



PARKY PRAVIDLÁ HRY • SK

VERZIA 1.1

Hra **PARKY** predstavuje nielen napínavú a zábavnú spoločenskú hru, ale zároveň výpravnú poctu americkým národným parkom. Počas partie si budete môcť vychutnať úchvatné vyobrazenia jednotlivých parkov z rúk renomovaných umelcov. V hre **PARKY** sa ujmete dvojice turistov, ktorí vyrážajú v priebehu štyroch ročných období na výpravy do prírody s túžbou objaviť čo najviac fascinujúcich miest, vidieť množstvo divokých zvierat, získať krásne fotografie a navštíviť preslávené národné parky.

 **Keymaster™** HENRY
AUDUBON

Fifty-Nine Parks



@KEYMASTERGAMES x @FIFTYNINEPARKS

Albi

HERNÉ KOMPONENTY

- 1 herný plán
- 2 zásobníky žetónov
- 48 kariet parkov (TAROTOVÝCH • 70 X 120 MM)
- 10 kariet období (MALÝCH • 50 X 75 MM)
- 12 kariet roka (50 X 75 MM)
- 36 kariet výbavy (50 X 75 MM)
- 15 kariet čutor (50 X 75 MM)
- 9 kariet na sólovú hru (50 X 75 MM)
- 10 lokácií
- 1 štart a 1 cieľ trasy

Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený?
Napište nám na info@albi.sk a my vám zašleme náhradný!

- 10 turistov (2 PRE KAŽDÉHO HRÁČA)
- 5 táborákov (1 JEDEŇ PRE KAŽDÉHO HRÁČA)
- 1 fotoaparát
- 1 odznak prvého turistu (SMALTOVANÝ)
- 16 žetónov lesa
- 16 žetónov hory
- 30 žetónov slnka
- 30 žetónov vody
- 12 žetónov zvierat (JEDINEČNÝCH TVAROV)
- 28 fotiek (KAŽDÁ ZA 1 BOD)

CIEĽ HRY

Hráči na seba vezmú úlohu dvojice turistov vydávajúcich sa počas štyroch ročných období na rôzne trasy po národných parkoch Spojených štátov amerických. V každom z období ich čaká iná, vždy o niečo dlhšia trasa. Hráči budú počas ťahov posúvať svojich turistov cez nádherné lokácie, v ktorých môžu vykonávať užitočné akcie. V cieľi každej trasy sa potom môžu rozhodnúť nazbierané zážitky premeniť na návštevu niektorého z parkov a získať víťazné body. Cieľom hráčov je na konci roka zaistiť svojim turistom čo najpôsobilivejší zážitok vďaka navštíveným parkom, získaným fotkám či splneným osobným práním.



PRÍPRAVA HRY

HERNÝ PLÁN A ZDROJE • Doprstred stola položte herný plán a po bokoch umiestnite oba plastové zásobníky žetónov tak, aby na ne všetci hráči pohodlne dosiahli. Vrchnáky odložte do krabice. V každom zo zásobníkov nájdete kompletnú súpravu žetónov a fotiek, ktoré tvoria spoločnú zásobu.



PARKY • Zamiešajte všetky karty parkov a položte ich lícom dole do pravého horného rohu herného plánu, kde budú tvoriť balíček parkov. Potiahnite z neho tri karty a lícom nahor ich položte na trojicu polí naľavo od balíčka.

VYBAVENIE • Zamiešajte všetky karty vybavenia a položte ich lícom dole do pravého dolného rohu herného plánu, kde budú tvoriť balíček vybavenia. Vezmite z neho tri karty a položte ich lícom nahor na trojicu polí naľavo od balíčka.

PRÍPRAVA HRY – POKRAČOVANIE

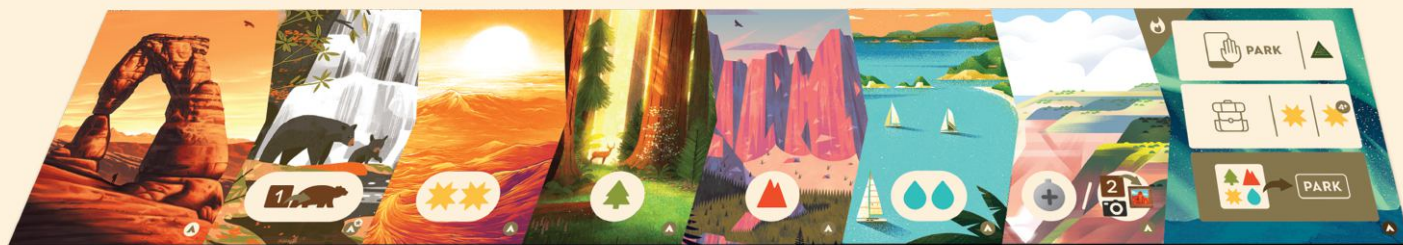
+ **ČUTORY** • Zamiešajte karty čutor a položte ich lícom dole do ľavého horného rohu herného plánu, kde budú tvoriť balíček čutor. Každému hráčovi z neho lícom nahor pridajte jednu kartu ako jeho štartovú čturu.

