

PARKS REGELBUCH

PARKS präsentiert Amerikas Nationalparks und zeigt ausgewählte Exemplare aus der Illustrationsreihe *Fifty-Nine Parks*. Unternehmt als Wanderer große Touren, auf denen ihr Wildtiere beobachtet, Fotos macht und Nationalparks besucht.

Fifty-Nine Parks

HENRY AUDUBON

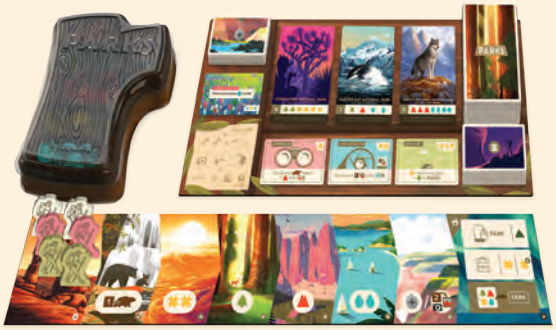
FEUERLAND

KEYMASTER GAMES™

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 2 Einsätze
- 48 Nationalparkkarten
- 10 Jahreszeitenkarten
- 12 Vorsatzkarten
- 36 Ausrüstungskarten
- 15 Feldflaschenkarten
- 9 Ereigniskarten (FÜR DAS SOLOSPIEL)
- 10 Streckenabschnitte
- 1 Einstieg und 1 Ausstieg
- 10 Wanderer (2 PRO SPIELER)
- 5 Lagerfeuer (1 PRO SPIELER)
- 1 Kamera
- 1 Startspielermarker
- 15 Waldmarker
- 15 Bergmarker
- 30 Sonnenmarker
- 30 Wassermarker
- 12 Wildtiermarker (ALLE EINZIGARTIG)
- 28 Fotos (JE 1 SP WERT)

ÜBERBLICK UND ZIEL DES SPIELS



Ihr übernehmt jeweils die Rolle von 2 Wanderern und erkundet während 4 Jahreszeiten verschiedene Wanderwege. In jeder Jahreszeit wandert ihr einen anderen, längeren Weg. In eurem Zug erkundet einer eurer Wanderer einen Abschnitt des Wanderwegs. An jedem Abschnitt besucht der Wanderer einen besonders schönen Ort des Wanderwegs und führt bei Ankunft eine Aktion aus. Erreicht einer eurer Wanderer den Ausstieg, könnt ihr gesammelte Marker abgeben, um einen Nationalpark zu besuchen und Siegpunkte zu erhalten. Wer am Ende die meisten Siegpunkte von besuchten Parks, Fotos und seinem persönlichen Bonus gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

AUFBAU



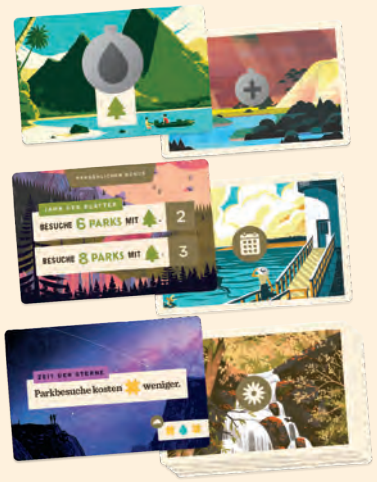
BRETT UND ROHSTOFFE • Legt das Spielbrett zwischen alle Mitspieler. Legt die beiden Einsätze links und rechts neben das Brett, so dass sie für alle gut erreichbar sind. Jeder Einsatz erhält als Vorrat alle Arten Marker und einige Fotos.



NATIONALPARKS • Mischt die Parkkarten verdeckt zu einem Nachziehstapel. Deckt dann 3 davon auf und legt sie auf die oberen Felder in den Parkbereich des Spielbretts. Legt den Nachziehstapel auf sein Feld rechts daneben.

AUSRÜSTUNG • Mischt die Ausrüstungskarten verdeckt zu einem Nachziehstapel. Deckt dann 3 davon auf und legt sie auf die unteren Felder in den Ausrüstungsbereich des Spielbretts. Legt den Nachziehstapel auf sein Feld rechts daneben.

AUFBAU (FORTSETZUNG)

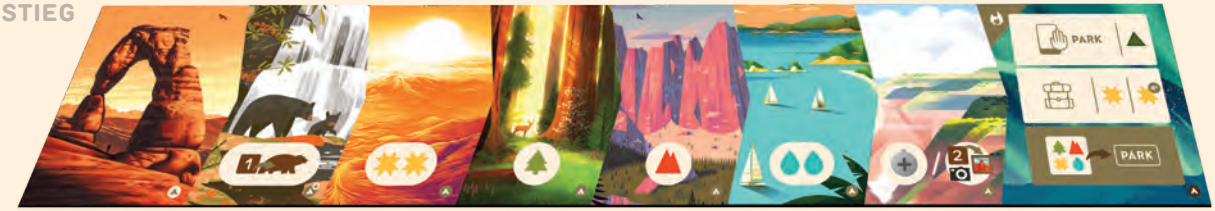


FELDFLASCHEN • Mischt die Feldflaschenkarten verdeckt und teilt jedem 1 Karte aus, die ihr offen als Startfeldflasche vor euch auslegt. Legt die restlichen Feldflaschen auf ihr Feld links oben auf dem Spielbrett.

