



PARKY PRAVIDLA HRY • CZ

VERZE 1.1

Hra **PARKY** představuje nejen napínavou a zábavnou společenskou hru, ale zároveň výpravou poctu americkým národním parkům. Během partie si tak budete moci vychutnávat úchvatná vyobrazení jednotlivých parků z rukou renomovaných umělců. Ve hře **PARKY** se ujmete dvojice turistů vyrážejících v průběhu čtyř ročních období na výpravy do přírody ve snaze objevit co nejvíce krásných míst, spatřit množství divokých zvířat, pořídit jedinečné fotografie a navštívit proslulé národní parky.

 **Keymaster**™ HENRY
AUDUBON

Fifty-Nine Parks



@KEYMASTERGAMES x @FIFTYNINEPARKS

Albi

HERNÍ KOMPONENTY

-  1 herní plán
-  2 zásobníky žetonů
-  48 karet parků (TAROTOVÝCH · 70 X 120 MM)
-  10 karet období (MALÝCH · 50 X 75 MM)
-  12 karet roku (50 X 75 MM)
-  36 karet vybavy (50 X 75 MM)
-  15 karet čutor (50 X 75 MM)
-  9 karet pro sólovou hru (50 X 75 MM)
-  10 lokací
-  1 start a 1 cíl trasy
-  10 turistů (2 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)
-  5 táboráků (1 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)
-  1 fotoaparát
-  1 odznak prvního turisty (SMALTOVANÝ)
-  16 žetonů lesa
-  16 žetonů hory
-  30 žetonů slunce
-  30 žetonů vody
-  12 žetonů zvířat (UNIKÁTNÍCH TVARŮ)
-  28 fotografií (KAŽDÁ ZA 1 BOD)

CÍL HRY

Hráči na sebe vezmou roli dvojice turistů vydávajících se během každého ze čtyř ročních období na různé trasy po amerických národních parcích. V každém z následujících období je čeká jiná a o něco delší trasa. Hráči budou v tazích posouvat své turisty skrze dechberoucí lokace, na nichž mohou vykonávat užitečné akce. V cíli každé trasy se pak mohou rozhodnout nasbírané zážitky proměnit v návštěvu některého z národních parků, za což utrží vítězné body. Cílem hráčů je na konci roku zajistit svým turistům co nejpůsobivější zážitek díky navštíveným parkům, pořízeným fotografiím či splněným osobním přáním.



PŘÍPRAVA HRY

HERNÍ PLÁN A ZDROJE • Doprostřed stolu položte herní plán a po stranách umístěte oba plastové zásobníky žetonů tak, aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli. Víka odejměte a vraťte do krabice. V každém ze zásobníků najdete kompletní sadu žetonů a fotografií, které tvoří společnou zásobu.



PARKY • Zamíchejte všechny karty parků a položte je lícem dolů do pravého horního rohu herního plánu, kde budou tvořit balíček parků. Táhněte z něj tři karty a lícem nahoru je vyskládejte na trojici polí nalevo od balíčku.

VYBAVENÍ • Zamíchejte všechny karty vybavení a položte je lícem dolů do pravého dolního rohu herního plánu, kde budou tvořit balíček vybavení. Táhněte z něj tři karty a vyskládejte je lícem nahoru na trojici polí nalevo od balíčku.

PŘÍPRAVA HRY – POKRAČOVÁNÍ

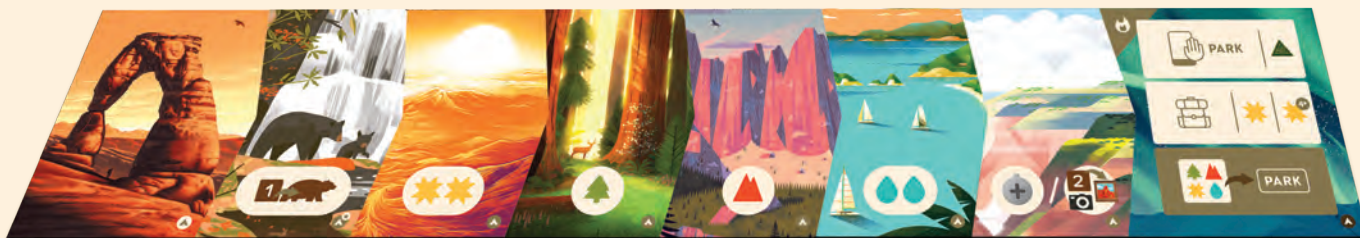
+ ČTORY • Zamíchejte karty čtor a položte je lícem dolů do levého horního rohu hrací desky, kde budou tvořit balíček čtor. Každému hráči z něj lícem nahoru přidělte jednu kartu jako jeho startovní čtoru.

