



Parky™

CESTOVNÍ PŘÍRUČKA

VÍTEJTE VE HŘE PARKY! Nechte se okouzlit dechberoucí krásou a divokostí amerických národních parků! Vydejte se na stezky plné zážitků, vychutnejte si přírodu plnou života a nasbírejte vzpomínky na celý život.

Proved'te své turisty od začátku stezky až na její konec, od úsvitu do soumraku a v různých ročních obdobích tak, aby si z putování odnesli co nejvíce zážitků. Utáhněte tedy popruhy batohu, zavažte pevně boty a vyrazte na stezku!

OBSAH

- 1 HERNÍ KOMPONENTY**
- 2 PŘÍPRAVA HRY**
- 4 NA STEZCE**
- 5 → Akce lokací
- 6 → Akce Parky
- 8 → Fotografie
- 8 → Čutory
- 9 → Karty výbavy
- 10 → Hod kostkou stezky
- 10 → Karty vášně
- 11 → Na konci stezky
- 12 → Bonusy období
- 13 KONEC ROČNÍHO OBDOBÍ**
- 13 ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ**
- 14 REŽIM PRO 2 HRÁČE**
- 15 REŽIM PRO 1 HRÁČE**
- 17 REŽIM S TÁBOŘENÍM**



**NECHCETE
ČÍST
PRAVIDLA?**

Koukněte se
na videonávod!

Herní komponenty



63 karet parků



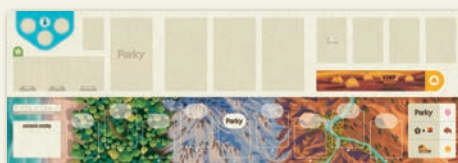
37 karet
výbavy



sešit pravidel



10 karet
vášně



herní plán



2 zásobníky



5 desek hráčů



5 žetonů
táboráku



žeton prvního
turisty



kostka
stezky



10 žetonů turisty
(2 pro každou barvu)



21 karet
správce parku
Teddyho



9 karet
dobrovolnických
projektů



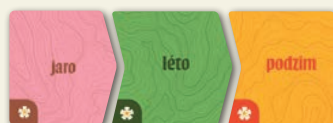
přehledová
karta pro
sólou hru



24 žetonů
čufory



8 destiček
lokace



12 destiček období



14 žetonů
zvířat



30 žetonů
slunce



30 žetonů
vody



žeton
nadšeného
fotografa



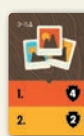
20 žetonů
fotografií



4 destičky tábořišť



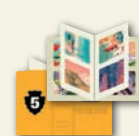
3 žetony
stanu



destička bonusu
za fotografie



odznak
nadšeného
fotografa



8 žetonů
fotoalba

AUTOŘI HRY

návrh hry Henry Audubon

dodatečný návrh hry Mattox Shuler

ilustrace Emrich Office & Lisk Feng

umělecké vedení Josh Emrich & Mattox Shuler

producent Jennifer Graham-Macht

návrh sólové hry Cameron Art

vývoj Cameron Art & Darren Reckner

grafické zpracování Seth Nickerson

asistent sazby Estefania Rodriguez

propagační texty a redakce Nathan Thornton

návrh insertu Black Magic Inserts

testeři Matt Aiken, Anissa Alexander, Emily Babel, Nathan Beadle, Robert Parry-Cruwys, Filippo Di Marco, Jon Ericson, Cole Feeser, Anthony Foster, Kate Foster, Florent Raymond-Gaudry, Ryan Gillespie, Pieter Goos, Corey Hawkey, Clifford Hedin, Aggie Hery, Ben Heyen, Harrison Hughes, Andy Kress, Phil Lesiak, Zack Lovaas, Kevin Mercer, Andrew Nixt, Ying-Shuo Peng, Connor Radkey, Brian Rucker, Stefan Schiltz, Tom Spindle, Haley Thiem, Winand Tremmel, Tim Tyllinski, Matt MacLaughlin, Matthew Watson, Hugh Wen, Erich Williams, Sandy Wilson, Jun Xiang Yak

Keymaster Vydavatelství Keymaster Games, všechna práva vyhrazena.

albi

produkce CZ verze David Rozsival

překlad CZ verze Jan Dvořák

korektury CZ verze Tomáš Benda, David Rozsival, Lukáš Sábo

DTP CZ verze Anna Machová

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?

Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Příprava hry

PŘÍPRAVA STEZKY

Abyste si výpravu po národních parcích USA co nejvíce užili, musíte si ji pečlivě naplánovat, připravit si výbavu a promyslet, kudy se vydat. Takže jdeme na to!

1 Herní plán

Doprostřed stolu položte herní plán.

2 Zásobníky žetonů

Oba zásobníky ve tvaru kmene položte na místa, kam všichni hráči pohodlně dosáhnou.

3 Destičky lokací

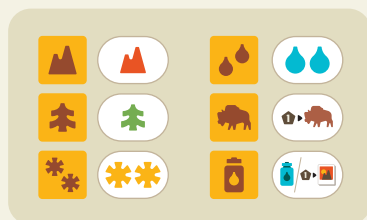
Zamíchejte všech 8 destiček lokací a náhodně je lícem nahoru vyskládejte na nepoříštná políčka na horním okraji lokací.

4 Počasí

Na lokaci (počínaje druhou) vyskládejte po jednom žetonu počasí tak, aby se střídalo slunce ☀ a voda 💧.

5 Žeton nadšeného fotografa

Hodte kostkou stezky 🎲 a pod lokaci, kterou kostka ukáže, položte žeton nadšeného fotografa 📷 (dle tabulky níže). Poté v blízkosti herního plánu připravte odznak nadšeného fotografa 📷.



6 Kostka stezky

Položte tuto kostku 🎲 na/pod lokaci s kostkou stezky.

7 Destičky období

Zamíchejte odděleně všechny tři hromádky bonusových destiček 🌸 (jaro, léto a podzim) a z každé hromádky táhněte jednu destičku. Vybranou trojici vyložte lícem nahoru na herní plán. Zbývající destičky vraťte do krabice.

8 Nabídka parků

Zamíchejte balíček karet parků a položte jej lícem dolů na herní plán. Poté z něj táhněte 3 karty a vyložte je lícem nahoru napravo od balíčku, kde budou tvořit nabídku parků.