VORSÄTZE • Mischt die Vorsatzkarten und teilt jedem 2 verdeckt aus. Wählt nun jeder geheim einen der Vorsätze als persönlichen Bonus aus und legt den anderen, zusammen mit den restlichen Vorsätzen, in die Schachtel zurück. Euer Vorsatz gibt euch Siegpunkte (SP) am Ende des Spiels, je nachdem, wie gut ihr ihn erfüllt habt. *Teilt im ersten Spiel jedem einfach 1 Vorsatz aus.*

JAHRESZEITEN • Mischt die Jahreszeitenkarten verdeckt und legt den Stapel auf sein Feld links mittig auf dem Spielbrett. Deckt nun die oberste Karte als erste Jahreszeit auf.

EINSTIEG



AUSSTIEG

AUFBAU DES WANDERWEGS • Beginnt den Bau des ersten Wanderwegs unterhalb des Spielbretts, indem ihr den **EINSTIEG** ganz nach links legt. Trennt die 5 einfachen Streckenabschnitte von den fortgeschrittenen Streckenabschnitten (anhand ihres Symbols in der rechten unteren Ecke). In einem Spiel mit 4-5 Spielern fügt den Wasserfall (4+) den einfachen Streckenabschnitten hinzu, sonst legt ihn in die Schachtel zurück. Mischt die fortgeschrittenen Streckenabschnitte verdeckt und fügt einen den einfachen Streckenabschnitten hinzu, um den Streckenstapel zu bilden. Legt die restlichen fortgeschrittenen Streckenabschnitte verdeckt neben dem Einstieg bereit. Mischt verdeckt den Streckenstapel (1 fortgeschrittenen und die einfachen Streckenabschnitte) und legt dann einen Streckenabschnitt davon aufgedeckt rechts neben dem Einstieg an. Legt einen weiteren Streckenabschnitt aufgedeckt an den eben gelegten usw., bis ein Wanderweg entstanden ist. Legt nun noch den **AUSSTIEG** als Abschluss an den rechten Streckenabschnitt an. Achtet darauf, dass ihr *nicht* die **SOLOSPIELSEITE** des Ausstiegs nutzt. Der Wanderweg für die erste Jahreszeit ist nun fertig.



SPIELERFARBEN • Jeder wählt eine Spielerfarbe und erhält das entsprechende Lagerfeuer. Legt es mit der brennenden Seite nach oben vor euch ab. Stellt die Wanderer eurer Farbe auf den Einstieg des Wanderwegs. Gebt den **STARTSPIELERMARKER** demjenigen, der zuletzt eine Wanderung unternommen hat. Gebt die **KAMERA** dem Spieler rechts neben dem Startspieler. Legt alle ungenutzten Wanderer und Lagerfeuer in die Schachtel zurück.

EINE JAHRESZEIT BEGINNEN

Die 4 Runden des Spiels werden durch 4 Jahreszeiten repräsentiert. Die Jahreszeiten verändern den Spielverlauf jeder Runde und sind beendet, wenn alle Wanderer den Ausstieg erreicht haben. Betrachtet zu Beginn jeder Runde die Jahreszeitenkarte und führt ggf. den Effekt der Karte sofort aus. Legt dann Marker entsprechend der **WETTERVORHERSAGE** der Karte auf dem Wanderweg aus. Beginnt von links nach rechts beim **ZWEITEN STRECKENABSCHNITT** und legt jeweils einen Marker pro Streckenabschnitt. Wiederholt das Muster, bis ihr am Ausstieg angekommen seid (dort legt ihr keinen Marker ab).

JAHRESZEITENEFFEKT



BEISPIEL WETTERVORHERSAGE

Beginnt mit der Wettervorhersage am **ZWEITEN STRECKENABSCHNITT** und wiederholt sie bis zum Ausstieg des Wanderwegs.

EINSTIEG | **1. STRECKEN-ABSCHNITT** | **2. STRECKEN-ABSCHNITT**

Beachtet: Der Einstieg ist nicht der erste Streckenabschnitt. Der Streckenabschnitt neben dem Einstieg ist der erste.

ABLAUF EINES ZUGES

Der **STARTSPIELER** macht den ersten Zug einer Jahreszeit. Bist du am Zug, wähle einen deiner Wanderer und ziehe ihn auf einen beliebigen Streckenabschnitt in Richtung des Ausstiegs (ein Wanderer kehrt nie um). Führe dann die Aktion des eben erreichten Streckenabschnitts aus. Danach ist dein Zug beendet. Spielt im Uhrzeigersinn bis zum Ende der Jahreszeit weiter. Befindet sich auf dem Streckenabschnitt, auf den du deinen Wanderer bewegen möchtest, bereits ein Wanderer (von dir oder einem Mitspieler), kannst du den Abschnitt nur betreten, wenn du dein Lagerfeuer löschst. Setzt du deinen Wanderer auf einen Streckenabschnitt, auf dem ein Marker aus der Wettervorhersage (Wettermarker) liegt, erhältst du den Marker, bevor du die Aktion des Streckenabschnitts durchführst. Ihr dürft am Ende eures Zuges nur 12 Marker in eurem Vorrat haben. Habt ihr dann mehr als 12 Marker, müsst ihr auf 12 reduzieren.
Beachte: Du musst die Aktion eines Streckenabschnitts durchführen, nachdem du deinen Wanderer dort abgesetzt hast. Kannst du das nicht, darfst du den Streckenabschnitt nicht betreten.



