

Первый игрок, выполнивший это действие, получает маркер первого туриста

Первый игрок, выполнивший это действие, получает фишку дикого животного

Первый игрок, выполнивший это действие, получает фишку солнца



Ева перемещает своего туриста на конец маршрута и выбирает действие «Сделать фотоснимок». Она первая выполняет это действие конца маршрута, поэтому она перемещает своего туриста сразу в ячейку со значком и добавляет в свой рюкзак фишку дикого животного. Затем Ева тратит 1 ресурс, чтобы сделать фотоснимок.

Последний игрок на маршруте
 Когда на маршруте остался(-ась) турист(ы) только одного игрока, этот игрок должен переместить все свои

фишки туристов прямо на конец маршрута, выполняя действие конца маршрута за каждого перемещённого туриста.



Костя — последний игрок, у которого на маршруте остались оба его туриста. В последние два хода он обязан переместить обоих туристов на конец маршрута, выполняя по одному действию конца маршрута за каждого туриста.

БОНУСЫ СЕЗОНОВ



Благодаря смене сезонов ни один маршрут не похож на предыдущий. Весенние дожди, летняя жара или осенний листопад — облик парков меняется круглый год.

Когда все туристы достигнут конца маршрута, определите, кто из игроков заработал бонус конца сезона. Для получения бонуса нужно соответствовать требованию на жетоне сезона. Вручите бонус, затем переверните жетон сезона взакрытую.



1-й сезон — Весна:

Игрок с наибольшим количеством изображённого ресурса бесплатно получает указанный бонус.



2-й сезон — Лето:

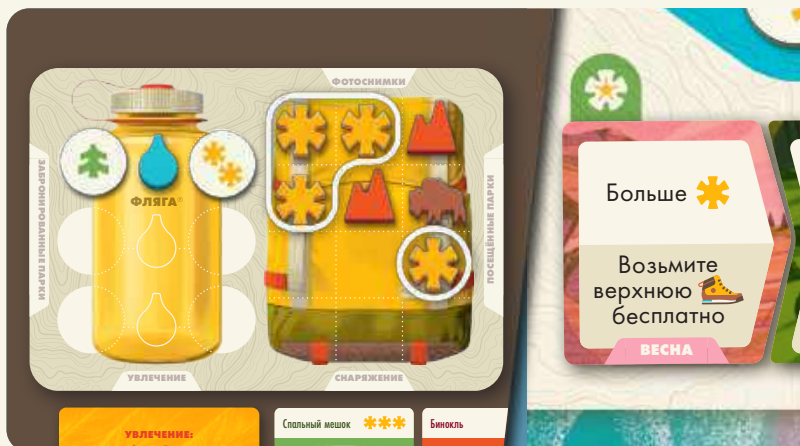
Игрок с наибольшим количеством изображённого ресурса дважды бросает кубик маршрута и получает преимущества по результатам бросков.



3-й сезон — Осень:

Игрок с наибольшим количеством изображённого ресурса в посещённых им парках получает в конце игры 3 (3 ПО).

Если несколько игроков набрали одинаковое количество ресурса, необходимого для получения бонуса сезона, все они получают этот бонус. Если ни один игрок не выполнил требования сезона, бонус не достаётся никому.



Все туристы сошли с маршрута, и настало время определить, кто получил бонус весеннего сезона. Роман проверяет свой рюкзак и видит, что у него 4 фишки солнца — больше, чем у других игроков. Он получает бонус сезона: бесплатно берёт из колоды снаряжения верхнюю карточку и добавляет её в свою зону снаряжения.

Окончание сезона

Как только все туристы достигают конца маршрута, текущий сезон заканчивается. Если это конец 3-го сезона, заканчивается и игра — переходите к финальному подсчёту победных очков (ПО). В противном случае выполните следующие шаги:

1 ПО за бонус сезона



Вручите бонус сезона, как описано на с. 12.

Затем, если это конец весны или лета, переверните жетон этого сезона в закрытую.