9 Nabídka výbavy

Zamíchejte balíček karet výbavy 🎒 a položte jej lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu. Poté z něj táhněte 3 karty výbavy a vyložte je lícem nahoru napravo od balíčku výbavy, kde budou tvořit nabídku výbavy.

10 Nabídka čutor

Zamíchejte žetony čutor 🐻, utvořte z nich sloupeček, a ten postavte lícem dolů nad herní plán. Poté z něj táhněte 3 čutory a vyložte je lícem nahoru na herní plán, kde budou tvořit nabídku čutor.

11 Destička bonusu za fotografie

Na herní plán ještě položte destičku bonusu za fotografie – stranou pro odpovídající počet hráčů 🧑 nahoru. V sólové hře se tento bonus nepoužívá.



PŘÍPRAVA HRÁČE

1 Vyberte si své turisty

Každý hráč si vybere dvojici turistů stejné barvy a umístí je na začátek stezky.

2 Chopte se batohu

Položte si před sebe desku hráče v barvě odpovídající vašim turistům.

3 Přibalte si čutoru

Každý hráč si náhodně táhne jeden žeton čutory a položí si jej lícem nahoru na levé horní políčko na obrázku čutory na své desce hráče.

4 Zapalte táborák

Každý hráč si vezme žeton táboráku a položí si jej vedle své desky hráče lícem nahoru (zapálenou stranou), hraje-li 4–5 hráčů, nebo lícem dolů (použitou stranou nahoru), hraje-li 1–3 hráči.

5 Odhalte svou vášeň

Zamíchejte karty vášně a každému hráči přidělte jednu z nich. Až budete mít odehranou alespoň jednu partii, můžete každému hráči rozdat 2 karty, z nichž si jednu ponechá lícem nahoru před sebou a druhou odhodí do krabice.

6 Podělte se o zážitky

Ten z vás, kdo jako poslední navštívil nějaký národní park, si vezme žeton prvního turistu. Případně jej můžete přidělit náhodnému hráči.

Hrajete v 1–2 hráčích? Proved'te ještě dodatečné kroky přípravy popsané na stranách 14–16.

PŘÍPRAVA TÁBOŘENÍ



Ve své první partii si vyzkoušíte několik jednodušších denních výprav, jakmile se ale trochu otkááte, můžete se pustit i do výletů s přenocováním, které nabízí režim s tábořením (viz stranu 17).

Při hře s tábořením proved'te ještě následující dodatečné kroky přípravy:

1 Destičky tábořišť

Zamíchejte destičky tábořišť, táhněte 3 z nich a ty položte v komínku na vyhrazené místo na herním plánu. Destičky tábořišť mohou být orientované libovolnou stranou nahoru (každá strana obsahuje jiná tábořiště).

2 Žetony stanu

Položte všechny 3 žetony stanu na příslušná pole herního plánu.

Čas vyrazit na stezku!

Ve hře Parky budete procházet 3 ročními obdobími – koly. V každém z období se vaši turisté vydají po stezce, na níž budou zastavovat na lokacích, shromažďovat zdroje pro budoucí návštěvy parků, sbírat fotografie krásných scenérií a zažívat setkání se zvířaty (z bezpečné vzdálenosti).

Aby se jim šlo lépe, budou si cestou opatřovat dodatečnou výbavu a čutory. Jakmile všichni turisté dorazí na konec stezky, začnou se připravovat na následující období. Na konci třetího období celé putování (a s ním i partie) končí! V tu chvíli nastává čas sečíst získané body a zjistit, kdo si výpravy do parků užil nejvíc!

POHYB TURISTŮ



Na začátku každého období přesune hráč s žetonem prvního turistu jednoho ze svých turistů po stezce tak daleko, jak chce, a na lokaci, na níž se zastaví, provede akci této lokace.

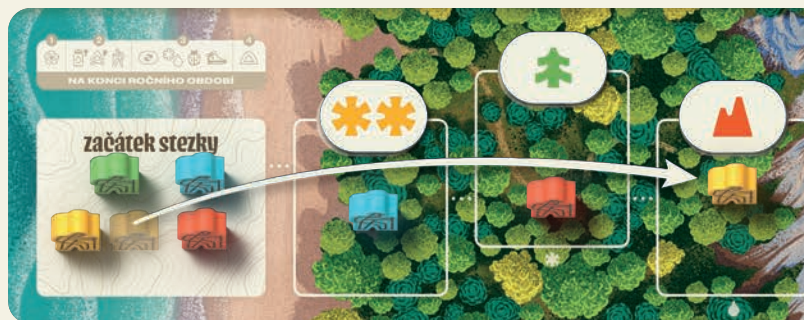
Poté v pořadí po směru hodinových ručiček přesunou jednoho ze svých turistů o libovolný počet polí vpřed i ostatní hráči a na lokaci, na níž se zastaví, provedou akci této lokace. Ta může zahrnovat získání zdrojů, fotografování, návštěvu parku a další.

Takto se střídá na tahu jeden hráč za druhým a pokaždé vybere jednoho ze svých dvou turistů a posune

jej dál po stezce. Pohyb zpět není možný. Turisté se vždy musí pohybovat zleva doprava, směrem ke konci stezky.

Nakonec turisté postupně dorazí na konec stezky – na její poslední pole. Jakmile některý turista dosáhne konce, zůstane na něm stát až do skončení tohoto období.

Lokaci můžete navštívit jen tehdy, pokud jste schopni provést její akci a pokud je lokace volná (není v ní jiný turista). Není-li volná, musíte použít táborák (viz níže).



Karel přesune svého turistu ze začátku stezky na lokaci hory. Vezme si ze zásobníku žeton hory a přidá si jej do svého batohu.

TÁBORÁKY



Určitě se nevyhnete situaci, kdy budete potřebovat některého z vašich turistů přesunout na lokaci, na níž stojí jiný turista.

Chcete-li se dělit o lokaci s jiným turistou (včetně vlastního), musíte použít svůj táborák (otočíte jej lícem dolů).

Používejte své táboráky s rozvahou! Jakmile je využijete, budete až do začátku následujícího období moci navštěvovat jen neobsazené (volné) lokace.



Tomáš ve svém tahu uhasí svůj táborák, aby mohl svého červeného turistu přesunout kupředu, na lokaci, na níž se aktuálně nachází modrý turista Hanky.