📅 KARTY ROKU • Zamíchejte balíček karet roku a rozdejte z něj každému hráči dvojici karet. Hráči si následně jednu z nich zvolí za svůj osobní cíl pro tento rok (hru) a zbývající kartu lícem dolů odhodí. Karty roku nabízejí na konci hry hráčům jedinečnou odměnu za splnění osobního cíle, držte je proto až do závěrečného bodování v tajnosti. *Při první hře každému hráči jednoduše přidělte jednu kartu roku.* Nepoužité karty roku vraťte lícem dolů do krabice.

☀️ ROČNÍ OBDOBÍ • Balíček období zamíchejte, položte na pole pro karty období na herní plán a svrchní kartu otočte. Tato karta bude určovat zvláštní podmínky pro první roční období.



START TRASY



CÍL TRASY

PŘÍPRAVA TRASY • Pod hrací deskou nyní sestavte turistickou trasu pro první roční období. Na její počátek položte dílek **▲ STARTOVNÍ LOKACE**. Poté vezměte všech pět dílků základních lokací označených v pravém dolním rohu pouze symbolem **▲** (pokročilé lokace jsou označené ještě *****). Při hře 4–5 hráčů k nim přidejte lokaci **☀️💧**, označenou v pravém dolním rohu symbolem **4+** (v opačném případě ji vraťte do krabice). Poté zamíchejte dílky pokročilých lokací a jeden z nich přidejte k základním lokacím. Tak utvoříte balíček trasy.

Zbývající dílky pokročilých lokací odložte lícem dolů nalevo od startovní lokace. Nyní balíček trasy (obsahující základní lokace spolu s jednou pokročilou) zamíchejte a dílky jeden po druhém vyskládejte lícem nahoru do řady napravo od startovní lokace. Za poslední lokaci pak přidejte ještě dílek **▲ CÍLE TRASY**. Ujistěte se, že *neleží* nahoru stranou určenou pro **HRU 1 HRÁČE** (označené v pravém dolním rohu symbolem **👤**). Nyní máte sestavený plán cesty pro první roční období!



BARVY HRÁČŮ • Každému hráči přidělte dva turisty stejné barvy a umístěte je na **▲** start trasy. Dále před každého hráče položte táboraček odpovídající barvy, planoucí stranou nahoru. Nakonec ještě hráči, který jako poslední absolvoval nějakou túru, přidělte **▲ ODZNAK PRVNÍHO TURISTY** a hráči napravo od prvního turistu předejte **📷 FOTOAPARÁT**. Nevyužité turisty a táboračky vraťte do krabice.



ZAHÁJENÍ ROČNÍHO OBDOBÍ

Hra probíhá ve čtyřech kolech, představujících čtyři **ROČNÍ OBDOBÍ**. Každé období lehce upravuje pravidla hry a končí, jakmile všichni turisté dorazí do cíle trasy. Začněte tím, že se podíváte, jak aktuální karta období ovlivní hru v tomto kole, případně jaký okamžitý efekt přináší.

Podívejte se na **CHARAKTER POČASÍ**, který můžete v nastávajícím období očekávat – popisuje jej posloupnost

symbolů v pravém dolním rohu karty. Počínaje **2. LOKACÍ** vyskládejte v dané posloupnosti na dílky trasy žetony odpovídající vyobrazeným symbolům (zleva doprava, na každou lokaci jeden, viz příklad níže). Posloupnost symbolů počasí přitom jednoduše opakujte stále dokola, dokud nedojdete k cílovému dílku.

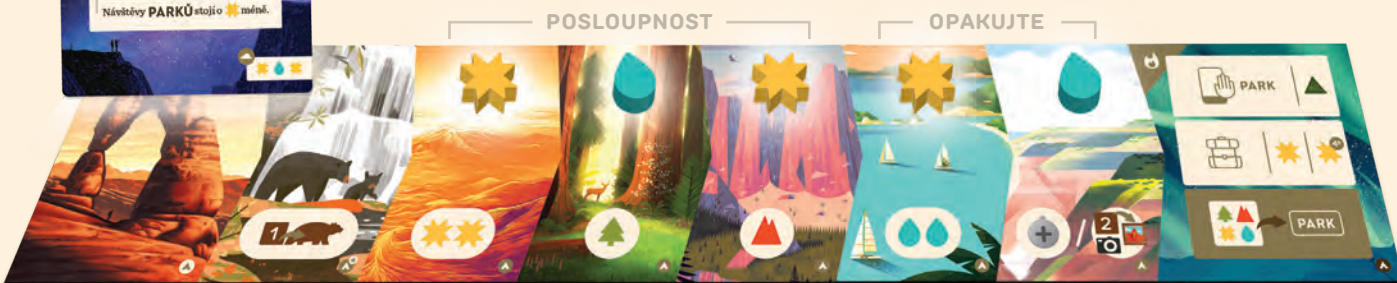
Nyní se můžete pustit do putování!

