

PARKS STERNSTUNDEN

Sternstunden ist die erste Erweiterung für **PARKS**. Sie enthält neue Parkkarten mit spannenden Aktionen, neue Vorsätze, neue nachtaktive Wildtiere und die Möglichkeit, Wanderwege mit Hilfe von Zeltplätzen neu zu entdecken. Mit den neuen Parkkarten ist euer Set komplett (Stand Mai 2020).

VERSION 1.0

FEUERLAND

KEYMASTER GAMES™ Fifty-Nine Parks

SPIELMATERIAL


1 Zeltplatztableau


24 Nationalparkkarten


26 Vorsatzkarten


4 Wildtiermarker **(ALLE EINZIGARTIG)**


4 Zeltmarker


6 Zeltplätze

AUFBAU

Der Spielaufbau erfolgt genau wie im Grundspiel, mit folgenden Änderungen:

NEUE PARKS • Mischt die Parks aus *Sternstunden* mit denen aus dem Grundspiel zu einem Parkstapel. Legt ihn wie üblich auf das Brett und deckt 3 Karten auf.


WILDTIERE • Jeder erhält zu Beginn einen Wildtiermarker.



ZELTPLÄTZE • Nachdem ihr den Wanderweg aufgebaut habt, legt das Zeltplatztableau neben den Einstieg. Spielt ihr mit 4-5 Spielern, legt das Tableau mit dem Symbol  nach oben aus.

Spielt ihr mit 5 Spielern, dann legt den Zeltplatz mit 5+ (rechts unten) neben das Zeltplatztableau. Andernfalls legt ihn in die Schachtel zurück.

Mischt die übrigen Zeltplätze und legt 3 zufällige neben das Zeltplatztableau. Achtet darauf, dass alle Zeltplätze die Seite für die erste Jahreszeit (1 links unten) zeigen. Legt die übrigen in die Schachtel zurück.

ZELTE • Nachdem ihr die Wettervorhersage ausgelegt habt, schlagt ihr die Zelte auf dem Wanderweg auf. Stellt sie über die Wettermarker auf die mit Sternen gekennzeichneten Plätze:

In einem Spiel mit **1–3 SPIELERN** nutzt ihr 3 . Legt das übrige in die Schachtel zurück. Stellt 1 auf den Streckenabschnitt direkt vor dem Ausstieg. Stellt die anderen 2 , mit jeweils 1 Streckenabschnitt Abstand zwischen ihnen, weiter in Richtung Einstieg auf.



In einem Spiel mit **4–5 SPIELERN** stellt ihr das 4. zwischen die beiden linken (näher am Einstieg).





DIE PUNKTE GEBEN AN, WIE OFT ES DIESE VORSATZKARTE GIBT.

VORSÄTZE • Legt die Vorsätze aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel. Sie werden in *Sternstunden* nicht genutzt. Mischt die neuen Vorsätze und teilt jedem 2 verdeckt aus. Legt die restlichen als verdeckten Stapel auf das Zeltplatztableau. Wählt jeder 1 Vorsatz aus und schiebt den anderen verdeckt unter den Stapel.



Abgelegte Vorsätze aus Sternstunden *werden immer verdeckt unter den Vorsatzstapel geschoben.*

WANDERTIPP • Für eine aktionsreichere Variante kombiniert die 24 Parks aus *Sternstunden* mit 24 zufälligen oder ausgewählten Parks aus dem Grundspiel. So hat die Hälfte der Parks einen **SOFORTEFFEKT** .

VORSÄTZE – DETAILS

Die neuen Vorsätze enthalten neue persönliche Ziele und neue Varianten von persönlichen Zielen aus dem Grundspiel, auf die ihr hinarbeiten könnt. Außerdem könnt ihr während des Spiels durch Aktionen auf Parkkarten und Zeltplätzen weitere Vorsätze erhalten.

Jeder neue Vorsatz gibt euch nun Siegpunkte (SP) abhängig davon, wie oft ihr sein Ziel erfüllt. Je häufiger ihr das Ziel erfüllt, desto mehr SP erhaltet ihr. Die neuen Vorsätze geben euch 1 oder 2 SP *pro* Zielerfüllung. Es gibt keine SP-Begrenzung.



Wie im Grundspiel haltet ihr eure Vorsätze bis zum Ende des Spiels geheim.