Na stezce

AKCE LOKACÍ



Hlavní náplň vaší výpravy bude tvořit návštěva lokací. Podívejte se tedy, jaké všechny lokace na vás ve hře Parky čekají a jaké akce nabízejí:



Získ
1 žetonu
lesa



Získ
1 žetonu
hory



Získ
2 žetonů
slunce



Získ
2 žetonů
vody



Výměna
1 zdroje
za zvíře



Rezervace
nebo návštěva
parku



Získ čtůry,
nebo pořízení
fotografie



Koupě
vybavení



Hod kostkou
stezky a získ
vrženého užítku

ZISK ZDROJŮ



Hra Parky nabízí pět druhů zdrojů: hory, lesy, slunce, vodu a zvířata. Tyto zdroje můžete získat přímo na stezce, nebo jako bonus na kartě parku, případně díky svým čutorám a efektům výbavy.

Jakmile některý ze zdrojů získáte, vezměte ze zásobníku příslušný žeton a uložte si jej do svého batohu. Do batohu se vejde nanejvýš 12 žetonů zdrojů. Máte-li na konci svého tahu více než 12 zdrojů, všechny přebytečné zdroje odhodte tak, aby vám jich zůstalo 12.

Zdroje ve hře Parky jsou konečné. To znamená, že pokud některý z nich není k dispozici v okamžiku, kdy byste jej měli díky některé akci ve svém tahu získat, nezískáte jej.

Zvířata

Zvířata jsou divoká a narazíte na ně úplně všude. Můžete je použít namísto libovolného jiného zdroje k návštěvám parků, nákupu výbavy a pořizování fotografií.

POČASÍ



Správný výletník si užívá túru v jakémkoli počasí – za slunka i za deště. Pokud váš turista dorazí na některou lokaci se sluncem nebo vodou jako první, vezme si daný žeton a uloží si jej do svého batohu (před provedením akce dané lokace, či po něm).



Karel se vydal dál po stezce a zastavil na lokaci s horami. Jelikož jeho turista na tuto lokaci dorazil první, získává žeton vody ležící na této lokaci a vloží si jej do batohu. Zároveň si ze zásobníku vezme i žeton hory, který si rovněž přidá do batohu.



AKCE PARKY

Parky Kvůli navštěvování úchvatných parků jsme přece tady. Jejich návštěvy nám zároveň ve hře přináší nejvíce bodů! Kdykoliv se uprostřed stezky, nebo na jejím konci setkáte se symbolem **Parky**, můžete si buďto některý park zarezervovat, nebo jeden či vícero z nich navštívit.

Rezervace parku

Vyberte si 1 kartu parku z nabídky, nebo si táhněte svrchní kartu parku z balíčku a přidejte si ji na místo pro zarezervované parky u levého okraje své desky hráče. Parky, které si zarezervujete, můžete v budoucnu navštívit prostřednictvím akce Parky. Tyto parky může navštívit pouze hráč, který si je zarezervoval.

Kdykoliv si ve svém tahu rezervujete či navštívíte park, doplňujte karty do nabídky parků, až když váš tah skončil.

ANATOMIE KARTY PARKU



Hanka by opravdu ráda navštívila park Everglades. K tomu by ale potřebovala o trochu víc žetonů vody. Zamíří tedy na lokaci Parky a zarezervuje si kartu Everglades (vezme si ji z nabídky a položí k levému okraji své desky hráče).



Návštěva parků

Parků můžete navštívit tolik, kolik chcete a kolik můžete – stačí si vybrat z nabídky parků nebo ze svých rezervací.

Chcete-li některý park navštívit, odevzdejte ze svého batohu zdroj dle požadavku uvedeného na kartě daného parku. Poté si tuto kartu položte na místo pro navštívené parky u pravého okraje své desky hráče. Odevzdané zdroje putují do zásobníku žetonů.

Jakmile jste ve svém tahu s návštěvou parků hotovi, posuňte karty v nabídce parků doprava, tak aby se zaplnila uvolněná místa. Poté levou stranu nabídky doplňte kartami taženými z balíčku parků.

Pokud chcete navštívit park, v jehož ceně je uvedené zvíře, musíte odevzdat žeton zvířete.

Parky s okamžitým efektem

Parky označené symbolem ⚡ poskytují okamžité efekty nebo užítiky, které získáte hned při návštěvě tohoto parku. Užítiky zahrnují získání zdrojů, čtury, odznaku nadšeného fotografa nebo hod kostkou stezky.

Parky s okamžitými efekty vám mohou přinést zdroje navíc, díky nimž můžete případně v tom samém tahu navštívit další parky.



V nabídce parku se objevila karta Joshua Tree, což je pro Hanku skvělá příležitost, jak získat vodu, kterou potřebuje. Přesune tedy svého zadního turistu na lokaci Parky a odevzdá 3 slunce a 1 les, aby mohla navštívit park Joshua Tree. Jeho kartu si uloží na místo pro navštívené parky napravo od své desky hráče a získá okamžitý užitek v podobě 2 žetonů vody. Nyní má konečně všechny 4 žetony vody, které potřebovala, takže navštíví také park Everglades, který si přesune ze zarezervovaných parků do navštívených.



FOTOGRAFIE



Fotografie představují další skvělý způsob, jak přijít k vítězným bodům. Chcete-li si pořídit fotografii (📷 ➡ 📷), vyměňte jeden zdroj ze svého batohu za žeton fotografie ze zásobníku žetonů. Získaný žeton fotografie si položte nad desku hráče – má hodnotu 1.

Pokud jeden z vašich turistů zastaví na lokaci s žetonem nadšeného fotografa 📷, získáte kromě všech užitek dané lokace také odznak nadšeného fotografa 📷. Vlastní-li jej v danou chvíli již jiný hráč, vezměte si jej od něj. Žeton nadšeného fotografa ponechte na stezce, aby jej mohli po zbytek období využít i ostatní hráči.



Fotoalba

Jakmile pořídíte 5 fotografií, směňte je za žeton fotoalba. Každý žeton fotoalba má hodnotu 5 vítězných bodů.



Odznak nadšeného fotografa

Pokud vlastníte odznak nadšeného fotografa a pořizujete si fotografii, můžete se (jednou za tah) rozhodnout odevzdat další zdroj a pořídit si ještě druhou fotografii.