EFEKT OBDOBÍ



PŘÍKLAD POKLÁDÁNÍ ŽETONŮ POČASÍ

Posloupnost začíná na **2. LOKACI** a opakuje se až do jejího cíle.



START TRASY • 1. LOKACE • 2. LOKACE

Poznámka: Startovní dílek trasy není první lokací. Za první lokaci trasy se považuje až následující dílek.

TAHY HRÁČŮ

První tah ročního období náleží hráči s **ODZNAKEM PRVNÍHO TURISTY**. Tah hráče probíhá následovně: Vyberte kteréhokolí ze svých turistů a přesuňte ho na libovolnou lokaci dále na trase (na libovolný dílek napravo od současné lokace daného turisty). Jakmile turista na novou lokaci dorazí, vyhodnoťte její akci. Poté přichází na tah další hráč po směru hodinových ručiček. Takto se střídáte v tazích, dokud nenastane konec ročního období. Pokud se již na lokaci nachází nějaký jiný turista – včetně turistů daného hráče – můžete ji navštívit jen s použitím žetonu táboráku.

Turista, jenž jako první dorazí na lokaci obsahující žeton počasí, si tento žeton může přidat do zásoby jako bonus k provedené akci lokace.

Poznámka: Abyste mohli lokaci navštívit, musíte být schopni provést její akci.



Karel (zelený hráč) se rozhodl posunout svého turistu dál po trase na lokaci se zvířaty a provedl odpovídající akci.

LOKACE

Symbolem  se označují všechny základní a pokročilé lokace.



ZÁKLADNÍ LOKACE



Přidejte si do své zásoby žeton lesa.



Přidejte si do své zásoby žeton hory.




Přidejte si do své zásoby dva žetony slunce.



Přidejte si do své zásoby dva žetony vody.



Táhněte kartu čutory **NEBO**  odevzdejte 2 žetony, pořídte za ně snímek a získejte fotoaparát.



Přidejte si do své zásoby žeton slunce a žeton vody (**POUZE PŘI HŘE 4 A VÍCE HRÁČŮ**).



SYMBOL LOKACE • Na kartách vybavení často najdete symbol odkazující na konkrétní lokaci, který se skládá ze symbolu dané lokace a symbolu trasy.



POKROČILÉ LOKACE



Odevzdejte 1 libovolný žeton a získejte za něj žeton zvířete.






Odevzdejte 1 žeton a získejte za něj 1 libovolný žeton (**MIMO ŽETON ZVÍŘETE**). Toto můžete v rámci jedné akce provést dvakrát.

PARKY

Zarezervujete si či navštívíte park **NEBO**  si koupíte kartu vybavení.

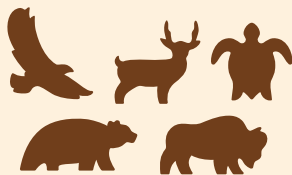


Odevzdáte 1 žeton vody, a provedete akci jiné lokace obsazené některým turistou.
POZNÁMKA:  **START TRASY A**  **CÍL TRASY SE NEPOVAŽUJÍ ZA**  **LOKACI.**



1

SYMBOL ŽETONU • Hnědý čtvereček označuje možnost použití libovolného žetonu, číslo pak jejich počet.

ZVÍŘATA A MAXIMÁLNÍ POČET ŽETONŮ









ZVÍŘATA • Ve hře najdete 12 různých žetonů zvířat, herní efekt však mají všechny stejný – fungují jako žolík. Můžete je použít namísto jiných žetonů při návštěvách parků, pořizování fotografií, nákupu vybavení a návštěvě řeky.

Zvířata nelze využít k naplnění čutory, ani nemohou být odevzdána/získána v rámci efektu lokace   *či čutory.*

MAX. 12

MAXIMÁLNÍ POČET ŽETONŮ • Hráč u sebe může mít nanejvýš 12 žetonů. Vlastní-li jich na konci svého tahu více než 12, musí přebytečné žetony odevzdat.