Grün setzt seinen Wanderer auf den Streckenabschnitt „Wildtierbestand“ und nutzt die entsprechende Aktion.

STRECKENABSCHNITTE

Alle einfachen und fortgeschrittenen Abschnitte gelten als Streckenabschnitt.

EINFACHE STRECKENABSCHNITTE

WALD — Lege 1 Waldmarker in deinen Vorrat.

BERG — Lege 1 Bergmarker in deinen Vorrat.

TAL — Lege 2 Sonnenmarker in deinen Vorrat.

MEER — Lege 2 Wassermarker in deinen Vorrat.

AUSSICHTS-PUNKT — Ziehe 1 Feldflasche **ODER** gib 2 Marker ab, um 1 Foto zu machen und die Kamera zu erhalten.

WASSER-FALL — Lege 1 Sonnen- und 1 Wassermarker in deinen Vorrat. **(NUR IN SPIELEN MIT 4+ SPIELERN)**

SYMBOL STRECKENABSCHNITT
Ausrüstungskarten beziehen sich häufig auf einen bestimmten Streckenabschnitt. Sie zeigen das Symbol für Streckenabschnitt und die zugehörige Aktion des Abschnitts.

FORTGESCHRITTENE STRECKENABSCHNITTE

WILDTIER-BESTAND — Tausche 1 beliebigen Marker in 1 Wildtiermarker.

HÜTTE — Tausche 1 beliebigen Marker in 1 beliebigen Marker **(KEINE WILDTIERE)**. Du darfst dies 2× tun.

AUSGUCK — Führe 1 Parkaktion durch (reserviere oder besuche 1 Park) **ODER** kaufe 1 Ausrüstungskarte.

FLUSS — Gib 1 Wasser ab, um die Aktion eines anderen Streckenabschnitts mit Wanderer darauf zu kopieren.

BEACHTE: EINSTIEG UND AUSSTIEG GELTEN NICHT ALS STRECKENABSCHNITT.

ROHSTOFFMARKER • Ein braunes Quadrat bedeutet, dass ihr alle Arten Marker verwenden könnt. Die Zahl im Quadrat zeigt an, um wie viele Marker es sich handelt.

WEITERE SYMBOLE

FOTO — Ein Foto

Du benötigst mindestens die gezeigte Anzahl an Fotos, z. B. auf deiner Vorsatzkarte.

FELD-FLASCHE — Erhalte eine Feldflasche.

Eine Feldflasche in deiner Auslage.

WILDTIERE

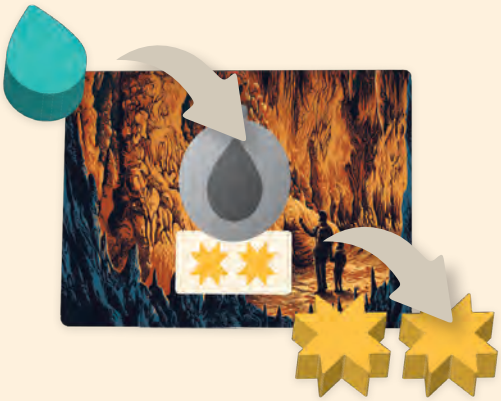
Die Wildtiere gibt es zwar in 12 unterschiedlichen Formen und Größen, aber alle gelten einfach als Wildtiere und damit als Joker. *Wildtiere können nicht für Feldflaschen oder für die Aktion* 1 1 ×2 *genutzt werden.*

DIE AKTIONEN IM DETAIL

FELDFLASCHEN • Erhaltet ihr eine Feldflaschenkarte, dann legt ihr sie offen mit der -Seite vor euch aus. In eurem Zug könnt ihr zusätzlich zu eurer normalen Aktion eine Feldflasche mit füllen, um ihre Aktion zu nutzen. Um eine Feldflasche zu füllen, legt 1 , das ihr **in diesem Zug** erhalten habt, auf die Feldflasche anstatt in euren Vorrat und führt dann die Aktion aus.

Beachtet: Ihr könnt Feldflaschen nicht mit Wasser, das ihr nicht in dieser Runde erhalten habt, oder Wildtieren füllen.

Ihr könnt eine beliebige Anzahl an Feldflaschen besitzen und auch eine beliebige Anzahl in eurem Zug füllen, solltet ihr mehrere erhalten. Wurde eine Feldflasche gefüllt, dann verbleibt das bis zum Ende der Jahreszeit auf der Karte und kann nicht anderweitig genutzt werden.







Manche Vorsätze benötigen eine bestimmte Anzahl an Fotos

FOTOS UND DIE KAMERA • Um ein Foto 2 → zu machen, legt 2 beliebige eurer Marker in den allgemeinen Vorrat zurück. Jedes Foto ist 1 SP wert. Habt ihr am Aussichtspunkt als Aktion ein Foto gemacht, erhaltet ihr danach die Kamera , sofern ihr sie nicht schon habt. Habt ihr die Kamera, kostet euch jedes Foto nur noch 1 beliebigen Marker anstatt 2 Marker (auch am Aussichtspunkt). Habt ihr die Kamera am Ende der Jahreszeit, dürft ihr zusätzlich noch ein Foto zum reduzierten Preis (1 Marker) machen. Manche Ausrüstungskarten erlauben euch Fotos zu machen, ohne die Aktion des Aussichtspunktes zu nutzen. Bei ihnen erhaltet ihr aber nicht die Kamera. Sie bleibt bei ihrem Besitzer.