Hráč s nejvíce fotografiemi získá na konci hry bonus za fotografie – nedržte se tedy zpátky!



Ivin turista navštíví lokaci se symbolem „získej čutoru, nebo poříd' fotografii“ a zvolí si pořízení fotografie. Odevzdá ze svého batohu jeden žeton vody (vrátí jej do zásobníku) a vezme si jeden žeton fotografie, který si položí nad desku hráče. Jelikož Iva vlastní odznak nadšeného fotografa, může si pořídit ještě další fotografii. Odevzdá tedy z batohu ještě žeton slunce a přidá si do své sbírky snímků další žeton fotografie.



Tomáš chce použít vodu, kterou právě získal na stezce, k naplnění čutory. Má dvě možnosti – čutoru se 2 slunci a lesem, nebo čutoru s akcí Parky. Přidá vodu do řady s žetony 2 sluncí a lesa, čímž tyto zdroje získá a přidá si je do batohu.

ČUTORY



Získ čutory

Na stezce bývá horko, a proto je důležité udržovat své tělo dobře hydratované. Pokud budete svou čutoru pravidelně doplňovat, půjde všechno snáze.

Na obrázku čutory na desce každého hráče se nachází tři řady políček – každá řada obsahuje dvě políčka pro žetony čutory a jedno políčko pro žeton vody mezi nimi.



Kdykoli získáte čutoru 🍷, vyberte si jeden ze tří žetonů čutory v nabídce, nebo svrchní žeton ze sloupce žetonů čutor. Získaný žeton si položte na libovolné volné políčko pro žeton čutory na své desce hráče. Pokud jste

si žeton vzali z nabídky čutor, nabídku doplňte tažením nového žetonu.

Používání čutory

Kdykoliv získáte při hře žeton vody 💧, rozhodněte se, zda si jej uložíte do batohu, nebo ho umístíte na obrázek své čutory, a aktivujete tak užitek, jež přináší žetony v dané řadě. Vodu v batohu nelze použít pro plnění čutory v budoucnu.

Každou řadu na obrázku čutory je takto možné aktivovat vodou jedenkrát během každého z období. Lze aktivovat i řadu, ve které se nachází pouze jeden žeton. Pokud přidáte žeton čutory do řady, ve které již leží žeton vody, užitek z tohoto žetonu v aktuálním období již nezískáte.

KARTY VÝBAVY



Chcete-li úspěšně dospět na konec stezky, budete potřebovat

dobré boty. Výbava, kterou si s sebou zabalíte do batohu, vám pomůže z návštěv lokací a dalších akcí ve hře vytěžit co nejvíce. Čím dříve si výbavu pořídíte, tím lépe ji během túry využijete.

Koupě výbavy

Kupujete-li výbavu , můžete si koupit jednu kartu výbavy. Vyberte si jeden ze dvou způsobů, jak to udělat:

- Odevzdejte tolik žetonů slunce , kolik činí cena karty ležící v nabídce (v pravém horním rohu karty). Koupenou kartu si poté

položte na místo pro výbavu u spodního okraje desky hráče.

- Odevzdejte 2 žetony slunce , táhněte si svrchní kartu z balíčku výbavy a položte si ji na místo pro výbavu u spodního okraje desky hráče.

Pokud jste si ve svém tahu koupili kartu z nabídky výbavy, posuňte zbylé karty výbavy doprava a doplňte levou stranu nabídky kartou taženou z balíčku výbavy.

Používání výbavy

Koupenou výbavu můžete ihned použít. Její efekt se může aktivovat při návštěvě lokace, nebo při provedení

určité akce. Výbava je aktivní během putování i mezi obdobími.

Během svého tahu můžete těžit z užítku více vybavení. Vybavení můžete využít v libovolném pořadí poté, co jste provedli akci lokace.

Konkrétní vybavení lze využít pouze jednou za tah (to se týká i karet vášně).



Hanka si již dříve koupila do výbavy Širokoúhlý objektiv a Pláštěnku. Ve svém tahu navštíví lokaci se sluncem. Poté, co si vezme 2 žetony slunce, které jí náleží, využije svého Širokoúhlého objektivu k pořízení fotografie – vymění jeden z právě získaných žetonů slunce za žeton fotografie.

Poté, jelikož pořídila fotografii, může využít Pláštěnku, a získat tak 2 žetony vody. Jeden z nich si přidá do řady na čutoře, což jí umožní vzít si žeton lesa a poříditi další fotografii. Za její pořízení zaplatí právě získaným žetonem lesa. Efektu Pláštěnky však již podruhé využít nemůže.



HOD KOSTKOU STEZKY



Cesta někdy přinese neočekávaná překvapení – matka příroda dokáže být štedrá.

Kdykoli se zastavíte na lokaci  nebo narazíte na kartě parku, výbavy či vášně na symbol , hodte kostkou stezky a získáte vrženým užitek.



Iva se chystá dorazit na konec stezky, aby mohla navštívit nějaké parky. Než tak učiní, zastaví se ještě na lokaci s kostkou stezky v naději, že před tím ještě získá nějaké zdroje navíc. Iva si vezme žeton vody a poté hodí na kostce stezky horu, takže si do batohu přidá ještě žeton hory.

KARTY VÁŠNĚ



Samozřejmě že milujete toulání divočinou. To však není jediný důvod, proč jste se vydali na trasu. Odhalte svou vášně a vychutnejte si Parky novými a jedinečnými způsoby.

Každá karta vášně obsahuje na jedné straně váš cíl. Začněte právě jím. Cíl můžete během svého tahu splnit tak, že provedete uvedenou akci. Jakmile požadavek své vášně

splníte, otočte kartu na druhou stranu  a vyberte si buďto:

→ **efekt výbavy** , který vám po zbytek hry zpřístupní jedinečnou schopnost výbavy, nebo

→ **bonus na konci hry** , který vám poskytne jedinečný bodovací bonus pro konec hry. Vybranou odměnu si označte

zasunutím karty vášně pod desku hráče tak, aby vyčnívala pouze zvolená odměna.

Může se stát, že vám splnění vášně během tahu umožní získat užitek, který použijete v tom samém tahu na některou další akci.



