



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

KÉZIKÖNYV

Parks

TÚRÁZÓKNAK

 reflexshop

ÜDVÖZLÜNK A PARKS-BAN, ahol minden ösvény végén csodák várnak, minden pontok éllettel tele, minden naplemente új emlékekkel gazdagít és minden hogy arra vár, hogy felfedezzétek az Egyszerű Államok természeti parkjainak lenyűgöző szépségeit és vadvilágát.

Napkelétől napnyugtáig, az út elejétől a látóhatár végéig, évszaktól évszakra úgy kialakozójítottok majd túrázókat, hogy útik során minden látnivalót megcsodálhassanak. Szóval kapjátok fel a hátizsákokotok és húzzátok fel a bakancsotokot, mert vár az ösvény!

TARTALOMJEGYZÉK

- 1 **JÁTÉKELEMEK**
- 2 **ELŐKÉSZÜLETEK**
- 4 **TÚRÁZÁS AZ ÖSVÉNYEN**
- 5 + Állomásajándék
- 6 + Parkajándék
- 8 + Fotók
- 8 + Kulcsok
- 9 + Felszerelések
- 10 + Ösvénykocka
- 10 + Szervezőlajtyok
- 11 + Az ösvény vége
- 12 + Évszaki végi bónuszok
- 13 **AZ ÉVSZAK VÉGÉN**
- 13 **JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS**
- 14 **KÉTFŐS JÁTÉKMÓD**
- 15 **EGYFŐS JÁTÉKMÓD**
- 17 **TÁBOROZÁS JÁTÉKMÓD**



**TANULD MEG A
JÁTÉKOT EBBŐL
A VIDEÓBÓL**

Olvasd be ezt a kódot
a szobájpármenetőhöz

Játékelemek



63 parkkártya



37 felszerelés-kártya



1 szabályfüzet



10 szemvedélykártya



1 központi térkép



2 térkép



21 vedőkártya



9 önkéntesség-kártya



1 egyfős segédlet



5 játékos térkép



5 térbortüzelő



1 kezdőjárákos-jelölő



1 ösvénykocsi



24 kulcslapka



8 állomáslapka



16 hegyjelölő



16 erdőjelölő

10 túrózó
(színenként 2-2)

12 évszaklapka



14 vadvilágjelölő



30 napsugárjelölő



30 vízcseppjelölő



1 katicajelölő



20 fotójelölő



4 térbortüzelőlapka



3 sátorjelölő



1 fotóbónusz-lapka



1 katicajelvény



8 fotóalbum-jelölő

IMPRESSZUM

Játéktervező Henry Audubon

Segédtervező Mattox Shuler

Illusztrátorok Enrich Office és Usk Feng

Kreatív vezetők Josh Enrich és Mattox Shuler

Producer Jennifer Geifman-Meichl

Egyfős játéktervező Cameron Art

Fejlesztők Cameron Art és Darren Redkner

Grafikai tervező Seth Nickerson

Szövegíró és szerkesztő Nathan Thornton

Inzertervező Black Magic Inserts

Játékesztelők Neft Aiken, Anissa Alexander, Emily Babel, Nathan Beadle, Robert Parry-Cruwys, Filippo Di Marco, Jon Ericson, Cole Feaser, Anthony Foster, Kate Foster, Florent Raymond-Gaudry, Ryan Gillespie, Peter Goss, Corey Hawkey, Clifford Hedin, Aggie Henry, Ben Heyen, Harrison Hughes, Andy Kress, Phil Lesiak, Zack Lovas, Kevin Mercat, Andrew Nax, Ying-Shuo Peng, Connor Radkey, Brian Rucker, Stefan Schiltz, Tom Spindle, Haley Thiem, Winand Trammel, Tim Tyllanski, Neft MacLaughlin, Matthew Watson, Hugh Wen, Erich Williams, Sandy Wilson, Jun Xiang Yik

Keymaster

Arctian Interactive legújabb szerepjátékját készítjük. Szeretjük! www.keymastergame.com © 2014 Keymaster Games. Minden jog fenntartva.

KÖVESS MINKET ONLINE @KEYMASTERGAMES

Előkészületek

AZ ÖSVÉNY ELŐKÉSZÜLETEI

Ahhoz, hogy a parkban töltött idő a legértelmesebben teljen, alapos tervezésen, a felszerelések előkészítésére és a kizáróvonal megtervezésére van szükség. Kezdjük nekik!

1 Központi tábla

Helyezzétek a központi táblát a járdáról középére.

2 Türelők

Helyezzétek a két türelőszalékú türelőt könnyen elérhető helyre.

3 Állomáslapkák

Keverjétek meg a 8 állomáslapkát és helyezzétek 1-1-et véletlenszerűen az üres állomások tetejére, közzel felefelé fordítva.

4 Időjelzés

A 2. állomással kezdődően, helyezzétek felülre 1-1 időjelzőjelölt (napsugár ☀️ és vízszapp 💧) mindigkét állomásra.

5 Katicajelölő

Dobozok az ösvényjockóival 🐜 és helyezzétek a katicajelölőt a kocka eredménye által meghatározott állomásra, az előbbi táblázat alapján. Helyezzétek a katicajelölőt a központi tábla mellé, könnyen elérhető helyre.



6 Ösvényjockó

Helyezzétek az ösvényjockókat az ösvényjockó-állomásra vagy annak közelébe.



7 Évszaklapkák

Keverjétek meg külön-külön a tavasz, nyári és őszi évszaklapkákat ☀️. Húzzatok egy-egy lapkát mindegyik pakliból és helyezzétek a központi táblára. A maradékokat helyezzétek vissza a dobozba.