📅 **KARTY ROKA** • Zamiešajte balíček kariet roka a rozdajte z neho každému hráčovi dvojicu kariet. Hráči si jednu z nich zvolia za svoj osobný cieľ na tento rok (hru) a druhú lícom dole odhodí. Karty roka ponúkajú na konci hry hráčom jedinečnú odmenu za splnenie osobného cieľa, držte si ich preto až do záverečného bodovania v tajnosti. *Pri prvej hre každému hráčovi jednoducho pridajte jednu kartu roka.* Nepoužitú kartu roka vráťte lícom dole do krabice.

☀️ **ROČNÉ OBDOBIA** • Balíček ročných období zamiešajte, položte na pole pre karty období na herný plán a vrchnú kartu otočte. Táto karta bude určovať špeciálne podmienky pre prvé ročné obdobie.



ŠTART TRASY



CIEĽ TRASY

PRÍPRAVA TRASY • Pod herným plánom zostavte turistickú trasu pre prvé ročné obdobie. Na jej začiatok položte dielik **▲ ŠTARTOVEJ LOKÁCIE**. Potom vezmite všetkých päť dielikov základných lokácií označených v pravom dolnom rohu iba symbolom **▲** (pokročilé lokácie sú označené ešte *****). Pri hre 4 – 5 hráčov k nim pridajte lokáciu **☀️💧**, označenú v pravom dolnom rohu symbolom **4+** (v opačnom prípade ju vráťte do krabice). Potom zamiešajte dieliky pokročilých lokácií a jeden z nich pridajte k základným lokáciám. Tak utvoríte balíček trasy.

Zvyšné dieliky pokročilých lokácií odložte lícom dole naľavo od štartovej lokácie. Teraz balíček trasy (obsahujúci základné lokácie spolu s jednou pokročilou) zamiešajte a dieliky jeden po druhom lícom nahor poukladajte do radu napravo od štartovej lokácie. Za poslednou lokáciou potom pridajte ešte dielik **▲ CIEĽA TRASY**. Uistite sa, že *nie je otočený stranou SÓLOVEJ HRY* nahor (označená v pravom dolnom rohu symbolom **👤**). A máte zostavený plán cesty pre prvé ročné obdobie!



FARBY HRÁČOV • Každému hráčovi pridajte dvoch turistov rovnakej farby a položte ich na **▲** štart trasy. Ďalej pred každého hráča položte táborák zodpovedajúcej farby, horiacou stranou nahor. Nakoniec ešte hráčovi, ktorý ako posledný absolvoval nejakú túru, pridajte **▲ ODZNAK PRVÉHO TURISTU** a hráčovi napravo od prvého turistu dajte **📷 FOTO-APARÁT**. Nevyužitých turistov a táboráky vráťte do krabice.



ZAČIATOK ROČNÉHO OBDOBIA

Hra prebieha v štyroch kolách, ktoré predstavujú štyri **ROČNÉ OBDOBIA**. Každé obdobie mierne upravuje pravidlá hry a končí, keď všetci turisti dorazia do cieľa trasy. Začnite tým, že sa pozriete, ako aktuálna karta obdobia ovplyvní hru v tomto kole, prípadne aký okamžitý efekt prináša.

Pozrite sa na **CHARAKTER POČASIA**, ktorý môžete v nastávajúcom období očakávať – postupne ho opisujú symboly

EFEKT OBDOBIA



PRÍKLAD UKLADANIA ŽETÓNŮV POČASIA

Postupnosť sa začína na **2. LOKÁCI** a opakuje sa až do jej cieľa.



ŠTART TRASY • 1. LOKÁCIA • 2. LOKÁCIA

Poznámka: Štartový dielik trasy nie je prvou lokáciou. Za prvú lokáciu trasy sa považuje až nasledujúci dielik.

ŤAHY HRÁČOV

Prvý ťah ročného obdobia začína hráč vlastniaci **ODZNAK PRVÉHO TURISTU**. Ťah hráča prebieha takto: Vyberte ktoréhokoľvek zo svojich turistov a presuňte ho na ľubovoľnú lokáciu ďalej na trase (na ľubovoľný dielik napravo od súčasnej lokácie daného turistu). Keď turista na novú lokáciu dorazí, vyhodnoťte jej akciu. Potom prichádza na ťah ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Takto sa striedajte v ťahoch, kým nenastane koniec ročného obdobia. Ak sa už na lokácii nachádza nejaký iný turista – vrátane turistu daného hráča – môžete ju navštíviť len s použitím žetónu táboračka.