2 Переподготовка игроков



Опустошите фляги (сбросьте из них фишки воды обратно в контейнер для ресурсов).



Заново зажгите потушенные костры (то есть, переверните фишки костров в открытую).



Верните всех туристов на начало маршрута.

3 Переподготовка маршрута



Перемешайте жетоны для участков маршрута и снова случайным образом разместите их на маршруте в открытую.



Заново выложите фишки погоды на каждый участок маршрута, начиная со второго и чередуя солнце и воду.



Бросьте кубик маршрута и поместите фишку уникального кадра под соответствующий участок маршрута.



Уберите самую правую карточку снаряжения с рынка снаряжения обратно в коробку. Сдвиньте оставшиеся карточки снаряжения на одну ячейку вправо и пополните рынок новой карточкой снаряжения.

4 Переподготовка кемпинга



Если вы играете в режиме кемпинга, верните все фишки палаток на их участки маршрута. Уберите верхний жетон привала в коробку.

Финальный подсчёт очков

После 3-го сезона наступает время взглянуть на покорённые долины и взгорья. Подсчитаем победные очки (ПО)!

1 Начислите ПО за бонус сезона

Определите, кто получает бонус осеннего сезона и сколько ПО ему полагается. В случае ничьей все претенденты получают ПО.

2 Подсчитайте ПО за посещение парков

Сложите ПО всех посещённых вами парков.

3 Подсчитайте ПО за фотоснимки

Игрок, сделавший больше всего фотоснимков, получает бонус за фотоснимки:

→ 3 ПО в партии на 2 игроков;

→ 4 ПО в партии на 3–5 игроков

(при этом второй по числу фотоснимков игрок получает 2 ПО);

→ Затем все игроки получают по 1 ПО за каждый фотоснимок.

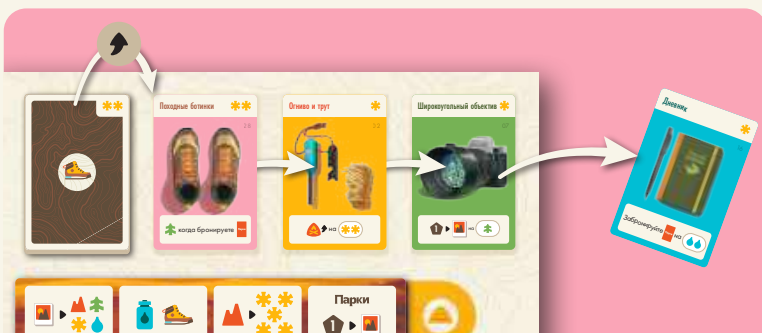
4 Подсчитайте ПО за карточки увлечений

Если на своей карточке увлечения вы выбрали бонус конца игры, получите указанные на ней ПО.

5 Бонус за маркер первого туриста

Игрок с маркером первого туриста получает 1 ПО.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает! В случае ничьей побеждает претендент, посетивший больше парков. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.



«Дневник» был самой правой карточкой снаряжения на рынке в конце сезона. Уберите его из игры. Сдвиньте оставшиеся две карточки снаряжения вправо и выложите новую карточку снаряжения из колоды.

Партия на 2 игроков

Если вы играете партию вдвоём, можете следовать всем вышеописанным правилам или повысить градус состязательности, пригласив в поход помощников рейнджера Тедди.

РЕЙНДЖЕР ТЕДДИ

Помощники рейнджера Тедди будут путешествовать по тропе вместе с вами, занимая участки маршрута и перехватывая фишки погоды ☀️💧, если придут на участок раньше остальных. Далее описан процесс подготовки к партии с Тедди и его помощниками.