8 Parkinlát

Keverjétek meg a parkinlát és helyezzétek a központi táblán számszámra kijelölt mezőre, közzel felefelé fordítva. Fedjétek fel 3 kártyát a parki jobb oldalára, így kialakítva a parkinlást.

9 Felszereléslapka

Keverjétek meg a felszereléslapkát és helyezzétek a központi táblán számszámra kijelölt mezőre, közzel felefelé fordítva. Fedjétek fel 3 kártyát a parki jobb oldalára, így kialakítva a felszereléslapkát.

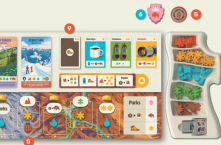
10 Kulcskínlát

Keverjétek meg a kulcskínlátot és helyezzétek a paklit a központi tábla fölé, közzel felefelé fordítva. Fedjétek fel 3 lapkát a központi táblára, így kialakítva a kulcskínlátot.

11 Fotóbónusz-lapka

Helyezzétek a fotóbónusz-lapkát a központi táblára, a játékosok számára az ☹️ megfelelő oldalával felfelé fordítva. A fotóbónusz-lapka nem használatos egyfős játékban.





A TÁBOROZÁS ELŐKÉSZÜLETEI



Az első pár játékokat során nappali tábortan veszték részt. Ha már gyakorlott túrázók vagytok, feduzzétek fel az egész éjszakán át tartó táborozás játékmódot (lásd a 17. oldalt).

Ha a táborozás játékmód mellett döntök, kövessétek az előkészületek III felsorolt lépését, mielőtt útnak indultok.

1 Táborhelylapkák

Koverjétek meg a táborhelylapkákat, és helyezzelek közülük 3-at véletlenszerűen a táborba. A táborhelylapkák bármelyik oldalukkal egymásra helyezhetők, és mindeket oldalukon egyedi táborhelyek találhatóak.

2 Sátorjelölők

Helyezzétek a 3 sátorjelölőt a tábla megfelelő mezőire.

SZEMÉLYES ELŐKÉSZÜLETEK

1 Válassz túrázókat
Válassz egy pár túrázót és helyezd az óvóing eléjre.

2 Csomagolj be
Helyezd magad elé a túrázóid színével megegyező játékoslapját.

3 Töltsd meg a kulcsot
Húzd fel a kulcsos pák felső kulcskapóját és helyezd a kulcsod bel felső mezőjére.

4 Rakj tüzet
Vegyd el egy táborűzelőt és helyezd a táblád fölé, az égő oldalával felfelé fordítva 4-5 játékos esetében vagy a kislátt oldalával felfelé fordítva 1-3 játékos esetében.

5 Ismerd meg a szenvedélyeket
Koverjétek meg a szenvedélykártyákat, és osszátok 1-1 kártyát mindegyik játékosnak. Az első játszma után dönthettek úgy, hogy 2-2 kártyát osztotok mindegyik játékosnak, amelyből 1-1-et megtartanak, és a maradékot visszateszik a játék dobozába.

6 Cseréljétek tapasztalatot
Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbbis látogatott meg egy nemzeti parkot (vagy határozzátok meg véletlenszerűen). A kezdőjátékos vegye magához a kezdőjátékos-jelölt .

1-2 fő játék esetében kövessétek az előkészületek 14-16. oldalán lévő további szabályait.

Túrára fel!

A játék 3 fordulón, azaz évszakon keresztül zajlik, melyek mindegyikében a 2-2 túrázókat bejára az ősvényt, megállnak az állomásoknál, erőforrásokat gyűjtenek parkok meglátogatásához, fordikat készítenek a gyönyörű tájról és (szünet töltéséig) megismerik a vadvilágot.

TÚRÁZÁS



Minden évszakban a játékosok a kuszódjétkesossal közbe az ősvenyét járólának megfelelően haladva kerülnek sorra. A körökben mozogtat az egyik túrázókat az ősvényen, megállsz vele egy állomáson és végrehajthat annak az állomásaközött. Így jutsz erőforrásokhoz, készítesz fordikat, látogatsz meg parkokat stb.

Ütközben felszereléseket és kulcslapkákat gyűjtenek, hogy növeljék a túrázás élményét. Amint az összes túrázó elért az ősvény végét, kezdje felkészülni a következő évszakra. A harmadik évszak végével a túrázás (és a játék) véget ér. Számoljunk össze a pontjaitokat, és kiderül, kinek volt a legkalandosabb a túrája.

Az ősvényen nem szabad visszafelé (jobbra) lépni. A túrázók mindig balról jobbra haladnak, az ősvény vége felé.

Végül a túrázók elérik az ősvény végét, az utolsó mezőt, és az évszak végéig ott is maradnak.

Egy állomás akcióját végre kell tudnod hajtani ahhoz, hogy odaléphess.



Robi a túrázókat az ősvény elejéről a hegy állomásra mozgatja. Begyűjt egy hegyjelölőt a társasági és a háttérkéjébe teszi.

TÁBORTŰZEK



Néha a túrázókat olyan állomásra szeretnéd tenni, ahol már egy másik túrázó tartózkodik (jók a segítők). Ilyenkor el kell oltanod, azaz a másik oldalra fordítanod, a tábor tüzet a játékosokból mellett.



Ügyelj a tábor tüzre! Ha kialszol, ebben az évszakban csak szünet állomásokra mehetsz.

A körben Frici elfojta a tábor tüzet, hogy elismerje a piros túrázókat az állomásra, amilyen jelenleg Bea kék túrázója tartózkodik.