Turista, ktorý ako prvý dorazí na lokáciu obsahujúcu žetón počasia, môže si tento žetón pridať do zásoby ako bonus k vykonanej akcii lokácie.

Poznámka: Na to, aby ste mohli lokáciu navštíviť, musíte byť schopní vykonať jej akciu.



Tomáš (zelený hráč) sa rozhodol posunúť svojho turistu ďalej po trase na lokáciu so zvieratami a vykonal zodpovedajúcu akciu.

LOKÁCIE

Symbolom  sa označujú všetky základné a pokročilé lokácie.



ZÁKLADNÉ LOKÁCIE



Pridajte si do zásoby žetón lesa.



Pridajte si do zásoby žetón hory.



Pridajte si do zásoby dva žetóny slnka.



Pridajte si do zásoby dva žetóny vody.



Potiahnite si kartu čutory **ALEBO**   odovzdajte 2 žetóny a získajte za ne fotku a fotoaparát.



Pridajte si do zásoby žetón slnka a žetón vody (**IBA PRI HRE 4 A VIAC HRÁČOV**).



SYMBOL LOKÁCIE • Na kartách vybavenia často nájdete symbol odkazujúci na konkrétnu lokáciu, ktorý sa skladá zo symbolu danej lokácie a symbolu trasy.



POKROČILÉ LOKÁCIE




Odovzdajte 1 ľubovoľný žetón a získajte zaň žetón zvierata.



Odovzdajte 1 žetón a získajte zaň 1 ľubovoľný žetón (**OKREM ZVIERAŤA**). Toto môžete v rámci jednej akcie spraviť dvakrát.

PARKS

Rezervujete si návštevu parku, resp. navštívte park **ALEBO**  kúpte si kartu vybavenia.



dovzdajte 1 žetón vody a vykonajte akciu inej lokácie obsadenej niektorým turistom.


POZNÁMKA:  ŠTART TRASY A  CIEĽ TRASY SA NEPOVAŽUJÚ ZA  LOKÁCIU.

1

SYMBOL ŽETÓNU • Hnedý štvorček označuje možnosť použitia ľubovoľného žetónu, číslo potom ich počet.





ZVIERATÁ A MAXIMÁLNY POČET ŽETÓNOV





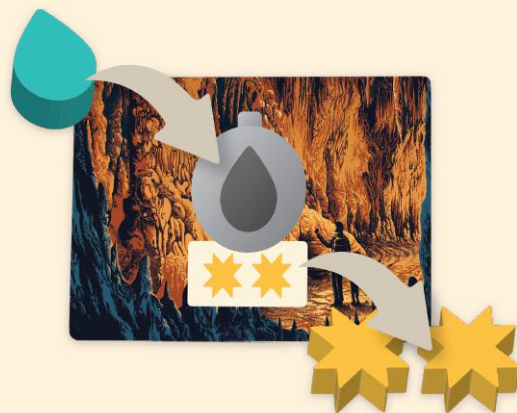
ZVIERATÁ • V hre nájdete 12 rôznych žetónov zvierat, ale ich herný efekt je vždy rovnaký – fungujú ako žolík. Môžete ich použiť namiesto iných žetónov pri návštevách parkov, získavaní fotiek, nákupe vybavenia a návšteve rieky. *Zvieratá nemôžete použiť na naplnenie čutory, ani odovzdať/získať v rámci efektu lokácie*  či čutory.

MAX. 12

MAXIMÁLNY POČET ŽETÓNOV • Hráč pri sebe môže mať nanajvýš 12 žetónov. Ak ich na konci svojho ťahu vlastní viac než 12, musí prebytočné žetóny odovzdať.

ČUTORY • Keď  (potiahnete kartu čutory), položte si ju pred seba lícom nahor (stranou s ). Čturu naplníte tak, že  získanú v tomto ťahu položíte na čturu (namiesto toho, aby ste ju pridali do svojej zásoby) a potom vyhodnotíte akciu čutory. *Poznámka: Čturu môžete naplniť iba , ktorú ste získali v aktuálnom ťahu.*

Môžete vlastniť ľubovoľný počet čtur a taktiež môžete ľubovoľný počet naplniť vodou, ak vo svojom ťahu získate viac žetónov vody .  položená na čtore zostane na svojom mieste ležať až do konca daného ročného obdobia a nie je možné ju použiť inde.



SYMBOLIZUJE POTIAHNUTIE KARTY ČTORY










SYMBOLIZUJE ČTORY HRÁČA




3

Určité karty roka vyžadujú získanie určitého počtu fotiek.