LAGERFEUER • Es kommt vor, dass bereits ein Wanderer auf dem Streckenabschnitt steht, den du besuchen möchtest. Um einen, von dir oder einem Mitspieler, besetzten Streckenabschnitt zu besuchen, musst du dein Lagerfeuer löschen, d. h. von der brennenden auf die erloschene Seite drehen. Ist dein Lagerfeuer bereits erloschen, kannst du einen besetzten Streckenabschnitt nicht besuchen. Du kannst dein Lagerfeuer wieder anzünden (von der erloschenen auf die brennende Seite drehen), wenn einer deiner Wanderer den Ausstieg erreicht.



Rosa möchte das Tal besuchen, aber dort steht bereits ein grüner Wanderer. Daher muss Rosa, um den besetzten Streckenabschnitt zu besuchen und die Aktion des Tals durchzuführen, das Feuer auf die erloschene Seite drehen.

AM AUSSTIEG (ENDE DES WANDERWEGS)



Der **AUSSTIEG** gibt Wanderern die Möglichkeit, noch einmal über ihre Wanderung nachzudenken. Erreicht einer eurer Wanderer den Ausstieg, dreht euer Lagerfeuer wieder auf die brennende Seite (falls erloschen) und wählt dann *einen* verfügbaren Bereich des Ausstiegs. Stellt den Wanderer auf das am weitesten rechts gelegene freie Feld des Bereichs und führt die Aktion durch. Die Bereiche sind:



LEGT RESERVIERTE PARKS UM 90 GRAD GEDREHT AB.



RESERVIERE EINEN PARK • Um einen Park zu reservieren PARK, wählt ihr einen der 3 verfügbaren Parks auf dem Spielbrett oder zieht eine verdeckte Parkkarte vom Nachziehstapel. Legt die Karte offen um 90 Grad gedreht vor euch ab und haltet sie von euren besuchten Parks getrennt. Habt ihr einen offenen Park gewählt, füllt die Auslage sofort wieder auf. Nutzt ihr in einem zukünftigen Zug die Aktion „einen Park besuchen“ , könnt ihr zwischen einem Park aus der Auslage oder einem eurer reservierten Parks wählen.
Wer zuerst einen eigenen Wanderer auf diesen Bereich setzt (also auf das rechte Feld des Bereichs), erhält zusätzlich als Bonus den Startspielermarker . Danach können noch beliebig viele Wanderer Parks reservieren, erhalten aber nicht den .
Der Startspielermarker ist am Ende des Spiels 1 SP wert.

KAUFE AUSRÜSTUNG • Ausrüstung hilft euch auf eurer Wanderung. Sie gibt zusätzliche Boni an Streckenabschnitten oder erleichtert es, Parks zu besuchen. Wenn ihr Ausrüstung kauft , sucht ihr euch eine der 3 offenen Ausrüstungskarten aus und bezahlt so viele eurer Sonnen wieder an den Vorrat, wie auf der Karte als Kosten abgebildet sind. Legt die Ausrüstung offen vor euch ab und füllt die Auslage sofort wieder auf. Jede Ausrüstung hat einen dauerhaften Effekt, aber manche haben einen zusätzlichen einmaligen Soforteffekt beim Kauf der Ausrüstung.
Die auf den rechten Feldern des Bereichs bedeutet, dass ihr 1 Sonne Rabatt auf euren Einkauf bekommt. Sind alle Felder mit belegt, können noch beliebig viele Wanderer Ausrüstung kaufen, erhalten aber keinen Rabatt. In einem Spiel mit 1–3 Spielern wird der erste Wanderer, der Ausrüstung kauft, auf das zweite Feld von rechts (*ohne* **4+**) gesetzt, das rechte Feld wird ausgelassen.



Alle Ausrüstungen haben dauerhafte Effekte, aber diese hat auch einen Soforteffekt : Erhalte sofort nach dem Kauf einmalig eine Feldflasche.



BESUCHE EINEN PARK • Diesen Bereich kann ebenfalls eine beliebige Anzahl an Wanderern nutzen, allerdings bekommt niemand einen Bonus / Rabatt. Um einen Park zu besuchen , wählt einen der 3 Parks in der offenen Auslage oder einen eurer reservierten Parks. Legt die unten auf der Karte abgebildeten Marker in den allgemeinen Vorrat zurück. Nehmt die Parkkarte und legt sie senkrecht vor euch ab. Ihr könnt besuchte Parks so übereinander legen, dass ihr immer noch ihre SP und Rohstoffe erkennen könnt. Die SP eurer Parks addiert ihr am Ende des Spiels. Wählt ihr einen Park aus der Auslage, füllt diese sofort wieder auf.

JAHRESZEITENWECHSEL

ENDE EINER JAHRESZEIT • Haben beide eurer Wanderer den Ausstieg erreicht, seid ihr nicht mehr am Zug bis die Jahreszeit beendet ist. Sind alle Wanderer bis auf 1 am Ausstieg angekommen, wird dieser letzte Wanderer sofort auf den gesetzt, wählt einen Bereich und führt die Aktion durch. Führt nun die folgenden drei Schritte durch.