A saját körödben

ÁLLOMÁSACSIÓK



A túrázás zömét azzal fogod tölteni, hogy állomásokat látogatsz meg. Íme a Parks állomásai és az akciók, amelyeket ott végrehajtasz:



Szeressz 1 erdőjelzőt



Szeressz 1 hegyjelzőt



Szeressz 2 napsugárjelzőt



Szeressz 2 vízseppjelzőt



Cseréld ki 1 fészkesleges erőforrást 1 vadvilágjelzőre



Fogd le 1 parkot vagy Wopacs megparkot



Szeressz 1 kulacsjelzőt vagy cseréld ki 1 fészkesleges erőforrást 1 forrásra



Vásárolj felszerelést



Dobj az ösvénykockával, és szeressz meg a dobott juttalmat

ERŐFORRÁSOK BEGYŰJTÉSE



A Parksban ötféle erőforrás: fordul elő: hegy , erdő , napsugár , vízsepp és vadvilág . Erőforrásokat az ösvényen túrva találhatsz, vagy a parkkártyák bónuszai, a kulacsjelzők és a felszerelésed hatásai adják.

Amikor erőforrást kapsz, vedd el a megfelelő jelzőt a tárolódból és tedd a hátlizsákodba. A hátlizsákodban legfeljebb 12 erőforrás-jelzős lehet. Ha a köröd végén több mint 12 erőforrás-jelződ van, akkor a többletet kioldod el.

Az erőforrások végesek. Ha egy adott erőforrás nem elérhető, amikor a körödben egy akció hatására megkapnád, akkor azt nem kapod meg.

Vadvilág

A vadvilágjelző egy univerzális erőforrás, amely felhasználható bármilyen erőforrás helyett park meglátogatásakor, felszerelés vásárlásakor és forrás készítésekor.

IDŐJÁRÁS



Özön eső vagy naposítás, az időjárás be kell jönnöd. Úgyhogy előzz ennek megfelelően. Ha a túrázód először érkezik egy állomásra, amelyen napsugár vagy vízsepp van, akkor az adott jelzőt helyezd a hátlizsákodba, továbbá hejtsd végre az állomásacsiót (azt bármilyen sorrendben megteheted).



Robi az ösvényen haladva megáll a hegy állománánál. Mivel ő az első túrkozó, aki az állomásra ért, kap egy vízseppjelzőt az ösvényről és a hátlizsákjába teszi. Végrehajtja az állomásacsiót, amely által begyűjt egy hegyjelzőt a tárolódból és a hátlizsákjába teszi.



PARKAKCIÓK

Parks Azért vagyunk itt, hogy parkokat látogassunk meg, és ez a legjobb módja a pontszerzésnek is. Amikor ezzel a **Parks** jellel találkozol az ősvényen vagy az ősvény végén, látogathatsz egy parkot vagy megfigyelhatsz egy vagy több parkot.

Park lefoglalása

Válassz 1 parkkártyát a kínálatból vagy húzz egyet a pakli tetejéről és helyezd a játéktáblád bal oldalára, a lefoglalt parkok területére. A lefoglalt parkok innentől a rendelkezésedre állnak, és egy későbbi parkkártyával megfigyelhatsz őket. A lefoglalt parkokba csak te látogathatsz el.

Miután lefogadtl vagy megfigyeltél parkokat, a köröd végén fordít fel a kínálatot.

EGY PARKKÁRTYA FELÉPÍTÉSE



Bea boldog, hogy megfigyelhette az Everglades parkot. Ehhez még egy kevés vízre van szüksége. Ezért a parkot átváltoztatja az Everglades-é, elveszi azt a parkkínálatból és a játéktáblájának bal oldalára helyezi.



Parkok meglátogatása

Annny parkot látogatsz meg a parkindulástól és a lefoglaltak közül, amennyit szeretnél és tudsz.

Egy park meglátogatásához költöd el a parkkártyádon felhúzott erőforrásokat a háttérképből. Ezután helyezd a parkkártyát a játékosládád jobb oldalára, a meglátogatott parkok területére. Az elkötött erőforrásokat fedd vissza a tárolóba.

Köröd végén költöd fel a parkindulást, ha onnan látogattál meg parkot: csúsztasd a megmaradt kártyákat jobbra, majd fedd fel a parki teletjeiről annyi parkkártyát, hogy a kintlattan újból 3 kártya legyen.

Ha egy park költségében vadvilág szerepel, akkor vadvilágszimbólót kell elkötöned.

Azonnali parkakciók

A parkkártyádon látható **⚡** jel azonnali akciót vagy jutalmat jelent, amelyet a park meglátogatásakor hajthatš végre vagy szerzel meg. Jutalomként kaphatsz erőforrásokat, kulacsokpót, a katicakefényvagy dobhatš az ősvénykocskával.

A parkok azonnali akciói plusz erőforrásokat biztosíthatnak, amelyekkel további parkokat látogathatsz meg a körödben.



A Joshua Tree tűnik fel a parkindulásban, amely közelebbi lehetőséget teremt Beszék, hogy vízszephez jusson. A hátrébb lévő tárolóját a parkok állomása mozgatja, és ekkor 1 erdőgyökér és 2 repülőgyökérrel, hogy meglátogassa Joshua Tree-t. A kártyát a játékosládád jobb oldalán lévő meglátogatott parkok területére teszi, majd azonnal kap 2 vízszepet jutalomként. Most már rendelkezésre áll a szükséges 4 vízszep, hogy meglátogathassa Everglades-et is, amelyet a lefoglalt parkok közül a meglátogatott parkok közül helyez.



FOTÓK



A fotók készítése újabb remek lehetőség a pontszerzésre. Egy fotó készítéséhez a cseréld be egy erőforrás a háttérképből egy fotójelölőért a térleíróból, és helyezd a fotójelölőt a jétkostábla fölé. A fotók mindegyike 1-1 pontot ér.