WERTUNG • Ihr dürft beliebig viele Vorsätze haben und am Spielende alle eure Vorsätze werten. Habt ihr allerdings den gleichen Vorsatz mehrfach, dann wertet ihr diesen nur *einmal*. Zieht ihr einen eurer Vorsätze ein weiteres Mal, solltet ihr versuchen, ihn mit Hilfe einer Zeltplatzaktion zu tauschen.

Beachtet: Nur die Symbole auf den Parkkarten, die links neben dem ⚡ liegen, zählen für Vorsätze. Die Symbole rechts, im Bereich des Sofort-effekts, zählen nicht.





Der Tausendsassa gibt euch SP für jedes Set von Markern auf euren besuchten Parks. Habt ihr am Spielende auf euren Parks 4 ☀, 6 💧, 10 ▲ und 7 🌲, dann erhaltet ihr 4 SP. Hättet ihr am Spielende 2 Tausendsassa-Karten, würdet ihr insgesamt dennoch nur 4 SP erhalten, da ihr doppelte Vorsätze nur einmal wertet.

DIE VORSÄTZE VON A–Z

Karte	Wertung am Spielende
BAUMFREUND ••	**2 SP** für je 3 deiner besuchten Parks mit .
BERGSTEIGER ••	**2 SP** für je 3 deiner besuchten Parks mit .
BEWAHRER •	**1 SP** für je 2  auf deinen besuchten Parks.
FOTOGRAF ••	**1 SP** für je 4 Fotos, die du gemacht hast.
KAJAKFAHRER ••	**2 SP** für je 3 deiner besuchten Parks mit .
KANUTE •	**1 SP** für je 3  auf deinen besuchten Parks.
KLETTERER •	**1 SP** für je 2  auf deinen besuchten Parks.
LIEBHABER ••	**2 SP** für jedes Set deiner besuchten Parks mit 2, 3 und 4 SP.
PLANER ••	**1 SP** für je 2  in den gesamten Kosten deiner Ausrüstungskarten.
REISENDER ••	**1 SP** für jeden deiner besuchten Parks mit Soforteffekt.
SAMMLER ••	**2 SP** für je 3 Rohstoffmarker in deinem Vorrat.
STERNGUCKER •	**1 SP** für je 3  auf deinen besuchten Parks.
TAUSENDSASSA ••	**1 SP** für jedes Set aus  auf deinen besuchten Parks.
TOURENGEHER ••	**2 SP** für je 3 deiner besuchten Parks mit .
WILDHÜTER ••	**1 SP** für jedes Wildtier in deinem Vorrat.

PARKKARTEN – DETAILS

Die neuen Parkkarten haben nun einen Soforteffekt ⚡, der rechts neben den abzugebenden Markern abgebildet ist. Er funktioniert wie bei Ausrüstungskarten mit ⚡, wird aber erst aktiviert, wenn ihr den Park *besucht*.

Ihr müsst *zuerst* die Marker auf der linken Seite abgeben, um den Park zu besuchen. Danach *dürft* ihr den ⚡ sofort einmalig nutzen. Nutzt ihr ihn nicht, verfällt er.



Ursula bewegt ihren Wanderer auf den Ausstieg und besucht einen Park. Sie besucht den vorher reservierten Grand Teton Park und gibt dafür 1 Wald, 1 Berg und 1 Sonne ab. Jetzt nutzt sie den ⚡ und reserviert einen Park aus der Auslage. Nun legt sie noch den Grand Teton Park zu ihren besuchten Parks.

Beachtet: Füllt die Parkauslage immer sofort auf, wenn ein Park von dort besucht oder reserviert wird.

3 Manche der neuen Parks zeigen das allgemeine Symbol für Rohstoffmarker. Für dieses Symbol dürft ihr beliebige Marker abgeben, einzig die Anzahl muss stimmen.

AUSRÜSTUNG UND DIE NEUEN PARKS • Ausrüstung, die euch erlaubt, bei einem Parkbesuch weniger zu zahlen, gilt nur für die *konkret abgebildeten* Marker. Ihr könnt sie *nicht* für das allgemeine Symbol für Rohstoffmarker einsetzen.