FOTKY A FOTOAPARÁT • Ak si zvolíte akciu lokácie  , musíte do spoločnej zásoby odovzdať 2 ľubovoľné žetóny podľa svojho výberu a tak môžete získať fotku. Každá fotka má na konci hry hodnotu **1 BODU**. Keď získate , získate zároveň s ňou i žetón fotoaparátu  od jeho aktuálneho vlastníka. S fotoaparátom stojí fotenie  len 1 žetón namiesto 2. Ak navyše máte  u seba na konci ročného obdobia, môžete spraviť ešte jednu  za zníženú cenu. Niektoré karty vybavenia umožňujú fotiť aj inými spôsobmi než vyhodnotením efektu lokácie, v takých prípadoch však fotoaparát nezískate.

TÁBORÁKY • Niekedy sa na lokácii, ktorú túžite so svojim turistom navštíviť, už nachádza iný turista. Ak chcete navštíviť lokáciu obsadenú turistom (prípadne turistami, vrátane turistu svojej farby), musíte použiť svoj žetón táboráka (a otočiť ho vyhasnutou stranou nahor). Ak už je váš táborák vyhasnutý, nemôžete lokáciu obsadenú turistom (vrátane turistu svojej farby) navštíviť. Len čo jeden z vašich turistov dorazí do cieľa trasy, znovu svoj táborák zapáľte (otočte ho naspäť).



Emá (ružová hráčka) chce vo svojom ťahu navštíviť lokáciu , na ktorej sa však už nachádza zelený turista. Na to, aby mohla presunúť svojho turistu na lokáciu a vyhodnotiť jej akciu, rozhodne sa využiť svoj žetón táboráka.



V **CIELI TRASY** si môžu turisti oddýchnuť a zaspomínať na svoju cestu. Keď turista dorazí do cieľa, hráč znovu zapáli svoj táborák (ak je vyhasnutý) a potom turistu umiestni na niektoré voľné pole cieľového dielika, a to na prvé voľné miesto danej akcie sprava:



REZERVÁCIA PARKU • Ak si chcete rezervovať niektorý z parkov, vezmite si jednu z trojice kariet parkov v ponuke na hernom pláne, prípadne potiahnite kartu zvrchu balíčka parkov. Vybratú kartu lícom nahor a naležato odložte bokom od kariet parkov, ktoré ste už navštívili (a ktoré sa vykladajú nastojato). Ak ste si takto rezervovali park z ponuky na hernom pláne, doplňte na vyprázdnené miesto novú kartu z balíčka parkov. Až budete v niektorom z ďalších ťahov vykonávať akciu „návšteva parku“, budete môcť navštíviť jeden zo svojich rezervovaných parkov, alebo jeden z trojice v ponuke parkov na hernom pláne.



REZEROVANÉ PARKY AŽ DO CHVÍLE, KEĎ ICH NAVŠTÍVITE, UMIESTŇUJTE NALEŽATO.



Prvý hráč, ktorý na túto pozíciu umiestni turistu, zároveň získa odznak prvého turistu (benefit vyznačený na pozícii najviac vpravo). Ďalší hráči po ňom si tiež môžu rezervovať svoje parky, nezískajú však pritom . *Odznak prvého turistu má na konci hry hodnotu 1 BODU.*

KÚPA VYBAVENIA • Vybavenie umožňuje vyťažiť z výletu ešte viac – poskytnete vám špeciálne výhody pri návšteve lokácií alebo uľahčí návštevu niektorých parkov. Ak si chcete kúpiť vybavenie, musíte svojho turistu umiestniť na pole . Potom si vyberiete jednu z trojice kariet z ponuky na hernom pláne a odovzdáte počet žetónov slnka zodpovedajúci cene karty.



Všetky karty vybavenia dávajú trvalú výhodu a niektoré okrem toho ponúkajú jednorazový **OKAMŽITÝ EFEKT**, ktorý vyhodnotíte hneď po nákupe. Zakúpenú kartu vybavenia položte lícom nahor pred seba a nezapomnite trvalé výhody využívať.

OKAMŽITÝ EFEKT **CENA**



Pri hre 3 a menej hráčov položí prvý hráč, ktorý si **KUPOJE VYBAVENIE**, figúrku turistu na políčko bez symbolu **4+**. Získa tak na svoj nákup vybavenia zľavu 1 žetón slnka. Ďalší hráči si tiež môžu nakúpiť vybavenie, nezískajú však túto zľavu. Pri hre **4 A VIAC** hráčov je okrem toho k dispozícii políčko úplne napravo, takže zľavu 1 na kúpu karty vybavenia dostanú prví dvaja turisti, ktorí si zvolia túto možnosť.

TRVALÁ VÝHODA

Všetky karty vybavenia poskytujú trvalú výhodu, táto však okrem toho disponuje okamžitým efektom, ktorý hráča pri jej zakúpení odbaruje čutorou.