Amikor a hűtőd egy olyan állomásra érkezik, amelyen a katicajelvény van, vedd magadhoz a katicajelvényt az állomás egyéb juttatásai mellett. Ha a jélvény már egy másik játékosnál van, vedd el tőle. Hagyd a katicát az ösvényen, hogy mások is találkozhassanak vele az évszak folyamán.



Fotóalbumok

Amikor elkészítet az 5. fotókat is, cseréld be őket egy fotóalbumra. A fotóalbumok 5-5 pontot érnek.



A katicajelvény

Ha nálad van a katicajelvény, amikor fotót készítesz, akkor körösként egyszer egy további erőforrás befizetésével egy második fotót is készíthetsz. A jétek végén a leg több fotóval rendelkező játékos megkapja a fotóbüszét, szíves tessék keltintgatni!



Bogi túróján a kulacs/fotózás állomásra ér és így elbnt, hogy készült egy fotót. Előtt egy vízcsappal a háttérképből (visszateljezi a térleíróba), elvesz egy fotójelölőt és a jétkostábla fölé helyezi. Mivel Boginál van a katicajelvény, készíthet még egy fotót, ezért előtt egy napuagrat a háttérképből, és egy másik fotójelölőt is a jétkostábla fölé helyez.



Friol szerelné az űvonalról szerzett vízcsappal feltölteni a kulacsot. Két lehetősége van: az egyik sorban 2 lapka van (2 napuagrat és 1 erdő), a másik sorban pedig 1 lapka (parkacsó). A vízcsappal az előbbibe helyezi, az így szerzett erőforrásokat pedig a háttérkéjébe teszi.

KULACSKOK



Kulacsok lapkák begyűjtése

Az ösvényen meleg van, és a kulacsod megtöltése rengeteg előnnyel jár azon kívül, hogy hidratálva tart.

A jétkostáblaiban lévő kulacsoknak három sora van, és mindegyikben 2-2 kulacsoklapka, azok között pedig 1-1 vízecspe fér el.



Amikor szerzel egy kulacsoklapkát, válaszd a kínálatban elérhető 3 közül 1-et vagy vedd el a legfelső lapkát a kulacsoklapkából és helyezd a kulacsod egyik üres mezőjére. Ha a kínálatból vetheti el egy jelölőt, akkor húzz a helyére egy másikat.

Kulacsok lapkák felhasználása

Amikor kapsz egy vízcsappal jelölőt, választhatsz, hogy a háttérkéjébe teszed vagy a kulacsodba öntöd, hogy megszerezd az adott sorban lévő lapkák előnyeit. A háttérkéjébe tett vízcsappal később már nem töltheted fel a kulacsodat.

A kulacs mindegyik sora évszakonként egyszer aktiválható vízcsappal. A kulacs adott sora akkor is aktiválható, ha csak egy jelölő van benne. Ha egy vízcsappal korábban feltöltött sorba teszel egy kulacsoklapkát, akkor annak az előnyeit az aktuális évszakban már nem szerezheted meg.



FELSZERELÉSEK



Ha nagy távolságokat akarsz megtenni, akkor szükséged van egy jó bakancsra. A hétfősöközbe pakolt felszerelések nagyobb jutalomhoz segítenek, amikor állomásokat látogatsz meg vagy egyéb akciókat hajtasz végre a játékban. Szerezd felszereléseket mihamarabb, hogy élvezhesd az előnyöket a túra során.

Vésőróf felszerelést

Amikor felszerelést  vésőróf, élvezhetsz egy felszereléskártyát. Felszereléskártyát köthetél koppen vésőrófhoz.

- Költs el annyi napsugárjelölt , amennyi a felszerelés-piacon lévő felszereléskártya ára (a jobb felold sarokban látható), majd tedd a felszerelést a felszereléseid közé, a játékoszámbád alá.
- Költs el 2 napsugárjelölt , és húzd fel a felszereléspeká legfelső kártyáját, és tedd a felszerelést a felszereléseid közé, a játékoszámbád alá.

Ha a felszerelés-piacról vésőróf kártyát, akkor csúsztasd az ott maradt felszereléseket jobbra, majd tedd fel a piacot a felszereléspekából.

Felszerelések használata

A megvásárolt felszerelés azonnal használható. Egy felszerelés akkor aktiválódik, amikor megfigyelsz egy állomást vagy végrehatsz egy bizonyos akciót. Egy felszerelés használata közben és az évszakok között is aktív.

A körökben több felszerelés jutalmát is megkaphatod. A felszerelésekről járó jutalmakat bármilyen sorrendben begyűjtheted az állomások végrehajtása után.

A felszerelések után járó jutalmakat körösként egyszer gyűjtheted be.



Bea körökben már megvásárolta a Széles látószög objektívét és az Esőkabátot. A körében a napsugár állomást látogatja meg. Miután begyűjti a 2 napsugárjelölt, használja a Széles látószög objektívjét, hogy egy fotót készítsen, és a most szerzett egyik napsugárjelöltjét egy fotóra cseréli.

Ezután, mivel készített egy fotót, használhatja az Esőkabát felszerelését, hogy kapjon 2 vízzeppet. Az egyik vízzeppel a kulcson egyik sorba helyezi, amiért kap 1 erdőjelölt és készíthet 1 másik fotót is. Előbb az erdőjelölt, hogy elkészítse a fotót, de az Esőkabát felszerelését nem aktiválhatja másodjára.



ŐSVÉNYKOCKA



Az ősvényen az élet néha kiszámíthatatlan, hiszen sosem tudhatod, hogy az anyafémeszet mivel rukkol elő.

Amikor jellel ellátott állomás érkezel vagy ezt a jellel látod egy park, felszerelés- vagy szenvedélykörtyn, dobj az ősvénykockával és szerezd meg a dobott jutalmat.