1. Der Besitzer der darf für **1 MARKER** ein machen.
2. Leert alle , indem ihr das wieder in den Vorrat legt.
3. Setzt alle wieder auf den Einstieg . Die Jahreszeit ist beendet.



DER LETZTE WANDERER

Ist dein Wanderer der letzte Wanderer auf dem Wanderweg, musst du ihn sofort auf einen Bereich des Ausstiegs setzen. Führe die Aktion durch. Nutzt dies, um die Wanderzeit eines Mitspielers zu begrenzen.

BEGINNT EINE NEUE JAHRESZEIT WIE FOLGT:



1. Nehmt alle Streckenabschnitte des Wanderwegs (nicht und), fügt einen neuen fortgeschrittenen Streckenabschnitt hinzu und mischt alle verdeckt. Legt dann zwischen und einen neuen Wanderweg aus. Dieser ist einen Streckenabschnitt länger als der vorherige Weg.
2. Legt die vorherige Jahreszeit beiseite und deckt eine neue Jahreszeit auf.
3. Legt die Wettervorhersage der neuen Jahreszeit wie üblich aus. Der Startspieler beginnt die neue Jahreszeit.

SPIELENDE



Nachdem der Besitzer der Kamera am Ende der vierten Jahreszeit sein zusätzliches Foto machen durfte, endet das Spiel. Zählt nun die SP eurer besuchten Parks, eurer Fotos (1 SP pro Foto) und die SP eurer erfüllten Vorsatzkarte zusammen. Der gibt ebenfalls 1 SP. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten besuchten Parks. Besteht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



DETAILS PARKS UND VORSÄTZE



VORSÄTZE • Euer Vorsatz kann euch 2 oder 3 SP bringen, je nachdem, wie gut ihr ihn erfüllt. *Beispiel: Besuche* **6 PARKS** *mit . Dieser Vorsatz gibt euch 2 SP, wenn ihr 6 Parks mit besucht habt.* Andere Ziele benötigen eine gewisse Anzahl an Fotos und bestimmten Symbolen über eure besuchten Parks verteilt. *Beachtet: Um den Vorsatz Jahr des Überflusses zu erfüllen, benötigt ihr 12 (oder 18) Symbole derselben Art in euren besuchten Parks. Welcher der 4 gezeigten Arten die Symbole sind, steht euch frei.*

FAQ

KANN ICH EINEN STRECKENABSCHNITT BESUCHEN, OHNE SEINE AKTION ZU NUTZEN? Nein. Wenn du einen Streckenabschnitt besuchst, musst du die Aktion komplett durchführen. *Beispiel: Du kannst die Hütte nicht besuchen, wenn du keinen Marker zum Tauschen hast oder durch Wettermarker haben wirst.*

KANN ICH WETTERMARKER DIREKT FÜR DIE AKTION NUTZEN? Ja, die Marker der Wettervorhersage werden sofort bei Erreichen des Streckenabschnitts eingesammelt und können für die Aktion genutzt werden.

WAS PASSIERT, WENN UNS DIE MARKER AUSGEHEN? Gibt es eine Art Marker nicht mehr im allgemeinen Vorrat, dann kann der zugehörige Streckenabschnitt für diesen Zeitraum nicht mehr besucht werden, da die Aktion nicht durchgeführt werden kann.

WANN KANN ICH EINE FELDFLASCHE FÜLLEN? Feldflaschen können in beliebiger Reihenfolge mit 💧, das ihr in diesem Zug erhalten habt, gefüllt werden. Auch in diesem Zug ertauschtes 💧 kann genutzt werden. Ihr könnt kein 💧 nutzen, das ihr in vorherigen Zügen erhalten habt. Beispiel: Habt ihr in diesem Zug 💧 für die Wettervorhersage des Aussichtspunkts erhalten, könnt ihr die Feldflasche, die ihr gerade erhalten habt, damit füllen.

WIE FUNKTIONIERT DIE HÜTTE 1 ⇄ 1 ×2? In der Hütte kannst du 2× 1 beliebigen Marker in 1 beliebigen Marker umtauschen (keine Wildtiere). Du darfst dieselbe Art Marker wieder zurücknehmen.

GELTEN JAHRESZEITENEFFEKTE AUCH FÜR DIE AKTIONEN VON FELDFLASCHEN ODER DIE HÜTTE? Ja. *Beispiel Hütte: Ihr besucht die Hütte in der Zeit des Schnees und tauscht dort ✸ in ▲, dann löst ihr den Effekt der Zeit des Schnees aus und erhaltet 1 zusätzliches 💧. Dieses 💧 könnt ihr mit dem zweiten Tausch in einen weiteren ▲ tauschen, aber ihr erhaltet kein weiteres 💧 durch den Jahreszeiteneffekt, da ihr dafür nur genau 1 💧 pro Zug erhalten könnt.*

KÖNNEN AUCH AM FLUSS 💧→ AUSRÜSTUNGSKARTEN FÜR EINEN BESTIMMTEN ORT GENUTZT WERDEN, WENN ICH DIESEN ORT KOPIERE? Nein. Der Fluss erlaubt euch zwar, die Aktion eines anderen Ortes zu kopieren, aber das zählt nicht als Besuch dieses Ortes.