NÁVŠTEVA PARKU • Pole „návšteva parku“ si môže vybrať ľubovoľný počet turistov. Ak chcete navštíviť park, vyberte si jednu z trojice kariet parkov z ponuky na hernom pláne alebo jeden zo svojich rezervovaných parkov a odovzdajte do spoločnej zásoby požadovanú kombináciu žetónov. Potom kartu navštíveného parku položte nastojato pred seba. Na konci hry za ňu získate počet víťazných bodov uvedený na karte. Karty parkov môžete skladať na seba tak, že bude vidno len pružky s požadovanými žetónmi a víťaznými bodmi. Vždy, keď niekto navštíví niektorý z parkov na hernom pláne, vyložte na uvoľnené miesto novú kartu zvrchu balíčka parkov.



KONIEC ROČNÉHO OBDOBIA

Len čo obidvaja vaši turisti dosiahnu cieľ trasy, po zbytok tohto ročného obdobia už nerobíte žiadne ťahy. Keď na trase zostane posledný osamelý turista, musí ho jeho hráč presunúť do cieľa trasy a zvoliť si akciu, ktorú tu vyhodnotí. Tým sa uzatvára aktuálne ročné obdobie. Na hernom pláne nájdete prehľadné zhrnutie krokov údržby, ktoré nastávajú na konci obdobia:



- 1 Majiteľ môže odovzdať **1 ŽETON**, a získať ešte jednu .
- 2 Vyprázdnite všetky (vráťte ich do spoločnej zásoby).
- 3 Vráťte všetkých turistov na štart trasy.

ZAČNITE NOVÉ ROČNÉ OBDOBIE

- 1 Zhromaždíte všetky dieliky lokácií okrem a a pridajte k nim jednu pokročilú lokáciu navyše. Zamiešajte ich a utvorte z nich novú trasu pre nasledujúce obdobie. Trasa by teda mala byť o jednu lokáciu dlhšia než v predchádzajúcom období.
- 2 Kartu predchádzajúceho obdobia vložte naspodok balíčka období a otočte novú kartu období zvrchu balíčka.
- 3 Na novú trasu podľa charakteru počasia zobrazeného na karte obdobia poukladajte príslušnú postupnosť žetónov počasia podľa rovnakých pravidiel ako v predchádzajúcom období. Nové ročné obdobie začína svojím ťahom hráč vlastiaci .



KONIEC HRY



Len čo sa uzavrie štvrté ročné obdobie a príslušný hráč využije alebo nevyužije možnosť získať ešte jednu fotku, hra končí. Všetci hráči odkryjú svoje karty roka a spočítajú si víťazné body za navštívené parky, získané fotografie a osobné bonusy z kariet roka. navyše prinesie svojmu majiteľovi 1 víťazný bod.

Vítazom sa stáva hráč, ktorý má na konci hry najväčší počet víťazných bodov!

V prípade nerozhodných výsledkov vyhráva hráč, ktorý navštívil najviac parkov. Ak je situácia stále nerozhodná, o víťazstvo sa delia dvaja (alebo viacerí) hráči.






POZNÁMKY KU KARTÁM PARKOV A ROKA




KARTY ROKA • Karty roka môžu hráčovi priniesť 2 či 3 víťazné body navyše podľa toho, nakoľko sa mu podarilo dosiahnuť vytýčené ciele. Jedným z nich môže byť napríklad cieľ: Navštív **6 PARKŮ** s . Tento cieľ odmení hráča 2 body, ak navštíví 6 kariet parkov so symbolom . Iné ciele môžu byť zamerané na získavanie fotiek či určitého počtu žetónov v rámci parkov, ktoré ste navštívili.

Poznámka: Na karte Úspešný rok je hráčovým cieľom získať v rámci svojich navštívených parkov 12 (alebo 18) rovnakých žetónov ktoréhokoľvek zo štyroch druhov.




MÔŽEM NAVŠTÍVIŤ LOKÁCIU BEZ TOHO, ABY SOM VYHODNOTIL/-A JEJ AKCIU?




Ak chcete lokáciu navštíviť, musíte úplne vykonať jej akciu. Ak to nemôžete spraviť, nemôžete danú lokáciu navštíviť. Ak napríklad nevlastníte žiadny žetón, ktorý by ste mohli zmeniť, nemôžete navštíviť lokáciu   .











MÔŽEM V AKCII LOKÁCIE POUŽIŤ ŽETÓN POČASIA?

Áno. Žetón počasia ležiaci na navštívenej lokácii získavate okamžite, môžete ho teda ihneď využiť na akciu tejto lokácie, napríklad akciu .



ČO ROBIŤ, KEĎ SA MINÚ ŽETÓNY? Ak sa už v zásobe nenachádza niektorý z druhov žetónov, nie je možné navštíviť lokáciu, ktorá sa s daným druhom žetónov spája, pretože nie je možné vykonať jej akciu. Hneď ako sa dané žetóny vrátia do ponuky, stane sa daná lokácia opäť prístupnou.