Ivinou vášní je plavání. Poté, co provede akci návštěvy parku, nachází se mezi jejími navštívenými parky 3 symboly vody, čímž naplní požadavek své vášně. Otočí tedy svou kartu vášně a jako odměnu si zvolí bonus na konci hry, který jí přidá bod navíc za každé 2 symboly vody mezi jejími navštívenými parky.

Vášeň	 Efekt výbavy	 Bonus na konci hry
Botanika: Navštiv 3 lesy.	Namísto zisku lesa můžeš získat zvíře.	Na konci hry získáváš 1 bod za každé 2 lesy v cenách navštívených parků.
Dobrodružství: Navštiv 2 parky, které mají okamžitý efekt.	Navštívíš-li park s okamžitým efektem, hod' si zároveň kostkou stezky.	Na konci hry získáváš 1 bod za každý navštívený park s okamžitým efektem.
Horolezectví: Navštiv 3 hory.	Namísto zisku hory můžeš získat zvíře.	Na konci hry získáváš 1 bod za každé 2 hory v cenách navštívených parků.
Jízda na kajaku: Navštiv 2 parky s alespoň 1 vodou v ceně parku.	Po zbytek hry tě návštěva všech parků stojí o 1 vodu méně.	Na konci hry získáváš 1 bod za každý navštívený park s vodou v ceně parku.
Láska k horám: Navštiv 3 parky s alespoň 1 horou v ceně parku.	Po zbytek hry tě návštěva všech parků stojí o 1 horu méně.	Na konci hry získáváš 1 bod za každý navštívený park s horou v ceně parku.
Lesnictví: Navštiv 3 parky s alespoň 1 lesem v ceně parku.	Po zbytek hry tě návštěva všech parků stojí o 1 les méně.	Na konci hry získáváš 1 bod za každý navštívený park s lesem v ceně parku.
Plavání: Navštiv 3 vody.	Plníš-li čturu, hod' si zároveň kostkou stezky.	Na konci hry získáváš 1 bod za každé 2 vody v cenách navštívených parků.
Pozorování ptáků: Navštiv 2 parky s alespoň 1 sluncem v ceně parku.	Po zbytek hry tě návštěva všech parků stojí o 1 slunce méně.	Na konci hry získáváš 1 bod za každý navštívený park se sluncem v ceně parku.
Sběratelství: Kup 2 karty výbavy.	Všechny tvé koupě výbavy jsou zdarma.	Na konci hry získáváš 1 bod navíc za každou koupenou kartu výbavy.
Zvířata: Pořiď fotografii z odevzdání zvířete.	Namísto výměny 1 zdroje za fotografii můžeš vyměnit zvíře za 2 fotografie.	Na konci hry získáváš 1 bod za každé 3 pořízené fotografie.

NA KONCI STEZKY

Jakmile jeden z vašich turistů  dorazí na konec stezky, vyberte si jednu ze tří akcí, jež jsou zde uvedené, postavte turistu na její políčko a získejte vyobrazený užitek (chcete-li). Na každém z políček se může nacházet libovolný počet turistů.

První hráč, který si danou akci vybere, postaví svého turistu na menší políčko vpravo a vezme si – jako bonus k akci konce stezky – ještě vyobrazenou odměnu.

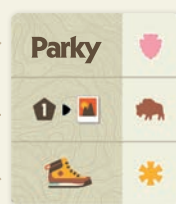
Jakmile na konec stezky dorazili oba turisté, hra pro ně v tomto období již skončila, zatímco zbylí hráči pokračují dál.

Akce konce stezky

Proveď akci Parky (návštěva či rezervace parku)

Pořiď si fotografii

Kup si výbavu



Bonusy na konci stezky

První hráč, který provede tuto akci, získá žeton prvního turistu.

První hráč, který provede tuto akci, získá zvíře.

První hráč, který provede tuto akci, získá slunce.



Iva se přesune na konec stezky a vybere si akci pořízení fotografie. Protože je prvním hráčem, který tuto akci konce stezky provedl, postaví svého turistu na symbol zvířete a přidá si do batohu žeton zvířete. Poté odevzdá 1 zdroj a pořídí si fotografii.

Poslední hráč na stezce

Jakmile se na stezce nacházejí již jen turisté jediného hráče, musí jejich žeton(y) přesunout rovnou na

konec stezky a provést za každého takto přesunutého turistu akci konce stezky.



Tomáš je posledním hráčem na stezce a na konci stezky nemá zatím ani jednoho ze svých turistů. Ve svých posledních dvou tazích tedy musí přesunout oba své turisty na konec stezky a provést za každého z nich jednu akci.

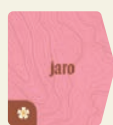
BONUSY OBDOBÍ



Díky ročním obdobím nikdy nevykročíte dvakrát na stejnou trasu.

Parky nabízejí svou krásu stejně štedře za jarních přeháněk, během letních slunečných dnů i ve víru zlatého listí.

Jakmile všichni turisté dorazili na konec stezky, je třeba zjistit, kdo získá bonus za roční období. Pro získání tohoto užítku musí splnit alespoň jeden z uvedených požadavků. Po přidělení bonusu destičku otočte.



1. období – jaro:

Hráč, který v největší míře splnil vyobrazený požadavek, zdarma získá uvedený užitek.



2. období – léto:

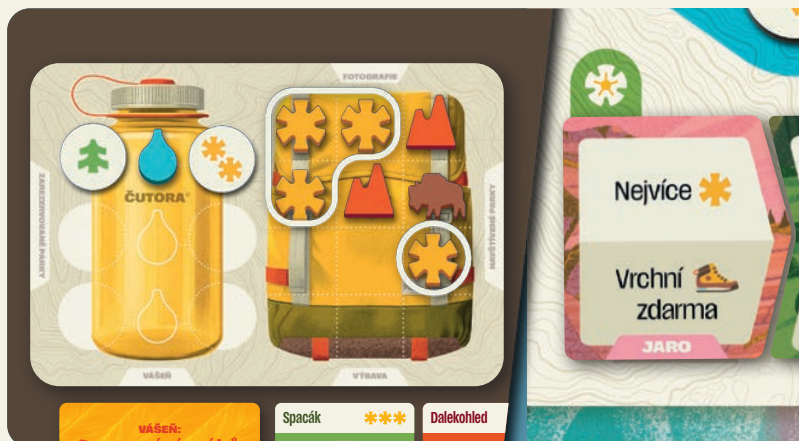
Hráč, který v největší míře splnil vyobrazený požadavek, si dvakrát hodí kostkou stezky a získá vržené užitky.