Ursula muss 2 Sonnen und 2 beliebige Rohstoffmarker abgeben, um den Death Valley Park zu besuchen. Hätte Ursula Ausrüstungskarten, die ihr erlauben, bei einem Parkbesuch 1 Sonne und 1 Wasser weniger abzugeben, dann müsste sie nur 1 der 2 Sonnen, aber weiterhin 2 beliebige Rohstoffe abgeben, da der Wasserrabatt nicht für das allgemeine Rohstoffsymbol genutzt werden kann.

ZELTPLÄTZE – DETAILS

Zeltplätze können eure Wandererlebnisse bereichern. Aber plant gut voraus, um das Beste daraus zu machen. Zu Beginn jeder Jahreszeit steht auf einigen Streckenabschnitten ein , das einen Zeltplatz darstellt.

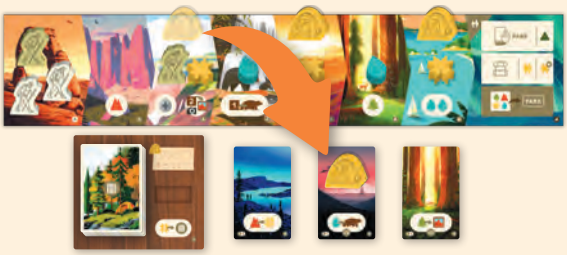
ZELT AUFSCHLAGEN • Erreicht einer eurer Wanderer einen Streckenabschnitt mit einem Zelt, könnt ihr

a) den Streckenabschnitt wie gewöhnlich besuchen, d.h. den Wettermarker nehmen (falls vorhanden) und die Aktion durchführen,

oder

b) ein Zelt aufschlagen. Nehmt dafür das und stellt es auf einen *freien* Zeltplatz, um die Aktion des Zeltplatzes zu nutzen.

Beachtet: Auf jedem Zeltplatz kann nur ein stehen. Ihr erhaltet keinen Wettermarker, wenn ihr ein Zelt aufschlagt. Zelte bieten (meist) Schutz vor den Elementen.



Ursula stellt einen ihrer Wanderer auf einen Streckenabschnitt mit . Anstatt den Wettermarker zu nehmen und die Aktion des Streckenabschnitts zu nutzen, beschließt sie ein Zelt aufzuschlagen. Dafür nimmt sie das und stellt es auf einen freien Zeltplatz. Dann nutzt sie dessen Aktion.

ZELTPLATZAKTIONEN • Zeltplätze haben spannende Aktionen, die sich oft am Ende einer Jahreszeit ändern:



JEDE JAHRESZEIT VERFÜGBAR

ZELTPLATZTABLEAU •
Gib 3 ab, um 2 neue Vorsätze vom Stapel zu ziehen. Schiebe dann einen deiner Vorsätze unter den Stapel. Dies muss kein gerade neu gezogener Vorsatz sein.

BEI 1–3 SPIELERN IST AUF DEM TABLEAU PLATZ FÜR 1 .
BEI 4–5 SPIELERN IST AUF DEM TABLEAU PLATZ FÜR 2 .

ZELTPLATZAKTIONEN – FORTSETZUNG

KÖNNEN BEI AKTIVIERUNG BIS ZU 3X DURCHGEFÜHRT WERDEN.


1 • 3 Gib 1 Wasser ab und erhalte 1 Wildtier.


2 • 4 Gib 1 Sonne ab und erhalte 1 Wildtier.

KÖNNEN BEI AKTIVIERUNG BIS ZU 2X DURCHGEFÜHRT WERDEN.


1 • 3 Gib 1 Wald ab und mache 1 Foto.


2 • 4 Gib 1 Berg ab und mache 1 Foto.

ALLE FOLGENDEN AKTIONEN KÖNNEN BEI AKTIVIERUNG GENAU 1X DURCHGEFÜHRT WERDEN.


1 • 3 Gib 1 Berg ab und erhalte 5 Sonnen.


2 • 4 Gib 1 Wald ab und erhalte 5 Wasser.


1 • 2 Ziehe eine Feldflasche und erhalte 1 Wasser.


3 • 4 Lege alles Wasser auf deinen Feldflaschen in deinen Vorrat. Erhalte 1 Wasser. *Beachte: Du kannst das Wasser von deinen Feldflaschen nicht nutzen, um diese direkt wieder zu füllen.*


1 • 4 Schiebe eine deiner Vorsatz- oder Ausrüstungskarten unter ihren Stapel. Nimm dann entweder den obersten Vorsatz, die oberste Ausrüstung vom Stapel oder eine Ausrüstung aus der Auslage. *Beachte: Du musst nicht die gleiche Kartenart nehmen.*


2 • 3 Gib 2 Sonnen ab und schiebe die 3 Ausrüstungskarten aus der Auslage unter ihren Stapel. Fülle dann die Auslage wieder auf. Du darfst dir eine Ausrüstung aus der Auslage oder die oberste Ausrüstung vom verdeckten Stapel kostenlos nehmen.