Подготовка рейнджера Тедди:

1. Выберите пару туристов 🧑🏃, которых не взял никто из вас, и поместите их на начало маршрута. Это будут помощники рейнджера Тедди.
2. Возьмите из коробки походные карточки рейнджера Тедди. Перемешайте их и положите взакрытую между двумя игроками.
3. Маркер первого туриста 🧑🏃 в начале игры принадлежит рейнджеру Тедди.
4. В партии на 2 игроков жетон бонуса за фотоснимки выкладывается стороной для 2 игроков вверх.

ПОХОД С РЕЙНДЖЕРОМ ТЕДДИ

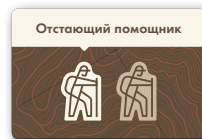
Рейнджер Тедди начинает игру с маркером первого туриста, поэтому его помощники первыми перемещаются по маршруту, а затем в порядке очереди по часовой стрелке ходят игроки. В ход рейнджера Тедди открывайте одну походную карточку рейнджера Тедди и перемещайте одного его помощника вперёд согласно указаниям на карточке.

Если один из помощников Тедди попадает на участок маршрута с фишкой погоды ☀️💧, он сбрасывает эту фишку обратно в контейнер для ресурсов.

Колода рейнджера Тедди

Чтобы определить, какого помощника перемещать, возьмите походную карточку из колоды рейнджера и положите её в открытую справа от колоды. Открывшаяся рубашка верхней карточки в колоде показывает, какого из помощников Тедди нужно переместить.

Как читать рубашку походной карточки:



Помощник Тедди, который позади



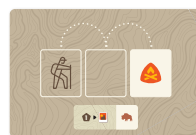
Помощник Тедди, который впереди

Если оба помощника Тедди занимают один и тот же участок, можно переместить любого из них.

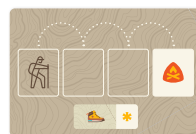
Как читать походную карточку:



Переместите помощника Тедди вперёд на следующий доступный участок.

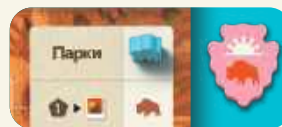


Переместите помощника Тедди вперёд ровно на 2 участка, при необходимости разделяя участок с другим туристом.



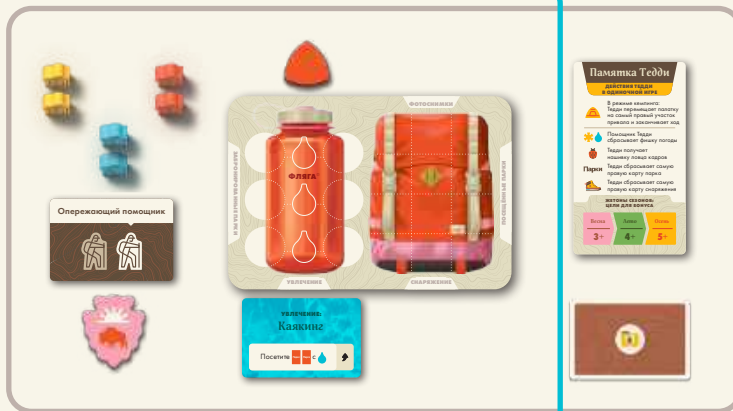
Переместите помощника Тедди вперёд ровно на 3 участка, при необходимости разделяя участок с другим туристом.

ПОМОЩНИКИ ТЕДДИ И КОНЕЦ МАРШРУТА



Когда один из помощников Тедди достигает конца маршрута, поместите

этого помощника в ту ячейку конца маршрута, которая указана в нижней части открытой походной карточки рейнджера. Если помощник Тедди первым занимает эту ячейку, он закрывает для других её бонус, перемещаясь в меньшую ячейку справа — так же, как и любой другой турист. Если рейнджеру Тедди в качестве бонуса достаётся маркер первого туриста, он получает его или оставляет у себя на следующий сезон.




Одиночная игра


Иногда хочется выйти на маршрут в поисках тишины и уединения. Вот как это сделать в игре «Парки».

РЕЙНДЖЕР ТЕДДИ (РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ)

В одиночной игре вы будете путешествовать под присмотром рейнджера Тедди, который выводит на маршрут дополнительную пару помощников. Далее описан процесс подготовки к одиночному приключению.