ČUTORY • Jakmile  (táhnete kartu čutory), položte si ji před sebe lícem nahoru (stranou s ). Čturu naplníte tak, že  získanou v tomto tahu položíte na čturu (namísto toho, abyste ji přidali do své zásoby) a poté vyhodnotíte akci čutory. *Poznámka: Čturu lze naplnit pouze , která byla získána v aktuálním tahu.*

Můžete vlastnit libovolný počet čtur a také jich můžete libovolný počet naplnit vodou, získáte-li ve svém tahu více žetonů vody .  položená na čtore zůstane na svém místě ležet až do konce daného ročního období a není možné ji použít jinde.



SYMBOLIZUJE TÁHNUTÍ KARTY ČTORY










SYMBOLIZUJE ČTORY HRÁČE



3


Určité karty roku vyžadují získání určitého počtu fotografií.

FOTOGRAFIE A FOTOAPARÁT • Pokud si zvolíte akci lokace  , musíte do společné zásoby odevzdat 2 libovolné žetony a následně můžete pořídit fotografii. Každá fotografie má na konci hry hodnotu **1 BODU**. Jakmile si  pořídíte, získáte zároveň s ní od jeho aktuálního vlastníka i žeton fotoaparátu . S fotoaparátem stojí pořizování  jen 1 žeton namísto 2.

Pokud máte navíc  v držení na konci ročního období, můžete v tu chvíli pořídit jednu další  za sníženou cenu. Některé karty vybavení umožňují pořizovat snímky i jinými způsoby, než skrz vyhodnocení efektu lokace, v takových případech však fotoaparát nezískáte.

TÁBORÁKY • Někdy se na lokaci, kterou toužíte se svým turistou navštívit, již nachází jiný turista. Pokud lokaci obsazenou turistou (případně turisty, včetně turisty své barvy) chcete navštívit, musíte použít svůj žeton táboráku (a otočit ho vyhaslou stranou nahoru). Pokud je již váš táborák vyhaslý, nemůžete lokaci obsazenou turistou (včetně turisty své barvy) navštívit. Jakmile jeden z vašich turistů dorazí do cíle trasy, znovu svůj táborák zažehnete (otočíte jej nazpět).



Tereza (růžová hráčka) chce ve svém tahu navštívit lokaci , na které se však již nachází zelený turista. Aby jej mohla na lokaci přesunout a vyhodnotit její akci, rozhodne se využít svůj žeton táboráku.



V CÍLI



V **CÍLI TRASY** si mohou turisté oddychnout a zavzpomínat na svoji cestu. Jakmile turista do cíle dorazí, znovu zažehněte svůj táborák (je-li vyhaslý), a poté tohoto turistu umístěte na některé volné pole cílového dílku, a to na první volné místo dané akce zprava:



REZERVACE PARKU • Chcete-li si zarezervovat některý z parků, vezměte si jednu z trojice karet parků v nabídce na herním plánu, případně táhněte kartu z vrchu balíčku parků. Vybranou kartu lícem nahoru a *naležato* odložte stranou od karet parků, které jste již navštívili (a které se vykládají *nastojato*). Pokud jste si takto zarezervovali park z nabídky herního plánu, doplňte uprázdňené místo novou kartou z balíčku parků. Až budete v některém z dalších tahů provádět akci „návštěva parku“, budete moci navštívit jeden ze svých zarezervovaných parků, nebo jeden z trojice v nabídce parků na herním plánu.



REZEROVANÉ
PARKY AŽ DO
CHVÍLE, KDY
JE NAVŠTÍVÍTE,
UMÍSTUJTE
NALEŽATO



První hráč, jenž na tuto pozici umístí turistu, zároveň získá ▲ odznak prvního turisty (benefit vyznačený na pozici nejvíce vpravo). Další hráči po něm si také mohou rezervovat své parky, nezískají však při tom ▲. *Odznak prvního turisty má na konci hry hodnotu 1 BODU.*

KOUPĚ VYBAVENÍ • Vybavení vám umožní vytěžit z výletu ještě více – poskytnete vám zvláštní výhody při návštěvě lokací, nebo usnadní návštěvu některých parků. Chcete-li si přikoupit vybavení, musíte svého turistu umístit na pole . Poté si vyberete jednu z trojice karet v nabídce na herním plánu a odevzdáte počet odpovídající ceně karty.



OKAMŽITÝ EFEKT CENA

Všechny karty vybavení poskytují trvalou výhodu, a některé navíc nabízejí jednorázový **OKAMŽITÝ EFEKT**, který vyhodnotíte hned po koupi. Pořízenou kartu vybavení položte lícem nahoru před sebe, a nezapomeňte její trvalé výhody využívat.