Bogli az ősvény vége felé tart, ahol meglátogatna néhány parkot. Előtte megáll az ősvénykocka állomásán ezzel a reménytel, hogy néhány plusz erőforráshoz jut a parkok meglátogatása előtt. Bogli begyűjti a vízceppet, majd egy hegyet dob az ősvénykockával, így egy hegyetől is bevez a hátizsákjába.

SZENVEDÉLYEK



Imérod a szíved levegőt, de nem az az egyetlen oka, hogy túlszól. Ismerd meg a szenvedélyed, hogy új és különleges módon fedezhesd fel a parkokat.

Minden szenvedélykörtyn egy oldalán egy olli látható. A játék elején fordítsd a körtynét ezzel az oldalal felfelé. A köröbten meghatározott akciók segítségével teljesítheted a célokat.

Amint ez megtörténik, fordítsd a körtynét a másik oldalára, és válassz a következők közül:

- **A felszerelésthatás** egyedli felszereléstképeséggel ruház fel a játék hátizságvó részére.
- **A játék végi bónusz** egyedli pontozási bónuszt biztosít számodra a játék végén.

A szenvedélykörtynéket ceúsztzed be a játékoslábd alá úgy, hogy csak a jutalmaként válasszott rész legyen látható.

Előfordulhat, hogy a szenvedélyed teljesítése által olyan jutalmakhoz jutsz, amelyekel már az adott körben felhasználhatz egy másik akcióra.



Bogli szenvedélyje az üzlet. Múton végrehajja a park meglátogatása akcióit, a meglátogatott parkjain összegyűjt a szükséges 3 vízcepp. Átfordítja a szenvedélykörtynét, és a játék végi bónuszt választja, amely szerint a játék végén 1-1 pontot szerez majd a meglátogatott parkjában lévő minden 2 vízcepp után.

Szenvedély

Felszerelés hatás

C. Járék végi bónusz

Ügytőltség: Választj 2 felszerelést.	A járék végéig felszerelés válskítésakor nem kell fizetned.	A járék végén 1-1 pontot szerez minden megválasztott felszerelésed után.
Heggyrészle: Látogass meg 3 parkot, amelyek költsége legalább 1-1 hegy.	A járék végéig minden park meglátogatásai költsége 1-1 hegyet kevesebb.	A járék végén 1-1 pontot szerez minden meglátogatott parkod után, amelyek nyomatott hegyköltsége van.
Kajakozás: Látogass meg 2 parkot, amelyek költsége legalább 1-1 vízsepp.	A járék végéig minden park meglátogatásai költsége 1-1 vízseppel kevesebb.	A járék végén 1-1 pontot szerez minden meglátogatott parkod után, amelyek nyomatott vízseppköltsége van.
Kalendáris: Látogass meg 2 olyan parkot, amelyen azonnal akad éjszaka.	Amikor meglátogatsz egy azonnali akcióval rendelkező parkot, dobj az óvénycsúcsokkal is.	A járék végén 1-1 pontot szerez minden meglátogatott parkod után, amelyen azonnali akció van.
Madárles: Látogass meg 2 parkot, amelyek költsége legalább 1-1 napuagár.	A járék végéig minden park meglátogatásai költsége 1-1 napuagárral kevesebb.	A járék végén 1-1 pontot szerez minden meglátogatott parkod után, amelyek nyomatott napuagárköltsége van.
Névtábla: Ügytőltség össze 3 erdőfont a parkjaidban.	Amikor erdőfontot kapsz, látható helyre tevételegelőd.	A járék végén 1-1 pontot szerez a meglátogatott parkjaidon lévő minden 2-2 erdőfont után.
Székbenzés: Ügytőltség össze 3 hegyfont a parkjaidban.	Amikor hegyfontot kapsz, látható helyre tevételegelőd.	A járék végén 1-1 pontot szerez a meglátogatott parkjaidon lévő minden 2-2 hegyfont után.
Természetfotózá: Kölsz el egy vadvilágjelzőt, hogy látó látsz.	Afolyt, hogy 1 erdőfontot váltánál be 1 fotóért cserébe, beváltasz 1 vadvilágjelzőt 2 fotóért cserébe.	A járék végén 1-1 pontot szerez minden 3-3 elkészített fotó után.
Természetjárás: Látogass meg 3 parkot, amelyek költsége legalább 1-1 erdő.	A járék végéig minden park meglátogatásai költsége 1-1 erdővel kevesebb.	A járék végén 1-1 pontot szerez minden meglátogatott parkod után, amelyek nyomatott erdőkölsége van.
Üzés: Ügytőltség össze 3 vízseppfont a parkjaidban.	Amikor víz sepp fontot a kulcsodba, dobj az óvénycsúcsokkal is.	A járék végén 1-1 pontot szerez a meglátogatott parkjaidon lévő minden 2-2 vízseppfont után.

AZ ŐSVÉNY VÉGE

Amikor az egyik túrözöd  elért az óvénycsúcsot, válassz 1-et a 3 lehetséges akció közül, majd helyezd a túrözödöt arra a mezőre, hogy végrehajtsd az ott látható óvénycsúcs akció. Akárhány túrözöd lehet az egyes mezőken.

Az első játékos, amelyk végrehajtsd ezen akciók egyikét, helyezze a túrözödét a jobb oldali, kisebb mezőre (azt más túrözöd már nem foglalhatja el), és szerezze meg az ott látható óvénycsúcs bónuszt is az óvénycsúcs akció mellett.

Amint mindkét túrözöd elért az óvénycsúcsot, szóródna befejeződné az évszak, és sorban az a játékos következik, akinek még van túrözöde az óvénycsúcs.