3. období – podzim:

Hráč, který na svých navštívených parcích v největší míře splnil vyobrazený požadavek, získá na konci hry 3.

Pokud dosáhli někteří hráči v plnění požadavků ročních období stejného úspěchu, získávají užitek všichni hráči se stejným výsledkem. Nesplnil-li požadavky pro některé období žádný z hráčů, nezíská tento užitek nikdo.



Všichni stojí na konci stezky a nastal čas zjistit, kdo si zaslouží jarní bonus. Karel se podívá do batohu, kde má 4 slunce – nejvíc ze všech. Získává tedy jarní bonus a vezme si jako odměnu zdarma svrchní kartu balíčku výbavy, kterou si přidá mezi ostatní výbavu.

Konec ročního období

Jakmile všichni turisté dorazí na konec stezky, aktuální období končí. Jde-li o konec třetího období, přejděte k závěrečnému bodování. V opačném případě proveďte následující kroky:

1 Přidělení bonusu za období



Odměňte hráče bonusem období tak, jak je popsáno na straně 12. Poté, jde-li o konec jara či léta, destičku daného období otočte.

2 Příprava na další období – hráči



Vyprázdněte čutory (odhodte veškeré žetony vody z čtur zpět do zásobníku).



Znovu zapalte (otočte lícem nahoru) použité táboráky.



Vraťte všechny turisty na začátek stezky.

3 Příprava na další období – stezka



Zamíchejte lokace a znovu je lícem nahoru náhodně vyskládejte na stezku.



Doplňte na stezku chybějící žetony počasí – výsledkem budou opět střídající se žetony slunce a vody (počínaje druhou lokací).



Hod'te kostkou stezky a pod lokaci, jež na kostce padla, položte žeton nadšeného fotografa.



Vezměte kartu výbavy, která leží v nabídce nejvíce vpravo, a vraťte ji do krabice. Posuňte zbylé karty výbavy o 1 místo doprava a táhněte novou kartu výbavy.

4 Příprava na další období – táboření



Tábořte-li, vraťte všechny stany na jejich lokace.

Odhod'te svrchní destičku tábořišť do krabice.

Závěrečné bodování

Po skončení 3. ročního období přichází čas zhodnotit zážitky, které hráči nasbírali během svých výprav.

1 Přidělte bonus období

Určete, kdo si zaslouží podzimní bonus, a přidejte příslušné body. V případě nerozhodného výsledku obdrží body všichni nerozhodní hráči.

2 Započítejte si body za navštívené parky

Sečtěte si body za všechny navštívené parky.

3 Započítejte si body za fotografie

a) Hráč, jenž pořídil nejvíce fotografií, získá bonus za fotografie v hodnotě:

→ 3 body při hře dvou hráčů;

→ 4 body při hře 3–5 hráčů, přičemž hráč s druhým nejvyšším počtem fotografií získá 2 body.

b) Následně všichni hráči získají 1 bod za každou fotografii.

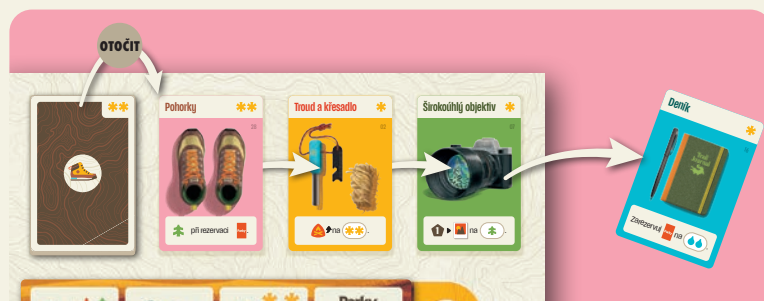
4 Započítejte si body za karty vášně

Pokud jste si na kartě své vášně vybrali bonus na konci hry, připočítejte si nyní příslušné body.

5 Přidělte body za žeton prvního turisty

Hráč s žetonem prvního turisty získá 1 bod.

Vítězem se stává hráč, kterému se podařilo nashromáždit nejvíce bodů! V případě nerozhodného výsledku vítězí ten hráč, který navštívil nejvíce parků. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězí oba hráči se shodným počtem bodů.



Karta ležící v nabídce výbavy nejvíce vpravo – Deník – se na konci období odhodí ze hry. Zbylé dvě karty výbavy se posunou doprava a na uvolněné místo se z balíčku výbavy táhne nová karta.

Režim pro 2 hráče

Hrajete-li ve dvou hráčích, můžete použít veškerá doposud uvedená pravidla, nebo si partii ztížit přidáním správce parku Teddyho.

SPRÁVCE TEDDY

Správce Teddy se vydá na cestu spolu s vámi, bude obsazovat lokace a sbírat žetony počasí ☀️💧, dorazí-li na některou z nich jako první. Chcete-li Teddyho přidat do hry, proveďte následující kroky.

Příprava správce Teddyho:

1. Vyberte sadu turistů 🧑🧑, které v aktuální partii nepoužíváte, a postavte je na začátek stezky. Budou to strážci parku patřící správci Teddymu.
2. Vytáhněte z krabice karty správce Teddyho, zamíchejte je a položte lícem dolů mezi oba hráče.
3. Předějte správci Teddymu žeton prvního turistu 🍀.
4. Při hře dvou hráčů se destička bonusů za fotografie otočí stranou pro 2 hráče nahoru.

POHYB NA STEZCE SE SPRÁVCEM TEDDYM

Správce Teddy začíná s žetonem prvního turistu, takže vyrazí na stezku s jedním ze svých turistů (strážců parku) jako první, následován ostatními hráči (v pořadí po směru hodinových ručiček). Teddy tedy otočí jednu kartu správce Teddyho a přesune jednoho svého turistu kupředu tak, jak karta ukazuje.

Pokud se některý z Teddyho turistů přesune na lokaci, na níž leží žeton počasí ☀️💧, odhodí daný žeton zpět do zásobníku.

Balíček správce Teddyho

Abyste určili, kam se Teddyho turista (strážce) přesune, musíte táhnout kartu z balíčku správce a položit ji lícem nahoru napravo od balíčku. Rubová strana karty, která se tím odkryla navrchu balíčku správce, udává, který z Teddyho turistů se pohne.