Подготовка рейнджера Тедди:

1. Выберите 2 пары туристов , которых вы не используете, и поместите их на начало маршрута. Это будут помощники рейнджера Тедди.

2. Возьмите из коробки походные карточки рейнджера Тедди. Перемешайте их и положите закрытую рядом с собой. Положите памятку одиночной игры рядом с колодой.
3. Маркер первого туриста  в начале игры принадлежит рейнджеру Тедди.
4. В одиночной игре жетон бонуса за фотоснимки не используется. Оставьте его в коробке.

ПОХОД С РЕЙНДЖЕРОМ ТЕДДИ (РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ)

Сверьтесь с разделом «Поход с рейнджером Тедди» на с. 14 — там описано, как перемещаются

помощники рейнджера Тедди.

В одиночной игре Тедди открывает по две походные карточки и перемещает по одному своему помощнику каждого цвета согласно указаниям на этих карточках. Вы можете выбрать, какого из помощников Тедди передвигать первым.

Перемешивание колоды рейнджера

Если в течение сезона вы дойдёте до последней карточки в колоде рейнджера, замешайте уже открытые карточки вместе с последней карточкой, чтобы сформировать новую колоду рейнджера. Затем выложите верхнюю карточку в открытую и продолжайте поход.

В конце каждого сезона, при подготовке к следующему также перемешивайте карточки рейнджера для формирования новой колоды.



Во время одиночного похода Костя останавливает своего красного туриста на участке с жетоном «Получите флягу / Сделайте фотоснимок». Затем Костя переворачивает верхнюю карточку колоды рейнджера (с рубашкой «Отстающий помощник»), открывая предписание «Переместите помощника Тедди вперёд на следующий доступный участок». Костя решает переместить синего отстающего помощника Тедди, отправляя его на участок маршрута с жетоном «Получите фишку леса», поскольку это и есть следующий доступный участок без туристов. Косте нужно перевернуть ещё одну карточку, чтобы переместить жёлтого помощника Тедди, прежде чем сделать свой следующий ход.

ДЕЙСТВИЯ РЕЙНДЖЕРА ТЕТДИ НА МАРШРУТЕ

Взаимодействие Тедди с участками маршрута довольно разнообразно; он влияет на игру, бросая вызов вашей смекалке. После того как вы переместили любого из помощников Тедди, проверьте, возможен ли для него розыгрыш какого-то из следующих действий по порядку:

☀️ Погода: если помощник Тедди попадает на участок с фишкой погоды, сбросьте эту фишку обратно в контейнер для ресурсов.

🐞 Фишка уникального кадра: Тедди получает нашивку ловца кадров.

Парки Действие «Парки»: оказавшись на участке с этим действием, помощник Тедди выбирает для посещения самую правую карточку в парковой зоне. Сбросьте парк, посещённый им. Сдвиньте оставшиеся доступные карточки парков вправо и пополните зону новой карточкой из колоды парков.

👟 Действие «Купите снаряжение»: оказавшись на участке с этим действием, помощник Тедди «покупает» самую правую карточку снаряжения на рынке. Сбросьте карточку, купленную им. Сдвиньте оставшиеся доступные карточки снаряжения вправо и пополните рынок новой карточкой из колоды снаряжения.

🏕️ Палатки (в режиме кемпинга): Тедди перемещает палатку на самый правый участок привала, если тот доступен. Как и ваши туристы, помощник Тедди не выполняет действия на участке маршрута, не берёт фишки погоды и не получает нашивку ловца кадров.

БОНУСЫ СЕЗОНОВ (РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ)

В конце каждого сезона сверьтесь с памяткой одиночной игры — соответствует ли количество ресурсов в вашем рюкзаке требованию жетона сезона. Весной вам нужно иметь 3+ фишек ресурса сезона, летом — 4+ фишек, осенью — 5+ значков ресурса на карточках парков.