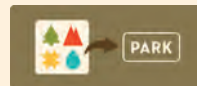
Při hře 3 a méně hráčů položí první hráč, který si **KUPUJE VYBAVENÍ**, figurku turistu na políčko *bez* symbolu 4+, získá tak na svůj nákup vybavení slevu 1 žeton slunce. Další hráči si také mohou nakoupit vybavení, neobdrží však tuto slevu. Při hře **4 A VÍCE** hráčů je navíc k dispozici políčko úplně napravo, takže slevu 1 na koupi karty vybavení obdrží první dva turisté, kteří si zvolí tuto možnost.

TRVALÁ VÝHODA

Všechny karty vybavení poskytují trvalou výhodu, tato však navíc disponuje okamžitým efektem, který hráče při jejím pořízení obdaruje čutorou.



NÁVŠTĚVA PARKU • Pole „návštěva parku“ si může vybrat libovolný počet turistů. Chcete-li navštívit park, vyberte si jednu z trojice karet parků v nabídce na herním plánu, nebo jeden ze svých zarezervovaných parků, a odevzdejte do společné zásoby požadovanou kombinaci žetonů. Poté kartu navštíveného parku položte *nastojato* před sebe. Na konci hry za ní obdržíte počet vítězných bodů uvedený na kartě. Karty parků můžete skládat na sebe tak, že zůstanou vidět jen proužky s požadovanými žetony a vítěznými body. Pokaždé, když někdo navštíví některý z parků na herním plánu, vyložte na uprázdňené místo novou kartu z vrchu balíčku parků.



KONEC ROČNÍHO OBDOBÍ

Jakmile oba dva vaši turisté dosáhnou cíle trasy, po zbytek tohoto ročního období už neprovádíte žádné tahy. Jakmile na trase zůstane poslední osamělá figurka turistů, musí ji její hráč přesunout do cíle trasy a zvolit akci, kterou zde vyhodnotí. Tím se uzavírá aktuální roční období. Na herním plánu naleznete přehledné shrnutí kroků údržby, jež nastávají na konci období:



- 1 Majitel může odevzdat **1 ŽETON**, a pořídít si ještě jednu .
- 2 Vyprázdníte všechny (vratte jejich do společné zásoby).
- 3 Vratte všechny turisty na start trasy.

ZAHAJTE NOVÉ ROČNÍ OBDOBÍ

- 1 Shromážděte všechny dílky lokací, kromě a , a přidejte k nim jednu pokročilou lokaci navíc. Zamíchejte je a utvořte z nich novou trasu pro následující období. Trasa by tak nyní měla být o jednu lokaci delší než v předcházejícím období.
- 2 Kartu předcházejícího období vložte do spodní části balíčku období a otočte novou kartu období z vrchu balíčku.
- 3 Na novou trasu dle charakteru počasí vyobrazeném na kartě období vyskládejte příslušnou posloupnost žetonů počasí podle stejných pravidel jako v předchozím období. Nové roční období zahajuje svým tahem hráč držící .



KONEC HRY



Jakmile se uzavře čtvrté roční období a příslušný hráč využije, či nevyužije, možnosti pořídít ještě jednu fotografii, hra končí. Všichni hráči nyní odhalí své karty roku a spočítají si vítězné body utržené za navštívené parky, pořízené fotografie a osobní bonusy z karet roku. Odznak navíc přinese svému majiteli 1 vítězný bod.

Vítězem se stává hráč, jenž na konci hry získal největší počet vítězných bodů!

V případě nerozhodných výsledků vyhrává hráč, jenž navštívil nejvíce parků.

Pokud je situace stále nerozhodná, vítězství si odnáší všichni dotčení hráči.



POZNÁMKY KE KARTÁM PARKŮ A ROKU



KARTY ROKU • Karty roku mohou hráči přinést 2 či 3 vítězné body navíc podle toho, nakolik se mu podařilo dosáhnout vytyčených cílů. Jedním takovým může být například cíl: Navštiv **6 PARKŮ** se . Tento cíl odmění hráče 2 body, pokud navštíví 6 karet parků se symbolem . Jiné cíle mohou být zaměřené na získávání fotografií, či určitého počtu žetonů v rámci navštívených parků.

Poznámka: Na kartě Úspěšný rok je hráčovým cílem získat v rámci svých navštívených parků 12 (nebo 18) stejných žetonů kteréhokoli ze čtyř druhů.

MOHU NAVŠTÍVIT LOKACI, ANIŽ BYCH VYHODNOTIL/A JEJÍ AKCI? Abyste mohli lokaci navštívit, musíte bezzbytku provést její akci. Pokud tak nemůžete učinit, nemůžete danou lokaci navštívit. Pokud například nevládníte žádný žeton, který byste mohli směnit, nemůžete navštívit lokaci



MOHU V AKCI LOKACE POUŽÍT ŽETON POČASÍ? Ano. Žeton počasí ležící na navštívené lokaci získáváte okamžitě, můžete jej tedy okamžitě využít pro akci této lokace, například akci .