Jak číst rubové strany karet:



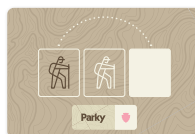
Teddyho turista, který je nejvíce pozadu.



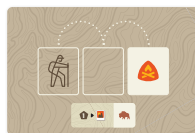
Teddyho turista, který je nejvíce vpředu.

Stojí-li oba strážci na stejné lokaci, přesuňte kteréhokoli z nich.

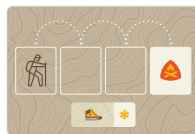
Jak číst líčové strany karet:



Přesuňte Teddyho turistu kupředu, na následující volnou lokaci.

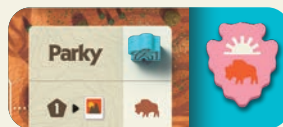


Přesuňte Teddyho turistu kupředu přesně o 2 pole s tím, že bude v případě nutnosti sdílet lokaci s jiným turistou.



Přesuňte Teddyho turistu kupředu přesně o 3 pole s tím, že bude v případě nutnosti sdílet lokaci s jiným turistou.

SPRÁVCE TEDDY NA KONCI STEZKY



Jakmile se jeden z Teddyho turistů přesune na konec stezky, postavte jej na políčko uvedené naspodu karty správce,

která je otočená lícem nahoru. Pokud se na toto políčko dostal Teddy jako první, zakryje jeho bonus, stejně jako by to udělal běžný turista. Pokud takto zakryje bonus s žetonem prvního turistu, získá tento žeton, nebo si ho ponechá pro výpravu v příštím období.



Režim pro 1 hráče

Někdy má člověk prostě chuť užít si cestu v klidu a o samotě. Následující pravidla ti ukážou, jak na to ve hře Parky.

SPRÁVCE PARKU TEDDY (SÓLOVÁ HRA)

V sólové hře vyrazíte na trasu společně se správcem Teddym, který přidá na stezku dvě sady turistů navíc. Na následujících rádcích se dozvíš, jak sólovou hru připravit.

Příprava správce Teddyho:

1. Vyber 2 sady turistů , které v této hře nebudeš používat, a postav je na začátek stezky – toto budou Teddyho turisté.

2. Vytáhni z krabice karty správce Teddyho, zamíchej je a polož je lícem dolů na dosah ruky. Vedle balíčku si polož přehledovou kartu správce Teddyho.

3. Předej Teddymu žeton prvního turistu .

4. Destička bonusů za fotografie se v sólové hře nepoužije. Ponech ji tedy v krabici.

POHYB NA STEZCE SE SPRÁVCEM TEDDYM (SÓLOVÁ HRA)

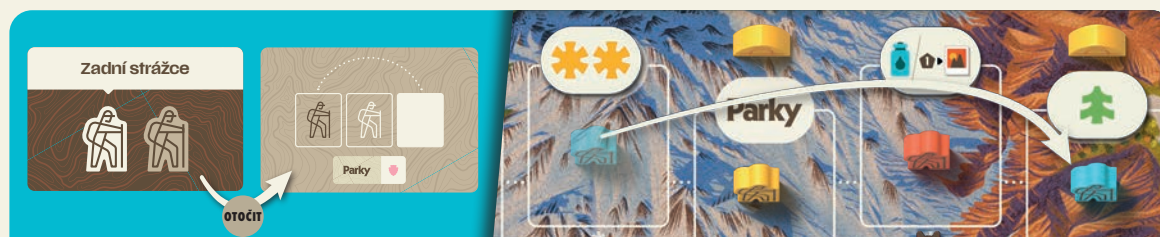
Podívejte se na pravidla v části Pohyb na stezce se správcem Teddym na straně 14, která vysvětluje způsob, jakým se Teddyho turisté pohybují. Při sólové hře správce Teddy otáčí

dvě karty správce Teddyho a dle popisu na kartách přesunuje jednoho turistu od každé barvy, kterou ovládá. Výběr Teddyho turistu, který se přesune jako první, je na hráči.

Obnovení balíčku správce Teddyho

Pokud ti během období zbývá v balíčku správce Teddyho poslední karta, zamíchej ji spolu s ostatními kartami a utvoř nový balíček. Poté táhni svrchní kartu, polož ji lícem nahoru vedle balíčku a pokračuj v putování.

Balíček zamíchej a utvoř znovu i během přípravy na další období.



Tomáš během sólového treku skončil na lokaci se symbolem čutora/fotografie. Jakmile je hotov se svým tahem, otočí svrchní kartu balíčku správce Teddyho s pokynem „přesun na následující volnou lokaci“ a položí ji vedle balíčku. Rozhodne se přesunout modrého turistu, takže pošle zadního modrého na lokaci s lesem, protože se jedná o následující lokaci bez turistu. Než se pustí Tomáš do dalšího tahu, musí otočit ještě jednu kartu a posunout také žlutého turistu.

AKCE SPRÁVCE TEDDYHO NA STEZCE

Správce Teddy provádí na stezce několik akcí, které ovlivňují a ztěžují hru. Poté, co přesuneš libovolného z Teddyho turistů, zkontroluj a popořadě vyhodnoť všechny následující akce, pokud je to možné:

 **Počasí:** Jakmile Teddy dojde na lokaci s počasím, odhod' daný žeton počasí zpět do zásobníku.

 **Nadšený fotograf:** Teddy získává odznak nadšeného fotografa.

Akce Parky: Pokud Teddy navštíví pole s akcí Parky, navštíví park, jehož karta leží v nabídce nejvíce vpravo. Kartu tohoto navštíveného parku odhod', posuň zbylé karty v nabídce doprava a doplň uvolněné místo novou kartou z balíčku.

 **Akce výbavy:** Pokud Teddy navštíví pole s akcí výbavy, odhod' kartu výbavy, která leží v nabídce nejvíce vpravo. Kartu této výbavy odhod', posuň zbylé karty v nabídce doprava a doplň uvolněné místo novou kartou z balíčku.

 **Stany** (pokud táboříš): Existuje-li volné tábořiště, přesune Teddy stan na tábořiště nejvíce vpravo. Stejně jako tví turisté v tomto případě neprovádí akce na lokaci, nebere si počasí ani odznak nadšeného fotografa.