KEDY SI MÔŽEM DOPLNIŤ ? Čutory môžete plniť získanou v danom ťahu. Predtým získanú  nie je možné na naplnenie čutory použiť. , ktorú ste získali v tomto ťahu, môžete použiť na naplnenie čutory, a to v ľubovoľnom poradí. Ak napríklad v jednom ťahu získate  a , môžete touto vodou naplniť čтору, ktorú ste práve získali.

AKO FUNGUJE   ? Odovzdajte 1 ľubovoľný žetón a vezmite si zaň 1 ľubovoľný žetón. Potom môžete túto akciu okamžite vyhodnotiť ešte raz. Takto sa nedá získať ani odovzdať žetón zvierata. Môžete získať rovnaký žetón, aký ste odovzdali.


PLATÍ EFEKT OBDOBIA NA   ? Áno. Ak napríklad počas obdobia snehu odovzdáte  a získate , spustí sa efekt tohto obdobia, vďaka ktorému získate . Môžete potom túto  odovzdať a vziať si za ňu ďalšiu , pretože túto akciu je možné vykonať dvakrát. Žiadnu ďalšiu  však už vďaka efektu obdobia nedostanete, pretože ten poskytuje iba jednu  za ťah.





PLATÍ EFEKT ROČNÉHO OBDOBIA NA AKCIE NA ČU-TORE? Áno.

MÔŽE NÁVŠTEVA    **AKTIVOVAŤ VYBAVENIE, KTORÉ NA VYHODNOTENIE POTREBUJE KONKRÉTNU LOKÁCIU?** Nie. Tento efekt umožňuje kopírovať akciu inej lokácie, nepovažuje sa však za priamu návštevu kopírovanej lokácie. Žetóny, ktoré tu hráč získa, však môžu stále ťažiť z efektu ročného obdobia.

JE MOŽNÉ POUŽIŤ VIACERO KARIET VYBAVENIA, AKO SÚ NAPRÍKLAD MAPY, KOMPASY A DENNÍKY, ZÁRO-VEŇ? Áno, každá z týchto kariet ponúka trvalú výhodu, ktorá poskytuje zľavu pri návšteve parku v hodnote jedného alebo dvoch žetónov. Tieto efekty sa sčítajú – niekoľko kariet teda môže ovplyvniť cenu jedinej karty parku. Cenu žiadneho druhu žetónu na karte parku však nie je možné znížiť na zápornú hodnotu.

AKO FUNGUJE VYBAVENIE „OPALOVACÍ KRÉM“ ALEBO „PRŠIPLÁŠŤ“? Tieto karty umožňujú navštíviť park s pomocou náhradného druhu žetónu nahradzujúceho niektorý z požadovaných druhov. Pri návšteve parku túto výhodu uplatnite na symboly uvedené na karte parku (nie na zľavy, ktoré sú efektom iných kariet vybavenia).

AKO FUNGUJE NAPLNIENIE ČUTORY ZADARMO PRI FLAŠI NA VODU? Keď navštívite zmienenú lokáciu, môžete si zadarmo vziať  zo spoločnej zásoby a položiť ju na niektorú z čtúr, aby ste vyhodnotili jej efekt.

AKO FUNGUJE „OBDOBIE DAŽĎOV“ A „OBDOBIE DIVOV“? Na začiatku obdobia sa na každú z trojice kariet parku v ponuke položí jedna  alebo  (v závislosti od obdobia). Keď niektorý z hráčov navštívi alebo si rezervuje park, na ktorom leží žetón, získava zároveň i daný žetón. Tento žetón môže dokonca ihneď využiť na návštevu parku alebo na vyhodnotenie efektu čutory. Na parky, ktoré prídu do hry neskôr v priebehu daného ročného obdobia, už žiadne ďalšie  alebo  neukladajte.

AUTORI ILUSTRÁCIÍ

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 Diao	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	JOHNVUGL.COM
Whittle Woodshop	WHITTLEWOODSHOP.COM
Matthew Woodson	GHOSTCO.ORG

ILUSTRÁCIE PARKOV

ARCHES (ZIMA)
GLACIER BAY
BIG BEND • YELLOWSTONE
OLYMPIC • WRANGELL-ST. ELIAS
DRY TORTUGAS
ARCHES (LETO) • MAMMOTH CAVE
CHANNEL ISLANDS
GRAND CANYON (OBIDVAJA)
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 (NOC) • 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 (LES)
GREAT SAND DUNES
KENAI FJORDS

ĎAKUJEME TVORCOM HRY PARKY

NÁVRH HRY • Henry Audubon / **VÝVOJ** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht a Kyle Key

REDAKCIA PRAVIDIEL • Travis D. Hill

POĎAKOVANIE • Naším podporovateľom na Kickstarteri, ktorí umožnili tomuto projektu vzniknúť, za ich lásku k národným parkom.