CO DĚLAT, KDYŽ DOJDOU ŽETONY? Pokud se již v zásobě nenachází některý z druhů žetonů, není možné navštívit lokaci, která se s daným druhem žetonu pojí, protože není možné provést její akci. Jakmile se dané žetony navrátí do nabídky, stává se daná lokace opět přístupnou.

KDY SI MOHU DOPLNIT ? Čutory je možné plnit získanou v daném tahu. Dříve získanou nelze k plnění čutory použít. , kterou jste získali tento tah, můžete použít k naplnění čutory, a to v libovolném pořadí. Pokud například v jednom tahu získáte a , můžete touto vodou naplnit čturu, již jste právě získali.

JAK FUNGUJE x2? Odevzdejte 1 libovolný žeton a vezměte si za něj 1 libovolný žeton. Poté můžete tuto akci okamžitě vyhodnotit ještě jednou. Nelze takto získat ani odevzdat žeton zvířete. Je možné získat stejný žeton, který jste odevzdali.

PLATÍ EFEKT OBDOBÍ PRO x2? Ano. Pokud například během období sněhu odevzdáte a získáte , spustí se efekt tohoto období, díky kterému získáte . Můžete pak tuto odevzdat a vzít si za ni další , protože tuto akci lze provést dvakrát. Žádnou další však už díky efektu období nedostanete, protože ten poskytuje pouze jednu za tah.

PLATÍ EFEKT ROČNÍHO OBDOBÍ PRO AKCE NA ČTOTOŘE? Ano.

MŮŽE NÁVŠTĚVA AKTIVOVAT VYBAVENÍ, KTERÉ K VYHODNOCENÍ POTŘEBUJE KONKRÉTNÍ LOKACI? Ne. Tento efekt umožňuje kopírovat akci jiné lokace, nepovažuje se však za přímou návštěvu kopírované lokace. Žetony, které zde hráč získá, ale mohou stále těžit z efektu ročního období.

JE MOŽNÉ POUŽÍT VÍCERO KARET VYBAVENÍ, JAKO JSOU NAPŘÍKLAD MAPY, KOMPASY A DENÍKY, ZÁROVEŇ? Ano, každá z těchto karet nabízí trvalou výhodu, která poskytuje slevu při návštěvě parku v hodnotě jednoho, nebo dvou žetonů. Tyto efekty se sčítají – několik karet tedy může ovlivnit cenu jediné karty parku. Cenu žádného druhu žetonu na kartě parku však není možné snížit na zápornou hodnotu.

JAK FUNGUJE VYBAVENÍ „OPALOVACÍ KRÉM“ NEBO „PLÁŠTĚNKA“? Tyto karty vám umožní navštívit park s pomocí náhradního druhu žetonu nahrazujícího některý z požadovaných druhů. Při návštěvě parku tuto výhodu uplatněte pro symboly uvedené na kartě parku (nikoli na slevy, které jsou efektem jiných karet vybavení).

JAK FUNGUJE NAPLNĚNÍ ČTORY ZDARMA U LAHVE NA VODU? Když navštívíte zmíněnou lokaci, můžete si zdarma vzít ze společné zásoby a položit ji na některou z čtur, abyste vyhodnotili její efekt.

JAK FUNGUJE „OBDOBÍ DEŠŤŮ“ A „OBDOBÍ JASU“? Na začátku období se na každou z trojice karet parku v nabídce položí jedna nebo (v závislosti na období). Když některý z hráčů navštíví nebo si zarezervuje park, na němž leží žeton, získává zároveň i daný žeton. Tento žeton může dokonce ihned využít k návštěvě parku nebo vyhodnocení efektu čtory. Na parky, jež přijdou do hry později v průběhu daného ročního období již žádné další nebo nepokládejte.

AUTOŘI ILUSTRACÍ

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	NICHOASSLATER.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

ILUSTROVANÉ PARKY

ARCHES (ZIMA)
GLACIER BAY
BIG BEND • YELLOWSTONE
OLYMPIC • WRANGELL-ST. ELIAS
DRY TORTUGAS
ARCHES (LÉTO) • MAMMOTH CAVE
CHANNEL ISLANDS
GRAND CANYON (OBA)
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

DĚKUJEME TVŮRČŮM HRY PARKY

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

REDAKCE PRAVIDEL • Travis D. Hill

PODĚKOVÁNÍ • Naším podporovatelům na Kickstarteru a jejich lásce k národním parkům, která tomuto projektu pomohla vzniknout.