Óvénycsúcs akciók

Hajts végre egy park-akció (park letöltés vagy park meglátogatása)

Készíts egy fotót

Választj felszerelést



Óvénycsúcs bónuszok

Az akció elsőként végrehajtsd játékos megkapja a kezdőjátékosjelzőt

Az akció elsőként végrehajtsd játékos kap 1 vadvilágjelzőt

Az akció elsőként végrehajtsd játékos kap 1 napuagárjelzőt



Bogi az óvénycsúcs vége felé, és a forráskészítés akció végeztsd. Ő az első játékos, aki végrehajtsd ezt az óvénycsúcs akció, ezért a túrözödét a vadvilágmezőre helyezze, és egy vadvilágjelzőt tesz a helyébe. Végül akció 1 erdőfontot, hogy készítsen 1 fotót.

Az utolsó játékos az ősvényen

Amikor már csak 1 játékosnak vannak túrázó az ősvényen, azokat egyenesen az ősvény végére kell mozgatni, és végrehajtani 1-1 akciót mindegyik túrázójával.



Friki az utolsó játékos, akinek még mindkét túrázója az ősvényen van. Az utolsó 2 körben a túrázóit az ősvény végére kell mozgatni, és végrehajtania 1-1 akciót mindegyikkkel.

ÉVSZAKVÉGI BÓNUSZOK

Mivel az évszakok váltóznak, ti sem túrázhatok kétszer ugyanazon az ősvényen. A tavaszi zúporok, a nyári hőség és a huáló őszi falevelek között a parkok mindig új élettel telnek meg.

Amikor minden túrázó  elérté az ősvény végét, határozatlan meg, hogy ki kap évszaki végi bónuszt . A bónusz megszerzéséhez a lapkán látható követelményt legelőbb egyszer teljesítened kell. Osszátok ki a bónuszt, majd fordítsátok le a lapját.

**1. évszak - tavasz:**

Az a játékos, aki a lapkán feltüntetett erőforrásból a legelőbb rendelkezik, ingyen megkapja a feltüntetett bónuszt.

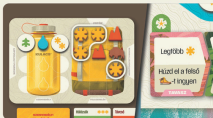
**2. évszak - nyár:**

Az a játékos, aki a lapkán látható követelményekből a legelőbb rendelkezik, kétszer dob az ősvénykockával, és megkapja a dobott jutalmakat.

**3. évszak - ős:**

Az a játékos, aki a lapkán látható követelményekből a legelőbb rendelkezik a megfagyott parkjain, 3 pontot  kap a játék végén.

Ha több játékos is egyszerre mértékben teljesíti a követelményeket, mind megkapják az évszaki végi bónuszokat. Ha egyetlen játékos sem teljesíti az évszak követelményeit, senki nem kap bónuszt.



Senki sincs már az ősvényen, ideje eldönteni, tavasszal ki érdemelte ki az évszaki végi bónuszt. Robi elfordít a háttérrel. 4 napig van, mindenki másnál több. Ezzel kérdemelle az évszaki végi bónuszt, amért ingyen megkapja a felszerelési legelőbb kártyáját, és a felszereléseit közt helyezi.

Az évszak végén

Amint az összes fűrészdél előtt az ösvény végét, az adott évszak végét ér. Ha ez a 3. évszak volt, akkor folytatódik a Játék végi pontozással (lásd jobb oldalon). Más különben hajszáltak végre a következő lépéseket:

1 Évszak pontozása

 Osszátok ki az évszaki végi bónuszt, ahogy az a 12. oldalon olvasható. Ha ez a tavasz vagy a nyár vége volt, fordítsátok meg a lapozott évszaki lapját.

2 Játékos lépései

 Őríted ki a kulcsodat, vagyis tegyéd vissza minden vízszelppel a kulcsból a tárolóba.

 Gyűjtsd meg, azaz fordítsd láppal felfelé a fűrésztized, ha előfordult.

 Tedd vissza a fűrészdél az ösvény elejére.

3 Az ösvény

 Koverjétek meg az állomástelepeket és véletlenszerűen helyezzeztok vissza őket az ösvényre, láppal felfelé fordítva.

 A 2. állomással kezdődően, helyezzeztok felülre H-Időjárásjelzőt (napesugár és vízszelpp) mindegyik állomásra. Minden állomáson csak H-Időjárásjelző lehet.

 Dobjátok az ösvénykockával, és helyezzeztok a kártyajelzőt a kocka eredménye által meghatározott állomásra.

 Tegyédtek vissza a felszereléslapra jobb szélső kártyáját a jénik dobozba. Csúsztassátok a maradék kártyákat H- helyre jobbra, és húzzátok egy új felszerelés-kártyát.

4 A táborozás

 Ha táboroztok, tegyédtek vissza az összes sátrat az állomásokra. Tegyédtek vissza a legfelső táborhelylapját a jénik dobozba.

Játék végi pontozás

A 3. évszak után ideje megvívsgálni a csúcs- és mélypontokat.

1 Az évszaki végi bónusz kiosztása

Határozzátok meg, hogy összes ki érdemelte ki az évszaki végi bónuszt. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a bónuszt.

2 Meglátogatott parkok pontozása

Adj össze a meglátogatott parkaid pontszámait. A látogatott parkok után nem jár pont.

3 Fotók pontozása

A legtöbb fotót készítő jénkos megkapja a fotóbónusz-lapka után járó pontokat:

- Kéthős jénik: 3 pont;
- 3-5 fős jénik: 4 pont, illetve 2 pont a második legtöbb fotót készítő játékosnak;
- Ezután minden jénkos H- pontot kap fotóként.