NÁVRH SADZBY A UMELECKÉ VEDENIE • Mattox Shuler a J.P. Boneyard (hlavný výtvarník ilustrácií pre *Fifty-Nine Parks Print Series*)

ĎALŠIE ILUSTRÁCIE A NÁVRH FIGÚROK • Kyle Key a Mattox Shuler



Keymaster Games vydávajú spoločenské hry prinášajúce pútavé zážitky v elegantnom dizajne.

Ďalšie zaujímavé hry nájdete na stránke **KEYMASTERGAMES.COM**.

Fifty-Nine Parks

Fifty-Nine Parks Print Series je počín, ktorý oslavuje národné parky Spojených štátov amerických. Tato séria ručne tlačených plagátov zapôsobí predovšetkým vďaka rozmanitému výberu umelcov a jedinečnej kráse každého z parkov. Pozrite si predajné tlačoviny na **59PARKS.NET** alebo nás sledujte na instagrame **@FIFTYNINEPARKS**.



Srdečná vďaka Noahovi Adelmanovi z Game Trayz™ za vytvorenie vnútornej časti a priehradiek na žetóny.

GAMETRAYS.COM



PREKLAD • Jan Dvořák, Jana Puškášová

GRAFICKÁ ÚPRAVA ČESKEJ VERZIE • Jiří Trojánek



Hľadáte inšpiráciu?

Chcete sa (nie len) o našich hráčov porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“!

PRAVIDLÁ PRE HRU 1 HRÁČA

PRÍPRAVA NA HRU JEDNÉHO HRÁČA JE ROVNAKÁ AKO PRI HRE VIACERÝCH HRÁČOV, S NASLEDUJÚCIMI ÚPRAVAMI:

- Keď zamiešate balíček **VYBAVENIA** a položíte ho na herný plán, neotáčajte žiadne karty vybavenia.
- Počas prípravy trasy položte dielik cieľa trasy stranou **SÓLOVEJ** hry nahor.
- Keď si zvolíte farbu turistov a tábora, vyberte farbu pre správcov parku. Správcovia nepotrebujú tábora. Figúrky turistov i správcov postavte na štart trasy ▲.
- V s kariet pre **SÓLOVÚ** hru nájdite kartičku s časomierou správcov a položte ju do svojej hernej oblasti. Balíček zamiešajte a položte na stôl vedľa časomier. Otočte vrchnú kartu tak, aby jej farebné pruhy nadväzovali na farby na karte časomier. Na karte sa dozviete, aké udalosti vás pravdepodobne čakajú.
- Začínate s a .
- *Pustte sa do hry!*

PREHĽAD HRY • V **SÓLOVOM** putovaní sa vydáte na trasu spolu so správcami parku, ktorí pôjdu pri obhliadke trasy rovnakým smerom ako vy. Užite si svoj trek, príliš sa však nezdržujte, pretože hneď ako správcovia zozbierajú určitý počet žetónov počasia, má pre vás **BALÍČEK** prichystanú neočakávanú udalosť. Váš cieľ je rovnaký ako pri klasickej hre: získajte čo najviac víťazných bodov za svoje parky, ciele roka, fotky a ▲.

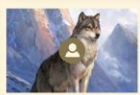
BODOVANIE PRI HRE 1 HRÁČA

MENEJ NEŽ 20 BODOV • Užili ste si peknú túru, minuli ste však niekoľko úžasných miest! Vezmite mapu a vyrazte znova!

20 – 24 • Vidno, že ste si výpravu užili ako skutočný nadšenec trekov. Ešte si vo svojom obľúbenom outdoorovom obchode doladte vybavenie a bude z vás profík!






25 – 29 • Je z vás ostrieľaný tramp. Cestu si užívate a divočina ani nevie, že ste v nej táborili. Zaslúžili ste si rešpekt správcov.

30+ • Cesta vás obdarovala nezabudnuteľnými zážitkami, ktoré si budete pamätať po celý život. **GRATULUJEME!**






PREHĽAD PRAVIDIEL PRE HRU 1 HRÁČA

ŤAHY • V sólovej hre sa v ťahoch striedate so správcami parku. Keď ste na ťahu, vyberte si jedného zo svojich turistov a presuňte ho ďalej po trase na niektorú z lokácií, ktorej akciu následne vyhodnoťte. Pre pohyb platia rovnaké pravidlá ako pri hre viacerých hráčov.

Keď príde rad na správcov parku, otočte vrchnú kartu balíčka vybavenia a položte ju na jedno z troch polí vybavenia na hernom pláne: kartu s **CENOU**  na prvé pole zľava, kartu s cenou  na druhé pole zľava a kartu s cenou  na tretie pole zľava. Potom presuňte jedného zo správcov ďalej po trase o počet dielikov rovnajúci sa cene potiahnutej karty vybavenia. Pri posúvaní správcov postupujte podľa nasledujúcich pravidiel:

- Ak má niektorý váš turista na trase náskok pred oboma správcami, posuňte predného správcu (toho, ktorý je na trase najbližšie k cieľu).
- Ak má jeden zo správcov náskok pred vašim predným turistom, alebo s ním stojí na rovnakom dieliku, posuňte zadného správcu (toho, ktorý je na trase najďalej od cieľa).
- Správca sa môže presunúť na lokáciu, na ktorej už stojí jeho kolega. Ak by sa však mal presunúť na lokáciu s turistom, preskočí na ďalšiu lokáciu, aby vás nerušil pri putovaní.
- Stále môžete využívať táborák na vstup na lokáciu, kde sa nachádza druhý turista alebo správca.