1•3

Erhalte 1 Wasser, reserviere 1 Park und zünde dein Lagerfeuer wieder an.



2•4

Erhalte 1 Sonne, reserviere 1 Park und zünde dein Lagerfeuer wieder an.

NUR IN SPIELEN MIT 5 SPIELERN ZUSÄTZLICH ZU DEN ANDEREN 3 ZELTPLÄTZEN.

Denkt daran, dass ihr Wildtiere als jedes andere Symbol nutzen könnt, wenn ihr eine Aktion durchführt.

KAMERA DETAILS • Habt ihr die , dürft ihr wie üblich ein Foto für 1 beliebigen Marker machen. Dies gilt auch, wenn ihr einen Zeltplatz oder Park besucht, der euch erlaubt, ein Foto zu machen. Ihr dürft dann 1 *beliebigen* Marker abgeben anstatt des abgebildeten.

LAGERFEUER • Ihr dürft euer Lagerfeuer löschen, um einen Streckenabschnitt mit einem anderen Wanderer und einem zu besuchen. Ihr dürft nun wählen, ob ihr ein Zelt aufschlagt und eine freie Zeltplatzaktion nutzt oder die normale Aktion des Streckenabschnitts durchführt. Führt ihr die normale Aktion durch und es ist noch ein Wettermarker vorhanden, erhaltet ihr ihn.

AUSRÜSTUNG UND ZELT AUFSCHLAGEN • Ausrüstungskarten, die sich auf einen bestimmten Streckenabschnitt beziehen, könnt ihr auch nutzen (sofern möglich), wenn ihr ein Zelt aufschlagt.



WILDE LIEBE - Wir empfehlen euch, mit der folgenden optionalen Regel zu spielen:
1 Wildtier gilt als 2 Marker für das *allgemeine Rohstoffmarkersymbol* (braunes Quadrat). Dies gilt also, wenn ihr am Streckenabschnitt *Aussichtspunkt* ein Foto macht (also 1 Wildtier für 1 Foto) oder für einen Parkbesuch Marker für das *allgemeine Rohstoffmarkersymbol* abgeben müsst.

JAHRESZEITENWECHSEL

Führt beim Jahreszeitenwechsel die folgenden Schritte zusätzlich durch:
Entfernt alle Wettermarker vom Wanderweg. Entfernt alle vom Wanderweg und von den Zeltplätzen. Dreht, sofern notwendig, die Zeltplätze auf die andere Seite, sodass die Zahl links unten mit der Zahl der neuen Jahreszeit übereinstimmt. Sie zeigen nun eine andere Aktion. Stellt die , wie beim Aufbau, auf den neuen Wanderweg.



Falls ihr euch unsicher seid, in welcher Jahreszeit ihr euch befindet, prüft den Stapel mit den übrigen fortgeschrittenen Streckenabschnitten. In Jahreszeit 1 enthält er 3, in Jahreszeit 2 enthält er 2, in Jahreszeit 3 genau 1 und in Jahreszeit 4 keinen Streckenabschnitt.

Die Symbole auf dem Zeltplatztableau sollen euch beim Jahreszeitenwechsel und Aufbau der helfen.

SOLOMODUS – DETAILS

Der Spielaufbau erfolgt genau wie im Grundspiel, mit diesen, vorne im Detail beschriebenen Änderungen:

- Füge die neuen Parkkarten den alten hinzu.
- Nutze die neuen Vorsätze statt der alten.
- Baue die Zeltplätze und 3 auf.
- Beginne mit 1 Wildtier.

BEWEGUNG DER RANGER • Wie im Grundspiel bewegen sich die Ranger mithilfe der Ausrüstungskarten. Aber sie haben immer die Sauberkeit der Zeltplätze im Blick, wenn sie an einem vorbeikommen. Landet der hintere Ranger auf einem Streckenabschnitt mit oder zieht daran vorbei, entfernt er das , so dass du es in dieser Jahreszeit nicht mehr nutzen kannst. Landet der hintere Ranger auf einem Streckenabschnitt mit Wettermarker und , dann darfst du wählen, ob der Ranger den Wettermarker nimmt oder das entfernt.