KÖNNEN MEHRERE AUSRÜSTUNGSKARTEN WIE WANDERKARTEN, KOMPASSE UND TAGEBÜCHER ZUSAMMEN GENUTZT WERDEN? Ja, jede dieser Ausrüstungen hat einen dauerhaften Effekt, der einen Rabatt beim Besuch eines Parks gibt. Die Effekte sind kumulativ, d.h. sie können alle auf einmal die Kosten eines einzelnen Parkbesuchs senken. Habt ihr mehr Rabatt, als ihr für den Besuch des Parks benötigt, verfällt der überzählige Rabatt.

WIE FUNKTIONIEREN SONNENCREME UND REGENKLEIDUNG? Diese Ausrüstungen erlauben euch, einen Park mit einer anderen Art Marker zu besuchen als benötigt. Besucht ihr einen Park, dann gilt dieser Effekt für die Symbole auf der Parkkarte (und nicht für evtl. Rabatte von anderer Ausrüstung). *Beispiel: Ihr besucht einen Park, der 2 ▲ kostet, und habt die Sonnencreme (✸ statt ▲ zahlen), die Wanderkarte (Parks kosten 1 ✸ weniger) und das Tagebuch (Parks kosten 1 ▲ weniger). Ihr könnt Sonnencreme und Tagebuch kombinieren, so dass ihr nur 1 ✸ oder 1 ▲ bezahlen müsst. Die Wanderkarte könnt ihr nicht nutzen, da der Park selbst keine ✸ zeigt.*

WIE FÜLLE ICH EINE FELDFLASCHE KOSTENLOS MIT DEM WASSERVORRAT? Besucht ihr den auf dem Wasservorrat angegebenen Streckenabschnitt, dürft ihr zusätzlich kostenlos 1 💧 aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf eine Feldflasche legen, um sie zu füllen.

WIE FUNKTIONIEREN DIE ZEIT DES REGENS UND DIE ZEIT DER PRACHT? Je ein 💧 oder ✸ (je nach Jahreszeit) wird zu Beginn der Jahreszeit auf die Parks in der Auslage gelegt. Reserviert oder besucht ihr einen dieser Parks, erhaltet ihr den Marker. Ihr könnt ihn direkt für den Park oder eine Feldflasche nutzen. Füllt ihr die Auslage im Lauf der Jahreszeit auf, legt keine weiteren 💧 oder ✸ Marker aus. Die Marker bleiben auf den Parks liegen, bis diese, ggf. auch in späteren Jahreszeiten, reserviert oder besucht werden.

ILLUSTRATOREN IM SPIEL

		ILLUSTRIERTE NATIONALPARKS
Marc Aspinall	THETREEHOUSEPRESS.CO.UK	ARCHES (WINTER)
Oliver Barrett	OLIVERBARRETT.COM	GLACIER BAY
Brave the Woods	BRAVETHEWOODS.COM	BIG BEND • YELLOWSTONE
Daniel Danger	TINYMEDIAEMPIRE.COM	OLYMPIC • WRANGELL-ST. ELIAS
Owen Davey	OWENDAVEY.COM	DRY TORTUGAS
Nicolas Delort	NICOLASDELORT.COM	ARCHES (SOMMER) • MAMMOTH CAVE
Sophie Diao	SOPHIEDIAO.COM	CHANNEL ISLANDS
DKNG	DKNGSTUDIOS.COM	GRAND CANYON (SOMMER & WINTER)
David Doran	DAVIDDORAN.CO.UK	ISLE ROYALE
Kilian Eng	INSTAGRAM.COM/KILIANENG	CARLSBAD CAVERNS
Benjamin Flouw	BENJAMINFLOUW.COM	NORTH CASCADES
Leesha Hannigan	LEESHAHANNIGAN.COM	GATES OF THE ARCTIC
Tom Haugomat	INSTAGRAM.COM/TOMHAUGOMAT	AMERICAN SAMOA
Claire Hummel	CLAIREHUMMEL.COM	BRYCE CANYON • CAPITOL REEF • MESA VERDE
Rory Kurtz	RORYKURTZ.COM	ROCKY MOUNTAIN
Jeff Langevin	JEFFLANGEVIN.COM	BLACK CANYON
Little Friends of Printmaking	THELITTLEFRIENDSOFPRINTMAKING.COM	JOSHUA TREE
Camp Nevernice	CAMPNEVERNICE.COM	BADLANDS
Jacquelin de Leon	JACQUELINDELEON.COM	SHENANDOAH
Elle Michalka	INSTAGRAM.COM/ELLEMICHALKA	THEODORE ROOSEVELT
Dan McCarthy	DANMCCARTHY.ORG	DENALI • YOSEMITE (NACHT) • ZION
Dan Mumford	DAN-MUMFORD.COM	HALEAKALĀ
Aaron Powers	NEWANTLERS.COM	CONGAREE • LASSEN VOLCANIC
Justin Santora	JUSTINSANTORA.COM	BISCAYNE
Steve Scott	STEVESCOTT.COM.AU	GATEWAY ARCH
Nick Slater	NICHOLASSLATER.CO	SAGUARO
Kim Smith	KIMILLUSTRATION.COM	CUYAHOGA VALLEY
Studio Muti	STUDIOMUTI.CO.ZA	VIRGIN ISLANDS
Eric Tan	INSTAGRAM.COM/ERICTANART	KINGS CANYON
Matt Taylor	MATTTAYLOR.CO.UK	GUADALUPE MOUNTAINS
Telegramme Paper Co.	TELEGRAMME.CO.UK	ACADIA
Glenn Thomas	GLENNTHOMAS.STUDIO	MOUNT RAINIER • SEQUOIA
Marie Thorhauge	MARIETHORHAUGE.COM	GREAT BASIN
Chris Turnham	CHRISTURNHAM.TUMBLR.COM	GREAT SMOKY MOUNTAINS
Two Arms Inc.	TWOARMSINC.COM	EVERGLADES
John Vogl	JOHNVOGL.COM	YOSEMITE (WALD)
Whittle Woodshop	WHITTLEWOODSHOP.COM	GREAT SAND DUNES
Matthew Woodson	GHOSTCO.ORG	KENAI FJORDS