UDALOSTI • Ak sa správca presunie na dielik so žetónom počasia, žetón vezmite a presuňte ho na časomieru správcov. Na časomieri sa nachádzajú dva rady – horný pre  a spodný pre . Len čo na časomieri položíte tretí žetón počasia rovnakého druhu, spustí sa zodpovedajúca udalosť.




Vyhodnoťte hornú či spodnú akciu na karte podľa toho, ktorý rad časomier bol práve zaplnený. Potom danú kartu udalosti vráťte naspodok balíčka kariet na hru **JEDNÉHO HRÁČA**  a otočte novú kartu. Trojicu rovnakých žetónov, ktoré spustili poslednú udalosť, vráťte naspäť do spoločnej zásoby. Všetky ďalšie žetóny na časomiere zostávajú.







Poznámka: Aktívny správca je správca, ktorý sa práve pohybuje. Ak turistu na lokáciu presunie niektorá z udalostí v hre, nevyhodnocujte akciu tejto lokácie.

CIEL TRASY V HRE 1 HRÁČA • Na vašich turistov čaká v cieľi trasy obvyklá trojica možností: rezervácia parku, kúpa vybavenia (bez zľavy), alebo návšteva parku. Vždy, keď jeden z vašich turistov dosiahne cieľ trasy, znovu zapáľte svoj táborák.

Správcovia vykonávajú v cieľi trasy špeciálnu akciu vyobrazenú na trojici tmavozelených polí na ľavej strane dielika. To, aké pole si správca zvolí, závisí od ceny karty vybavenia, ktorá ho na dielik cieľa presunula.

 **HORNÉ POLE** - Odhodte z herného plánu kartu parku ležiacu úplne naľavo (pole 1). Správca sa presunie priamo na pole  a získava , ak už toto pole nezabral v danom ročnom období hráč. Ak áno, správca sa presunie na pole rezervácie parku a znepriístupní tak túto akciu po zvyšok tohto ročného obdobia.

 **PROSTREDNÉ POLE** - Odhodte z herného plánu prostrednú kartu parku (pole 2). Vráťte  do spoločnej zásoby.

 **DOLNÉ POLE** - Odhodte z herného plánu kartu parku ležiacu úplne napravo (pole 3). Zamiešajte všetky karty vybavenia s **CENOU**  na hernom pláne naspäť do balíčka vybavenia.

Poznámky k cieľu trasy: Ak správca odhodí v cieľi trasy niektorú z kariet parku, doplňte prázdne miesto v ponuke až na konci ročného obdobia. Parky navštívené hráčom dopĺňajte z balíčka tak ako obvykle. Ak do cieľa trasy dorazí druhý správca a mal by sa presunúť na rovnaké pole ako jeho kolega, nič sa nedeje.

POSLEDNÝ TURISTA (TURISTI) ALEBO SPRÁVCA (SPRÁVCOVIA) NA TRASE • Ak do cieľa trasy dorazia obaja vaši turisti pred správcami, presuňte zostávajúceho správcu (správcov) do cieľa trasy bez toho, aby vykonali svoju cieľovú akciu. Ak do cieľa trasy dorazia obaja správcovia skôr, než mohli vaši turisti dokončiť cestu, presuňte zostávajúceho turistu (turistov) do cieľa trasy. Či už vám na trase zostal jeden turista alebo obaja, môžete v cieľi trasy vykonať pred koncom ročného obdobia iba jedinú záverečnú akciu.

KONIEC ROČNÉHO OBDOBIA • Keď skončí aktuálne ročné obdobie, doplňte v ponuke karty parkov odhodené správcami a spravte ostatné obvyklé kroky údržby na konci ročného obdobia. Hra končí rovnako ako pri hre viacerých hráčov na konci štvrtého ročného obdobia.




TURISTI



SPRÁVCOVIA



PRÍKLAD ŤAHU SPRÁVCOV

Váš turista je aktuálne prvý na trase. Na prostredné pole na hernom pláne sa otočila karta vybavenia s **CENOU** . Predný správca sa teda posunie o dva dieliky dopredu. Na danej lokácii sa však už nachádza váš turista. Správca sa teda presunie na nasledujúcu voľnú lokáciu na trase, vezme žetón počasia  a položí ho na časomieru.



HORNÉ POLE



PROSTREDNÉ POLE



DOLNÉ POLE