4 Szervedélykártyák pontozása

Ha a jénik végi bónuszt visszatartad a szervedély-kártyádon, akkor azokat a pontokat most szerzed meg.

5 Kezdőjénkos-jelző

1 pontot kap a kezdőjénkos-jelző birtokosa.

A jéniket az a jénkos nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki több parkot látogatott meg. Ha továbbra is fennáll a döntetlen, az érintettek osztanak a győzelmen.



Az évszak végén a Napló volt a jobb szélső felszerelés-kártya a felszereléslapra. Ez kikerül a jénikből. A maradék két felszerelés-kártyát csúsztassátok jobbra, és fedjétek fel új kártyát a felszerelés-lapokból.



Egyfős játékmód

Néha csak úgy egyedül barangolnál az évenyven egy kis békére és nyugalmára végigny? Itt járjuk, hogy tetszed ezt meg a Parkban!

A VADÓR (EGYFŐS)

Az egyfős játékban a vadórnál együtt tűzoltó, aki egy extra pár tűzoltó helyez az évenyvenre. A következőkben készítsd elő a játékot az egyfős kalandra.

A vadór előkészítései:

1. Helyezz 2 pár tűzoltó az évenyven elejére. Ők lesznek a vadór tűzoltó.

2. Vedd ki a vadórkártyákat a dobozból, keverd meg őket és helyezd magad mellé, képpel lefelé fordítva. Tedd az egyfős segédletet a pakli mellé.
3. Add a vadórnak a kezdőjátékos-jelölt.
4. A fotó/bónusz-lapka nem használatos egyfős játékban, úgyhogy hagyd a dobozban.

TŰRÁZÁS A VADÓRRAL (EGYFŐS)

Léred a Tűzoltó a vadórnál bekezdést a 14. oldalon. Az ott leírt módon mozognak a vadór tűzoltó, azonban egyfős módban

a vadór 2 vadórkártyát fed fel és a leírásoknak megfelelően előremozog mindkét színből egy-egy tűzoltójával. Előfordíthat, hogy a vadór melyik tűzoltó mozognak először.

A vadórpakli újratekerése

Ha egy évszak közben elérsz a vadórpakli utolsó kártyájához, keverd újra az összes kártyát, ezáltal alakítsa egy új vadórpaklit. Ezután fedd fel a legelső kártyát, és folytasd a tűzoltást.

Minden évszak végén, amikor előkészítisz az új évszakra, szintén keverd újra a vadórkártyákat, hogy egy új vadórpaklit képezz.



Egyfős tűzoltás közben Frici megáll a fotó/kulacs állomáson. A köze után felfedi a vadórpakli legelső kártyáját: „a vadór tűzoltja a legközelebbi szabad állomásra mozog”. Úgy dönt, hogy a késsel mozog, és a vadór hátrébb lévő két tűzoltóját az endő állomásra küldi, mert az a legközelebbi, tűzoltó nélküli állomás. Fricinek fel kell fordítania még egy kártyát, hogy a sárga tűzoltóval is mozogjon, mielőtt ismét ő következne.

A VADÓR ÖSVÉNYAKCIÓI

A vadór többféle akciót végrehajthat az ösvényen, amelyek hatással lesznek rád és kihívást jelentenek. Miután mozgattad a vadór tüzérséjét, ellenőrizd és hajtsd végre soronban a következő akciókat, ha lehetséges.



Időjárás:

Amikor a vadór olyan állomásra érkezik, amelyen időjárásjelző van, tedd vissza a jelzőt a tárolóba.



Katicajelző:

A vadór megszerzi a katicajelvényt.

Park Akció:

A vadór „meglátogatja” a kintlakó jobb szélső parkját, amikor parkokkal rendelkező mezőre lép. Dobd el a vadór által meglátogatott parkot. Csúsztasd jobbra a kintlakóban megmaradt parkját, és töltsd fel újra a kintlakót a pakliból.



Felszerelésakció:

A vadór „megvásárolja” a piac jobb szélső felszereléskártyáját, amikor felszerelésakkal rendelkező mezőre lép. Dobd el a vadór által megvásárolt kártyát. Csúsztasd jobbra a piacon maradt felszereléskártyákat, és töltsd fel újra a piacot a pakliból.



Sátrak (táborozóhely):

Ha van elérhető sátor, akkor a vadór a jobb szélső helyre mozgatta azt a táborhelyen. Akkor csak a te tüzérséged, a vadór sem hajthat végre akciót az állomáson, és nem vehet el időjárásjelzőt vagy a katicajelvényt.

ÉVSZAKVÉGI BÓNUSZOK (EGYFŐS MÓD)

Minden évszak végén ellenőrizd az egyfős segédletet, hogy van-e a háttérkédben elegendő mennyiségű erőforrás ahhoz, hogy évszaktől bónuszban részesülj. Tavasszal az évszaknak megfelelő erőforrásból legalább 3-ra lesz szükséged. Nyáron az évszakra vonatkozó követelményből legalább 4-re lesz szükséged. Őszen az évszaknak megfelelő erőforrásból legalább 5-nek kell

lennie a parkkártyáidon. A játék végén az itt látható táblázatban nézd meg, hogy a pontjaid alapján mekkora társzakiértő vagy.

30 pont	Hétfélig tüzérső
35 pont	Szenvedélyes tüzérső
40 pont	Felfedező
45 pont	Kalandor
50 pont	Csorló



Tavasszal Den egyfős tüzérsőben van, és megnézi a naprakarokat a háttérkédben. Balra: 4 naprakar van a háttérkédben, amivel teleszi az adott évszak 3-erőforrás-követelményét. Ezzel megszerzi a felszereléspakli legfelső kártyáját.