CREDITS & DANKSAGUNG

AUTOR • Henry Audubon / **REDAKTION** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht und Kyle Key / **LEKTORAT** • Travis D. Hill
GRAFIKDESIGN UND KÜNSTLERISCHE LEITUNG • Mattox Shuler und J. P. Boneyard (Künstlerischer Leiter der *Fifty-Nine Parks* Illustrationsreihe) / **WEITERE ILLUSTRATIONEN UND MARKERDESIGN** • Kyle Key und Mattox Shuler

Feuerland dankt Keymaster Games™ und den Illustratoren für die Erlaubnis zur Veröffentlichung.
Deutsche Bearbeitung: Effective Media, Frank Heeren, Inga Keutmann
Satz: Ursula Steinhoff / Lektorat: Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus, Justus Zietzsch

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH, Wilhelm-Reuter-Str. 37, 65817 Eppstein

WWW.FEUERLAND-SPIELE.DE facebook.com/feuerlandspiele @feuerlandspiele

Die *Fifty-Nine Parks* Illustrationsreihe würdigt die amerikanischen Nationalparks. Die Besonderheit der Reihe beruht auf einer großen Vielfalt an Künstlern und der einzigartigen Schönheit der Parks. Schaut euch die Reihe an auf **59PARKS.NET** oder folgt auf Instagram **@FIFTYNINEPARKS**

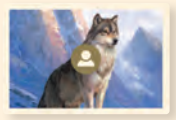
Vielen Dank an Noah Adelman von Game Trayz™ für das Design der Einsätze. Tipp: Legt die leeren Stanzbögen unter den Basiseinsatz, damit die Box komplett gefüllt ist. **GAMETRAYZ.COM**

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

BAUE DAS SOLOSPIEL WIE FÜR MEHRERE SPIELER, ABER MIT DIESEN ÄNDERUNGEN AUF.

ÜBERSICHT • Gehst du alleine auf Wanderung, triffst du auf dem Wanderweg Park Ranger, die sich um den Wanderweg kümmern und ihn pflegen. Genieße deine Wanderung, aber bummle nicht, da Ereignisse auftreten, wenn die Ranger genug Wettermarker gesammelt haben. Das Ziel des Spiels bleibt gleich. Sammle möglichst viele SP mit besuchten Parks, deinem Vorsatz, Fotos und dem ▲.

- Nachdem du die Ausrüstung gemischt hast, lege den Nachziehstapel auf seinen Platz, decke aber keine Ausrüstungskarten auf.
- Drehe beim Aufbau des Wanderwegs den Ausstieg auf die **SOLO**-Seite.
- Nachdem du deine Farbe gewählt hast, wähle eine Farbe für die Ranger. Die Ranger brauchen ihr Lagerfeuer nicht. Setze deine Wanderer und die Ranger auf den Einstieg ▲.
- Lege die Ereigniskarte *Lauf der Zeit* offen neben deinen Spielbereich. Mische die restlichen Ereigniskarten und lege sie als Nachziehstapel bereit. Decke die oberste Ereigniskarte auf und lege sie farblich passend neben den Lauf der Zeit. Sie ist das gerade aktive Ereignis.
- Du beginnst das Spiel mit und ▲.
- *Beginne!*







SIEGPUNKTERGEBNISSE IM SOLOSPIEL

WENIGER ALS 20 SP • Du warst zwar wandern, hast aber viele tolle Orte verpasst! Schnür deine Schuhe und geh gleich nochmal los!

20–24 SP • Du hast zwar schon einiges gesehen, aber vielleicht solltest du dich vor dem nächsten Mal noch einmal in deinem lokalen Outdoor-Laden beraten lassen. Dann legst du richtig los.

25–29 SP • Du bist ein erfahrener Wanderer und hinterlässt die Parks sauberer, als du sie vorgefunden hast. Die Ranger sind dir dankbar!