SOLOMODUS – WERTUNG

Die neuen Vorsätze, Parks und Zeltplätze erlauben höhere Siegpunktergebnisse. Nutze daher die folgende Tabelle, um zu sehen, wie du dich geschlagen hast.

WENIGER ALS 25 SP • Du warst wandern ...

25–29 SP • Du bist ein genussvoller Wanderer.

30–34 SP • Du bist ein erfahrener Wanderer!

35+ SP • Diese Erinnerungen werden dich dein Leben lang begleiten. **GRATULATION!**

ABBAU

Ihr könnt den Parkkartenstapel einfach aufteilen, so dass er in die Schachteln des Grundspiels und von *Sternstunden* passt. Falls ihr die Parks aus *Sternstunden* aussortieren möchtet, könnt ihr sie am ✦ in der rechten unteren Ecke erkennen.
Die neuen Wildtiere passen in den Einsatz des Grundspiels.

CREDITS

AUTOR • Mattox Shuler
REDAKTION • Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht & Henry Audubon
LEKTORAT • Travis D. Hill & Donny Behne
LAYOUT / MARKER • Mattox Shuler & Kyle Key
TESTSPIELER • Erin Anderson, Kevin Anderson, Marjorie Anderson, Matteo Bertassi, CJ Bourque, Joe Capuano, Joe Capuano III, Krista Cox, Josh Ellis, Carlos Flores, Joseph Keck, Daniel Natal, Umberto Rossi, Kei Sato, Sara Sato, Mary Skiver, Stephanie Stratton, Tim Sullivan, Roel Tersteeg, Jack Thomas, Carolyn Thomas, Justin Tucker, Don Weiss, Matt Wilkerson, Daryl Williams, Jarod Williams, Terri Williams
DEUTSCHE BEARBEITUNG • Inga Keutmann
LEKTORAT • Christine Heeren, Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus

Feuerland dankt Keymaster Games™ und den Illustratoren für die Erlaubnis zur Veröffentlichung.

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH, Wilhelm-Reuter-Str. 37, 65817 Eppstein

WWW.FEUERLAND-SPIELE.DE

KEYMASTERGAMES.COM **59PARKS.NET**

ILLUSTRATOREN IM SPIEL

KÜNSTLER	ILLUSTRIERTE PARKS
Jonathan Bartlett BARTLETTSTUDIO.COM	WIND CAVE
Kristen Boydstun KRISTENBOYDSTUN.COM	LAKE CLARKE
Nicolas Delort NICOLASDELORT.COM	ARCHES (NACHT)
Johnny Dombrowski JOHNNYDOMBROWSKI.COM	CANYONLANDS (TAG)
David Doran DAVIDDORAN.CO.UK	KOBUK VALLEY
Laurent Durieux LAURENTDURIEUX.COM	GLACIER
Cristian Eres CRISTIANERES.COM	DEATH VALLEY
Ft. Lonesome FTLONESOME.COM	BIG BEND
Jay Gordon JAYGORDONDRAWS.COM	REDWOOD (HIRSCH)
Leesha Hannigan LEESHAHANNIGAN.COM	KATMAI
Kevin Hong KEVINHONG.COM	PETRIFIED FOREST
Rory Kurtz RORYKURTZ.COM	ROCKY MOUNTAIN (NACHT)
Simon Marchner SIMONMARCHNER.DE	INDIANA DUNES
Mike McCain LOWSUNSAMURAI.COM	PINNACLES
Dan McCarthy DANMCCARTHY.ORG	CANYONLANDS (NACHT) • ZION DENALI • CRATER LAKE
Plaid Mtn. PLAIDMTN.COM	VOYAGEURS
Vincent Roché @VINCENT_ROCHE	HAWAI'I VOLCANOES
Kim Smith KIMILLUSTRATION.COM	GRAND TETON (BISON)
Telegramme Paper Co. TELEGRAMME.CO.UK	HOT SPRINGS
Glenn Thomas GLENNTHOMAS.STUDIO	REDWOOD (REH)
Marianna Tomaselli MARIANNATOMASELLI.NET	WHITE SANDS