В конце игры сверьте свои ПО с таблицей ниже, чтобы определить уровень своего мастерства в походах:

30 очков: Любитель прогулок
35 очков: Бывалый походевик
40 очков: Опытный турист
45 очков: Искатель приключений
50 очков: Первопроходец



Роза в режиме одиночной игры проверяет, сколько фишек солнца у неё в рюкзаке в конце весны. У неё 4 фишки, что соответствует требованию 3+ фишек ресурса сезона. Роза получает верхнюю карточку из колоды снаряжения бесплатно.

ВОЛОНТЁРСКИЕ ПРОЕКТЫ



Возможно, после нескольких одиночных походов

в «Парках» вам захочется повысить их сложность — что ж, выполняйте волонтерские проекты вместе с рейнджером Тедди! Эти проекты подкинут дополнительные задачи вашему походу. Чем больше проектов вы добавите, тем сложнее будет набирать ПО, но тем выше будет ваш итоговый ранг.

При подготовке к игре перемешайте карточки волонтерских проектов и возьмите случайные карточки согласно выбранному уровню сложности:

Начальный — 1 карточка
Средний — 2 карточки
Продвинутый — 3 карточки
Экстремальный — 4 карточки

Каждая из этих карточек содержит свои особые правила, которые по возможности необходимо соблюдать во время похода.

За каждый добавленный вами в партию волонтерский проект рейнджеры дарят вам на память нашивку с наконечником стрелы:

1 карточка 🏹
2 карточки 🏹🏹
3 карточки 🏹🏹🏹
4 карточки 🏹🏹🏹🏹

Волонтерские проекты можно добавить в партию «Парков» с любым количеством игроков! Хотите разнообразить игру? Попробуйте эти проекты!

Режим кемпинга



Что может быть лучше, чем сон под звёздным небом? Кемпинг расширяет ваш опыт приключений на природе, позволяя проводить

время на маршруте ещё и ночью. Участки на жетонах привала дают новые возможности для взаимодействия с маршрутом благодаря дополнительным действиям привала. Чтобы играть в этом режиме, убедитесь, что вы подготовили игровое поле согласно правилам подготовки режима кемпинга на с. 3.

КЕМПИНГ

В режиме кемпинга на маршрут добавляются 3 фишки палаток 🏕️. Когда ваш турист попадает на участок маршрута с палаткой над ним, вы можете переместить эту палатку на свободный участок привала и выполнить соответствующее действие, которое может включать получение ресурсов, фотосъёмку, действие Парки и многое другое.

При попадании на участок маршрута с палаткой у вас есть два варианта:

- Посетить участок маршрута как обычно, получая преимущества этого участка.
- Взять с маршрута палатку, разместить её на любом свободном участке на жетоне привала и выполнить соответствующее действие. Свободный участок привала — это участок, на котором ещё нет палатки.

Если на участке маршрута вы выбираете действие привала, вы не получаете другие преимущества с этого участка маршрута — ни фишку погоды, ни эффект снаряжения, связанный с посещением этого участка, ни нашивку ловца кадров.