BONUSY OBDOBÍ (SÓLOVÁ HRA)

Na konci každého období se podívej na přehledovou kartu pro sólovou hru, která ti řekne, zda jsi v batohu nashromáždil dostatečné množství zdrojů pro získání bonusu daného období. Na jaře budeš potřebovat 3 a více žetonů zdrojů požadovaných v daném období. V létě budeš potřebovat splnit požadovanou podmínku alespoň 4+ a na podzim musíš získat alespoň 5 symbolů zdrojů na kartách parků. Na konci hry

pak porovnej své skóre s následující tabulkou, která ti odhalí, jak zdatný turista jsi.

30 bodů	příležitostný výletník
35 bodů	zkušený turista
40 bodů	cestovatel
45 bodů	dobrodruh
50 bodů	objevitel neprobádaných končin



Hanka měla za cíl při svém sólovém jarním treku nasbírat co nejvíce slunce. V batohu má 4 žetony slunce, takže splňuje požadavek tohoto období (alespoň 3 uvedené zdroje). Jako odměnu si tedy vezme svrchní kartu z balíčku výbavy.

DOBROVOLNICKÉ PROJEKTY



Jakmile zažiješ několik sólových výprav do přírody, budeš si možná chtít výpravu zpestřit a ztížit završením několika dobrovolnických projektů pod vedením správce Teddyho. Čím více projektů si k výpravě přibereš, tím obtížnější bude sbírat vítězné body a zároveň stoupne tvé hodnocení na konci hry.

Během přípravy hry zamíchej karty dobrovolnických projektů a táhni z nich tolik karet, kolik je uvedeno u úrovně obtížnosti, kterou sis zvolil/zvolila:

začátečník	1 karta
mírně pokročilý	2 karty
pokročilý	3 karty
expert	4 karty

Každá karta vnáší do hry unikátní pravidlo, popsání na dané kartě. Během pochodu se tedy budeš muset toto pravidlo snažit dodržet.

Za každý dobrovolnický projekt přidán do hry si k hodnocení přidej jeden hrot šípů.

1 karta	
2 karty	
3 karty	
4 karty	

Dobrovolnické projekty je možné do hry přidat v jakémkoli počtu hráčů! Chcete si dát s přáteli trochu obtížnější partičku? Nebojte se přibrat si pár projektů!

Režim s tábořením



Co může být krásnějšího než spaní pod širým nebem? Tábořiště rozšíří zážitek z putování až do nočních hodin. Destičky tábořišť nabízí silné

akce, které přináší nové možnosti, jak putování po stezce prožít. Chcete-li hrát tuto variantu hry, nezapomeňte při přípravě partie provést kroky v oddíle Příprava táboření na straně 3.

TÁBOŘENÍ

Táboření přidává na stezku 3 stany 🏕️. Jakmile váš turista dorazí na lokaci, nad níž leží žeton stanu, budete moci tento stan přesunout na některé volné tábořiště a provést akce daného tábořiště. Může jít o zisk zdrojů, pořízení fotografie, provedení akce Parky a jiné akce.

Jakmile dorazíte na lokaci se stanem, máte dvě možnosti:

- ➔ Obvyklým způsobem navštívíte danou lokaci (získáte její užitky).
- ➔ Zřeknete se návštěvy dané lokace, vezmete si stan a vyrazíte s ním do kempu – položíte stan na libovolné volné tábořiště (pole) na destičce tábořišť. Poté provedete akci daného tábořiště. Volným tábořištěm se myslí pole, na kterém ještě nestojí stan.

Pokud se rozhodnete provést akci tábořiště, nezískáte žádné další užitky z lokace (včetně žetonů počasí, efektů výbavy aktivovaných návštěvou lokace a zisku odznaku nadšeného fotografa).

Poznámka: U akce tábořiště, která umožňuje vyměnit vodu za dva libovolné zdroje, nelze takto získat žetony zvířat.

KONEC ROČNÍHO OBDOBÍ

Kromě obvyklé údržby stezky proveďte tyto kroky:

1. Vraťte všechny 3 žetony stanu na odpovídající místa nad poli lokací.
2. Odhodte svrchní destičku tábořišť, čímž se odhalí nová sada akcí tábořišť pro následující období.



Iva dorazí na lokaci s horou, která nabízí i stan. Vezme si ho tedy a položí jej na jedno z tábořišť, na němž obdrží žeton čutory a koupí si kartu výbavy (namísto zisku hory a vody z pole lokace).



Stručný průvodce hrou

PŘÍPRAVA HRÁČE



PRŮBĚH TAHU

- Posuň svého turistu na stezce vpřed tak daleko, jak chceš.
- Chceš-li sdílet lokaci s jiným turistou, uhas svůj táborák .
- Proved' (v libovolném pořadí) všechny akce lokace dostupné na dané lokaci. Mezi ně patří akce lokace, získání žetonu počasí , plnění čutory , použití výbavy , a/nebo splnění vášně.
- Každý kus výbavy lze použít pouze jednou za tah.
- Karty vášně je možné otočit i během tahu, a získat tak jejich užitek.

KONEC ROČNÍHO OBDOBÍ



- 1** Přidejte bonus za období. Poté, jde-li o konec jara či léta, destičku daného období otočte.
- 2** Odhodte všechny žetony vody z čutor zpět do zásobníků. Znovu zapalte použité táboráky. Vraťte všechny turisty na začátek stezky.
- 3** Zamíchejte lokace a znovu je lícem nahoru náhodně vyskládejte na stezku. Doplněte na stezku chybějící žetony počasí – výsledkem budou opět střídající se žetony

slunce a vody (počínaje druhou lokací). Hodte kostkou stezky a pod lokaci, která na kostce padne, položte žeton nadšeného fotografa. Odhodte kartu výbavy, která leží v nabídce nejvíce vpravo, zpět do krabice. Posuňte zbylé karty výbavy o 1 místo doprava a táhněte novou kartu výbavy.

- 4** Táboříte-li, vraťte všechny stany na jejich lokace. Odhodte svrchní destičku tábořišť do krabice.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1 Bonus období za podzim | 3 Fotografie a bonus za fotografie |
| 2 Navštívené parky | 4 Karty vášně |
| | 5 Žeton prvního turistu |