NÁVRH SAZBY A UMĚLECKÉ VEDENÍ • Mattox Shuler a J.P. Boneyard (hlavní výtvarník ilustrací pro *Fifty-Nine Parks Print Series*)

DALŠÍ ILUSTRACE A NÁVRH FIGUREK • Kyle Key a Mattox Shuler

 **Keymaster™**

Keymaster Games vydávají společenské hry přinášející poutavé zážitky v elegantním designu.

Objevte další zajímavé hry na KEYMASTERGAMES.COM.

Fifty-Nine Parks

Fifty-Nine Parks Print Series je počinem oslavujícím národní parky. Tato série ručně tištěných plakátů zapůsobí především díky rozmanitému výběru umělců a jedinečné kráse každého z parků. Prohlédněte si prodejně tisky na 59PARKS.NET nebo je sledujte na instagramu [@FIFTYNINEPARKS](https://www.instagram.com/FIFTYNINEPARKS).

 **game trayz™**
control your chaos


Vřelé díky Noahu Adelmanovi z Game Trayz™ za vytvoření insertu a přihrádek pro žetony.






GAMETRAYS.COM

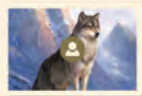
Albi



PŘEKLAD ČESKÉ VERZE • Jan Dvořák / **DTP ČESKÉ VERZE** • Jiří Trojánek

PRAVIDLA PRO HRU 1 HRÁČE

PŘÍPRAVA PRO  **HRU JEDNOHO HRÁČE JE STEJNÁ JAKO PRO HRU VÍCE HRÁČŮ, S NÁSLEDUJÍCÍMI ÚPRAVAMI:**

- Poté, co zamícháte balíček **VYBAVENÍ**  a položíte jej na herní plán, neotáčejte žádné karty vybavení.
- Během přípravy trasy položte dílek cíle stranou pro hru **JEDNOHO HRÁČE**  nahoru.
- Poté, co si zvolíte barvu turistů a táboráku, vyberte barvu pro správce parku. Správci nepotřebují táborák. Figurky turistů i správců postavte na start trasy .
- V balíčku karet pro hru **JEDNOHO HRÁČE**  najdete kartičku s časomírou správců a položte ji do své herní oblasti. Balíček zamíchejte a položte na stůl vedle časomíry. Otočte svrchní kartu tak, aby její barevné pruhy navazovaly na barvy na kartě časomíry. Na kartě se dozvíte, jaké události vás nejspíše čekají.
- Začínáte s  a .
- *Pusťte se do hry!*



PŘEHLED HRY • V **SÓLOVÉM** putování se vydáte na trasu spolu se správcem parku, kteří půjdou při své prohlídce trasy stejným směrem jako vy. Užijte si svůj trek, příliš se však neloudejte, protože jakmile správci posbírají určitý počet žetonů počasí, má pro vás **BALÍČEK**  přichystanou nenadálou událost. Váš cíl je stejný jako při klasické hře: získajte co nejvíce vítězných bodů za své parky, cíle roku, fotografie a .

BODOVÁNÍ PŘI HŘE 1 HRÁČE

MÉNĚ NEŽ 20 BODŮ • Užili jste si pěknou túru, minulí jste však několik úžasných míst! Vezměte mapu a vyrazte znovu!

20–24 • Je vidět, že jste si výpravu užili jako skutečný fanda treků. Ještě si ve svém oblíbeném outdoorovém obchodě dolaďte vybavení, a bude z vás profík!

25–29 • Je z vás ostržilý tramp. Cestu si užíváte a divočina ani neví, že jste v ní tábořili. Zasloužili jste si respekt správců.

30+ • Cesta vás obdarovala nezapomenutelnými zážitky, které si budete pamatovat po celý život. **GRATULUJEME!**

PŘEHLED PRAVIDEL PRO HRU 1 HRÁČE

TAHY • V sólové hře se v tazích střídáte se správci parku. Jakmile jste na tahu, vyberte si kteréhokoliv ze svých turistů a přesuňte jej dál po trase na některou z lokací, jejíž akci následně vyhodnoťte. Pro pohyb platí stejná pravidla jako při hře více hráčů.