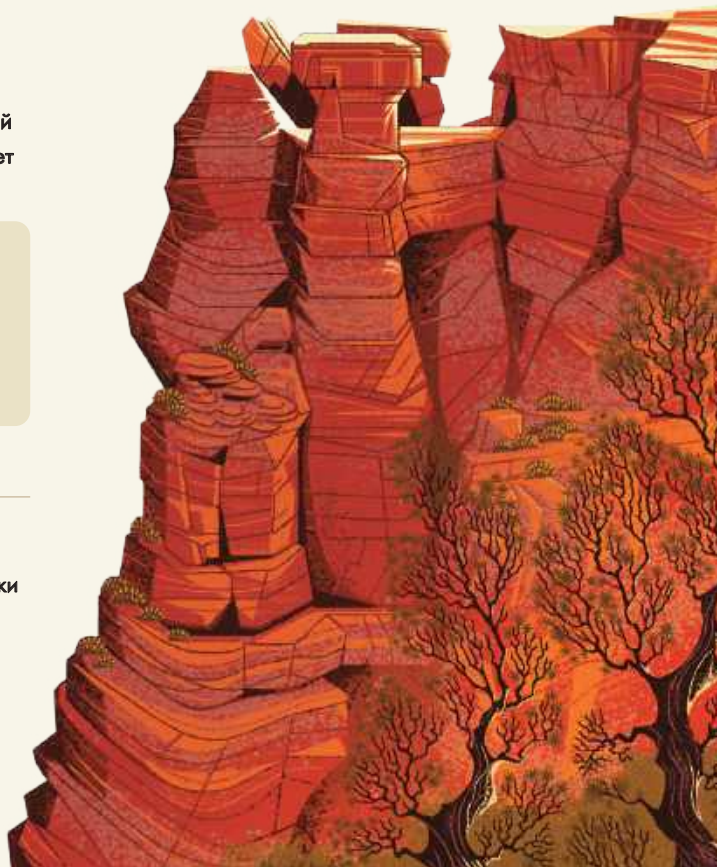
ОКОНЧАНИЕ СЕЗОНА

Помимо обычной переподготовки маршрута:

1. Верните 3 фишки палаток в соответствующие ячейки над участками маршрута.
2. Сбросьте верхний жетон привала, открывая новый набор действий привала для следующего сезона.



Ева попадает на участок маршрута с действием «Получите фишку горы», здесь есть палатка. Вместо того чтобы получить с участка маршрута фишку горы и фишку воды, Ева берёт палатку и перемещает её на участок привала, получая с него жетон фляги и покупая карточку снаряжения.



Краткая памятка

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

1–5 ИГРОКОВ	2 ИГРОКА	ОДИНОЧНАЯ ИГРА
<p>1–3 и 4–5 иконки игроков</p> <p>Парки: Фляга, Фотошпилька, Увлекание: Ботаника</p>	<p>Иконки игроков</p> <p>Опережающий помощник</p>	<p>Иконки игроков</p> <p>Опережающий помощник</p> <p>Памятка Тедади</p>

ПОРЯДОК ХОДА

- Перемещайте своего туриста вперёд по маршруту так далеко, как захотите.
- Тушите свой костёр , чтобы разделить участок маршрута с другим туристом.
- Выполняйте все действия на участке маршрута в любом порядке. Сюда входят: действие с жетона участка, получение фишки погоды , наполнение фляги , использование снаряжения и/или выполнение цели с вашей карточки увлечения.
- Каждую карточку снаряжения можно использовать только раз за ход.
- Карточки увлечения можно переворачивать в середине хода, получая преимущества.

ДЕЙСТВИЯ В КОНЦЕ СЕЗОНА



- 1 Вручите бонус сезона. Затем, если сейчас конец весны или лета, переверните жетон этого сезона.
- 2 Сбросьте все фишки воды из ваших фляг в контейнер для ресурсов. Зажгите костры, если они были потушены. Верните всех туристов на начало маршрута.
- 3 Перемещайте жетоны для участков маршрута и снова случайным образом поместите их на маршруте в открытую. Заново выложите фишки погоды на каждый участок маршрута, начиная со второго и чередуя солнце и воду .

Бросьте кубик маршрута и поместите фишку уникального кадра под соответствующий участок маршрута. Уберите самую правую карточку снаряжения с рынка снаряжения обратно в коробку. Сдвиньте оставшиеся карточки снаряжения на одну ячейку вправо и пополните рынок новой карточкой снаряжения.

4 Если вы играете в режиме кемпинга, верните все фишки палаток на их участки маршрута. Уберите верхний жетон привала в коробку.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- 1 За бонус осеннего сезона
- 2 За посещённые парки
- 3 За фотоснимки и бонус за них
- 4 За карточки увлечений
- 5 За маркер первого туриста