30+ SP • Deine Wanderung wird für dich immer unvergesslich bleiben! Du wirst noch lange daran zurückdenken. **GRATULATION!**

SOLOSPIEL SPIELABLAUF



WANDERER

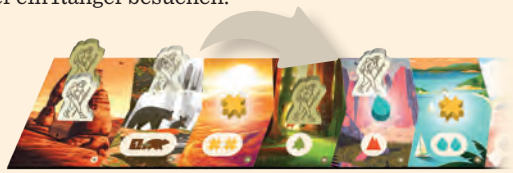


RANGER

ZUGABLAUF • Die Ranger und du wechseln sich ab. In deinem Zug wählst du, wie im Mehrspielerspiel, einen Wanderer, besuchst einen Streckenabschnitt in Richtung des Ausstiegs und führst die Aktion durch. Im Zug der Ranger deckst du die oberste Ausrüstungskarte auf und legst sie auf ein Ausrüstungsfeld. Lege die Karte ihren Kosten entsprechend ab: ☀ – das linke Feld, ☀☀ – das mittlere Feld, ☀☀☀ – das rechte Feld. Bewege dann einen Ranger so viele Felder voran, wie die Kosten der gerade aufgedeckten Ausrüstung sind. Folge dabei diesen Regeln:

- Ist einer deiner Wanderer vor den Rangern auf dem Wanderweg, bewege den vorderen Ranger (am nächsten zum Ausstieg).
- Ist ein Ranger vor deinem vorderen Wanderer oder auf demselben Feld, bewege den hinteren Ranger (am nächsten zum Einstieg).
- Ranger können auf Streckenabschnitten landen, auf denen bereits ein Ranger steht. Würden sie auf einem Streckenabschnitt landen, wo einer deiner Wanderer steht, gehen sie noch ein Feld weiter. (Sie wollen dich nicht stören.)
- Mit Hilfe deines Lagerfeuers kannst du das gleiche Feld wie dein anderer Wanderer oder ein Ranger besuchen.

EREIGNISSE • Landet ein Ranger auf einem Wettermarker, nimm den Marker und lege ihn auf den *Lauf der Zeit*. Der *Lauf der Zeit* hat 2 Zeilen, die obere für ☀ und die untere für 💧. Liegen auf dem *Lauf der Zeit* 3 Marker derselben Art, tritt die Ereigniskarte in Kraft. *Führe die Aktion aus, die zur gefüllten Zeile gehört.* Lege die Ereigniskarte dann unter den 👤-Stapel und decke eine neue Ereigniskarte auf. Lege die 3 auslösenden Marker in den allgemeinen Vorrat zurück. Die anderen Marker verbleiben auf der Karte. *Beachte: Der Ranger, der sich gerade bewegt hat, ist der aktive Ranger. Bewegt ein Ereignis einen deiner Wanderer auf einen Streckenabschnitt, darfst du nicht die Aktion durchführen.*



ZUGBEISPIEL RANGER

Dein Wanderer ist momentan am weitesten vorn auf dem Wanderweg. Eine ☀☀-Karte wird in das mittlere Feld gelegt und der vordere Ranger bewegt sich 2 Schritte vorwärts. Da er so aber auf dem Abschnitt mit deinem Wanderer landen würde, geht er noch ein Feld weiter und landet auf dem nächsten freien Abschnitt des Wanderwegs. Dort nimmt er den Wettermarker 💧 auf und legt ihn auf den *Lauf der Zeit*.

AUSSTIEG • Deine Wanderer haben am Ausstieg die üblichen Möglichkeiten: einen Park reservieren, Ausrüstung (ohne Rabatt) kaufen oder einen Park besuchen. Dein Lagerfeuer wird wieder angezündet, wenn einer deiner Wanderer den Ausstieg erreicht. Die Ranger nutzen ihre eigenen Aktionen am Ausstieg (3 dunkelgrüne Felder links). Die Kosten der Ausrüstungskarte, durch die der Ranger bewegt wurde, bestimmen, welche Aktion der Ranger durchführt.

☀ **OBERES FELD –** Wirf den linken Park der Auslage (Feld 1) ab. Der Ranger bewegt sich auf das ▲-Feld und erhält den ▲, sofern das Feld noch frei ist. Ist das Feld nicht mehr frei, bewegt sich der Ranger auf das Feld „Reserviere 1 Park“ und blockiert diese Aktion für den Rest der Jahreszeit.

☀☀ **MITTLERES FELD –** Wirf den mittleren Park der Auslage (Feld 2) ab. Lege die 📷 in den allgemeinen Vorrat zurück.

☀☀☀ **UNTERES FELD –** Wirf den rechten Park der Auslage (Feld 3) ab. Mische alle ☀☀☀-Ausrüstungskarten in den Ausrüstungsstapel.



OBERES FELD



MITTLERES FELD



UNTERES FELD

Beachte: Wird ein Park von einem Ranger abgeworfen, bleibt das Feld bis zum Ende der Jahreszeit leer. Nimmt einer deiner Wanderer einen Park, fülle wie üblich nach. Erreicht der 2. Ranger den Ausstieg und würde dasselbe Feld wählen wie der vorherige Ranger, passiert nichts.

LETZTE(R) WANDERER ODER RANGER AUF DEM WANDERWEG • Erreichen beide deiner Wanderer vor den Rangern den Ausstieg, gehen alle verbleibenden Ranger direkt zum Ausstieg und führen keine Aktion durch. Erreichen beide Ranger den Ausstieg, bevor alle deine Wanderer den Ausstieg erreicht haben, bewege deine Wanderer sofort zum Ausstieg, sofern sie nicht bereits dort sind. Egal wie viele Wanderer so auf den Ausstieg bewegt werden, du darfst nur 1 letzte Aktion auf dem Ausstieg durchführen.

ENDE DER JAHRESZEIT • Ist die Jahreszeit zu Ende, führe die üblichen Schritte durch und fülle zusätzlich die Parkauslage auf. Das Spiel endet nach dem Ende der vierten Jahreszeit.