Jakmile přijde řada na správce parku, otočte svrchní kartu balíčku vybavení a položte ji na jedno ze tří polí pro vybavení na herním plánu: kartu s **CENOU** ★ na první pole zleva, kartu s cenou ★★ na druhé pole zleva a kartu s cenou ★★★ na třetí pole zleva. Poté přesuňte jednoho ze správců dál po trase o počet dílků rovnající se ceně tažené karty vybavení. Při posouvání správců postupujte podle následujících pravidel:

- Pokud má některý váš turista na trase náskok před oběma správci, posuňte předního správce (toho, který je na trase nejbližší cíli).
- Pokud má jeden ze správců náskok před vašim předním turistou, nebo s ním stojí na stejném dílku, posuňte zadního správce (toho, který se na trase nachází nejdále cíli).
- Správce se může přesunout na lokaci, na které již stojí jeho kolega. Pokud by se však měl přesunout na lokaci s turistou, přeskočí na další lokaci, aby vás nerušil při putování.
- Stále můžete využívat táborák ke vstupu na lokaci se svým druhým turistou nebo se správcem.

UDÁLOSTI • Pokud se správce přesune na dílek s žetonem počasí, žeton vezmete a přesuňte jej na časomíru správců. Na časomíře se nachází dvě řady – horní pro ★ a spodní pro ●. Jakmile na časomíru položíte třetí žeton počasí stejného druhu, spustí se odpovídající událost. *Vyhodnoťte horní či spodní akci na kartě podle toho, která řada časomíry byla právě zaplněna.* Poté danou kartu události vraťte do spodu balíčku karet pro hru **JEDNOHO HRÁČE** 📷 a otočte kartu novou. Trojici stejných žetonů, jež spustily poslední událost, vraťte zpět do společné zásoby. Všechny další žetony na časomíře zůstávají.

Poznámka: Aktivním správcem se rozumí správce, který se právě pohybuje. Pokud turistu na lokaci přesune některá z událostí ve hře, nevyhodnocujte akci této lokace.

CÍL TRASY VE HŘE 1 HRÁČE • Na vaše turisty čeká v cíli trasy obvyklá trojice možností: rezervační parku, koupě vybavení (beze slevy), nebo návštěva parku. Pokaždé, když jeden z vašich turistů dosáhne cíle trasy, znovu zažehněte svůj táborák.

Správce provádí v cíli trasy zvláštní akci vyobrazenou na trojici tmavě zelených polí na levé straně dílku. To, jaké pole si správce zvolí, závisí na ceně karty vybavení, která jej na dílek cíle přesunula.

★ **HORNÍ POLE** - Odhodte z herního plánu kartu parku ležící úplně nalevo (pole 1). Správce se přesune přímo na pole ▲ a získává ▲, pokud již toto pole nebylo v daném ročním období zabrané hráčem. Pokud bylo, přesune se správce na pole rezervace parku, a zneprístupní tak po zbytek tohoto ročního období tuto akci.

★★ **PROSTŘEDNÍ POLE** - Odhodte z hrací desky prostřední kartu parku (pole 2). Vraťte 📷 do společné zásoby.

★★★ **DOLNÍ POLE** - Odhodte z hrací desky kartu parku ležící úplně napravo (pole 3). Zamíchejte všechny karty vybavení s **CENOU** ★★ na herním plánu zpět do balíčku vybavení.

Poznámky k cíli trasy: Jestliže správce odhodí v cíli trasy některou z karet parku, doplňujte prázdné místo v nabídce až na konci ročního období. Parky navštívené hráčem doplňujte z balíčku tak jako obvykle. Pokud do cíle trasy dorazí druhý správce a měl by se přesunout na stejné pole jako jeho kolega, nic se neděje.

POSLEDNÍ TURISTA (TURISTÉ) NEBO SPRÁVCE (SPRÁVCOVÉ) NA TRASE • Pokud do cíle trasy dorazí oba vaši turisté před správci, přesuňte všechny zbývající správce do cíle trasy bez toho, aby vykonali svou cílovou akci. Pokud do cíle trasy dorazí oba správci dříve, než mohli vaši turisté dokončit svoji cestu, přesuňte všechny zbývající turisty do cíle trasy. Ať už vám na trase zbyl jeden turista, nebo oba dva, můžete v cíli trasy provést před koncem ročního období pouze jedinou závěrečnou akci.

KONEC ROČNÍHO OBDOBÍ • Jakmile skončí aktuální roční období, doplňte v nabídce karty parků, odhozené správci, a proveďte ostatní obvyklé kroky údržby na konci ročního období. Hra končí stejně jako při hře více hráčů na konci čtvrtého ročního období.



PŘÍKLAD TAHU SPRÁVCŮ

Váš turista je aktuálně první na trase. Na prostřední pole na herním plánu je otočena karta vybavení s **CENOU** ★★. Přední správce se tedy posune o dva dílky kupředu.

Na dané lokaci se však již nachází váš turista. Správce se tedy přesune na následující volnou lokaci na trase, sebere žeton počasí ● a položí jej na časomíru.



HORNÍ POLE



PROSTŘEDNÍ POLE



DOLNÍ POLE