ÖNKÉNTES FELADATOK



Miután már teljesítettél pár egyfős tüzérséget a Parksban, nagyobb kihívás elé állíthatod magad önkéntes feladatok vállalásával a vadórnál. Ezek a feladatok további kihívásokat jelentenek tüzérsé közben. Minél több feladatot vállalsz a tüzérsé mellett, annál nehezebb lesz pontokat szerezned, ám annál magasabb lesz a végső helyezésed.

Az előkészületek során keverd meg az önkéntességkártyákat és húzz véletlenszerűen a nehézségi szintnek megfelelő számú kártyát.

Kezdő	1 kártya
Középfeladó	2 kártya
Haladó	3 kártya
Nehéz	4 kártya

Minden kártyán szerepel, hogy milyen különleges szabályt kell betartani a játék során. Tüzérsé közben minden feladat szabályát be kell tartanod, amennyire csak tudod.

A játékhoz adott minden önkéntes feladat után adaj megadnak 1-1 nyílhegy minősítést.

1 kártya	●
2 kártya	●●
3 kártya	●●●
4 kártya	●●●●


Az önkéntes feladatok bármilyen játékoszámmal hozzáadhatók a játékhoz. Meglátsz-e az új feladatok? Próbáld ki!

Táborozás játékmód



Mi lehetne jobb annál, mint a csillagok alatt aludni? A táborban a szabadidő kalandjaink az éjszakába nyúlnak. A táborhelyjelekkel az útvonal élménye egészen megváltozik az erdő táborhelyjelekkel. Ehhez a játékmódnak a központi táblán készítenek elő A táborozás előkészületei lépéseivel (lásd a 3. oldalon).

TÁBOROZÁS

A táborozás 3 sátrat  ad az útvonalhoz. Amikor a túlzód olyan állomásra érkezik, amely felett sátor van, akkor azt egy üres táborhelyre teheted és végrehajthatod az akcióját, amely által erőforrásokhoz juthatsz, felfókát készíthatsz, perkakciókat hajthatasz végre stb.

Amikor egy olyan állomásra érkezel, amelyen sátor van, két lehetőség van:

- ➔ Meglátogadod az állomást a szokásos módon, és begyűjöd az állomás jutalmait.
- ➔ Áthelyezed a sátrát a táborhelyjelekre egy tetszőleges üres mezőjére, és végrehajtod az ott létező akciót. Üres táborhelynek számít az a mező, amelyen még nincs sátor.

Ha a táborhelyjeleddől választod, akkor nem kapod meg az állomás jutalmait. Időjárásjelzőit, az állomás meglátogatása által kiváltható felszereléslehetőségeket, kitalációkat.

AZ ÉVSZAK VÉGE

Az évszék szokásos előkészületein kívül:

1. Tegyüktek vissza a 3 sátorjeleddő a megfelelő állomások fölé.
2. Dobjátok el a legkevesebb táborhelyjeleket, hogy felfedjék a következő évszak új táborhelyjeleddőit.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
 1044 Budapest, Ezerévi u. 1-3. C/18.
 Tel: +36 1 / 773 3600
 E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



Begy egy hegy állomásra érkezik, amelyen elérhető egy sátor. Ahelyett, hogy végrehajtanád az állomásokot (amelyek egy hegy- és egy vízseppjelzőt kapnak), elveszt a sátrát és az egyik táborhelyre teszed, szóval pedig kap egy kitalációját és viselői egy felszereléslehetőségét.



GYORS ÚTMUTATÓ

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

1-6 JÁTÉKOS	2 JÁTÉKOS	1 JÁTÉKOS
<p>1-3♠ 4-5♠</p>   	<p>2♠ 2♠</p>  <p>Összesített pontok</p>  	<p>2♠ 2♠</p>  <p>Összesített pontok</p>   

EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

- Mozog előre a túrlázítóval térszöveges bűvösábrán az ösvényen.
- Dönt el a táborlázókat, hogy osztani tudj az állomáson egy másik túrlázóval.
- Hajtsd végre az állomás akcióit tetszőleges sorrendben: állomásakció, időjárásjelző, begyűjtése, kulacs feltöltése, felszerelés használata és/vagy szemrevételező követelmények teljesítése.
- A felszereléseket körként egyszer használhatod.
- A szemrevételezőket a körben bármikor teljesítheted. Fordítsd meg és csúsztasd a táblád alá.

AZ ÉVSZAK-VÉGI LÉPÉSEK



1. Oszdótkod ki az évszaki végi bónuszt. Ezek után, ha ez a tavasz vagy a nyár vége volt, fordítsd meg az évszaki lapot.
2. Tegyetek vissza minden vízszappal a kulacsotokból a tárolóba. Gyűjtsetek meg újra az elhagyott táborlázókat. Tegyétek vissza a túrlázítókat az ösvény elejére.
3. Keverjétek meg az állomáslapokat és véletlenszerűen helyezétek vissza őket az ösvényre, közzel felelő fordítva. A 2. állomással

- kezdődően, helyezzenek felváltva 1-1 időjárásjelzőt (nap sugar és vízszapp) mindegyik állomásra. Dobjátok az ösvénykocikáival, és helyezétek a kártyajelzőt a kocsiak elöl meghatározott állomás alá. Tegyétek vissza a felszereléseit jobb széles kártyáját játék dobozába. Csúsztassátok a maradék kártyákat 1-1 helyre jobbra, és húzzatok egy új felszerelésekről.
4. Ha táboroztok, tegyétek vissza az összes sátrat az állomásokra. Tegyétek vissza a legfeljebb táborhelyjeleket a játék dobozába.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

1. Őszi évszaki végi bónusz
2. Meglátogatott parkok
3. Fotók és fordóbónuszok
4. Szemrevételezőkártyák
5. Kezdőjátékos-jelző