

## **INTRODUCCION**

PARKS es una celebración de los Parques Nacionales de Estados Unidos, con arte de la serie de cincuenta y nueve parques impresos. En PARKS, los jugadores se turnan para enviar a sus dos excursionistas por el sendero para ver sitios, observar la vida silvestre, tomar fotografías impresionantes y visitar los Parques Nacionales.

Lista de componentes

- 48 cartas de parque grande
- 10 cartas de temporada
- tarjetas de 7 años
- 20 tarjetas de engranajes
- 15 tarjetas de cantina
- 10 azulejos del rastro (sitios)
- 1 baldosa Trailhead y 1 baldosa Trail End
- 5 fichas de fogata
- 1 pieza de cámara de esmalte
- 1 Brújula de metal - Primer excursionista
- 15 fichas de bosque
- 15 fichas de montaña
- 30 fichas de sol
- 30 fichas de agua
- 10 fichas de vida silvestre
- 18 fichas de foto
- 1 bandeja de juego
- 1 postal

## **RESUMEN DEL JUEGO Y OBJETIVOS**

Los jugadores asumen los roles de dos excursionistas mientras recorren diferentes Senderos durante los cuatro Estaciones del año. Cada sendero representa una temporada diferente, y a medida que pasa cada temporada, el Sendero cambia y crece cada vez más. Cada turno, los jugadores envían a uno de sus excursionistas por el Sendero. Mientras estén en el Sendero, los excursionistas verán Sitios hermosos y luego realizarán una acción cuando lleguen. Cuando un excursionista llega al final del Sendero, pueden gastar fichas que han recibido para visitar los Parques y ganar puntos. Tu objetivo es tener la mayor cantidad de puntos al final del año.

Bienvenidos a PARKS!



## SETUP

**Parques y equipo** • Baraja las cartas del parque boca abajo, formando la cubierta del parque. Trata a tres de ellos boca arriba en el área de Parques. Coloque la cubierta del parque a la derecha de las cartas del parque boca arriba. A continuación, baraja las cartas del Gear boca abajo, formando la cubierta del Gear. Reparte una cara arriba a cada jugador y luego reparte tres cara arriba en el área del Gear. Coloque la plataforma de engranajes a la derecha de las tarjetas de engranaje boca arriba. Baraja las cartas de la Cantina y colócalas a la izquierda de las cartas boca arriba de Gear.

**Año** • Baraja la baraja del año y reparte una carta boca arriba en el espacio del año. Todas las demás tarjetas del año se pueden devolver a la caja. Al final del juego, la carta de Año recompensa a los jugadores que hayan obtenido la mayor parte del objeto mostrado.

**Temporadas** • Baraja las cartas de Temporada, formando el mazo de Temporada. Coloca el mazo en el espacio de la temporada y revela la carta superior del mazo.

**El Sendero** • Comience a construir el Sendero de la primera temporada debajo del Equipo y las Cantinas, colocando el azulejo del Sitio del Sendero en el extremo izquierdo. Separar los 5 azulejos del sitio básico

(bosque, montaña, Desert, Lake, Vista) desde los mosaicos de Advanced Site. Nota: En juegos de 2 a 3 jugadores, quita Summer Lake Site del juego. En juegos de 4 a 5 jugadores, agregue el sitio de Summer Lake a la versión básica Sitios A continuación, mezcle los mosaicos de sitios avanzados y agregue uno de ellos a los sitios básicos. Coloque los sitios avanzados restantes boca abajo a la izquierda del Trailhead. Mezcla los sitios básicos y el sitio avanzado. Revelar un sitio a la vez. Coloque el primer Sitio directamente a la derecha del Sendero, y luego coloque cada Sitio adicional a la derecha del Sitio previamente colocado hasta que todos estén ubicados. Finalmente, coloque el final del sendero a la derecha del último sitio. ¡Ya está formado el Sendero para la primera Temporada!

Jugadores • Dale a cada jugador 2 excursionistas del mismo color y colócalos en el Trailhead. Dale a cada jugador una ficha de fogata colocada en su lado iluminado. El jugador que más recientemente realizó una caminata recibe el marcador de Primer Caminante. Dale la cámara al jugador a la derecha del primer excursionista.

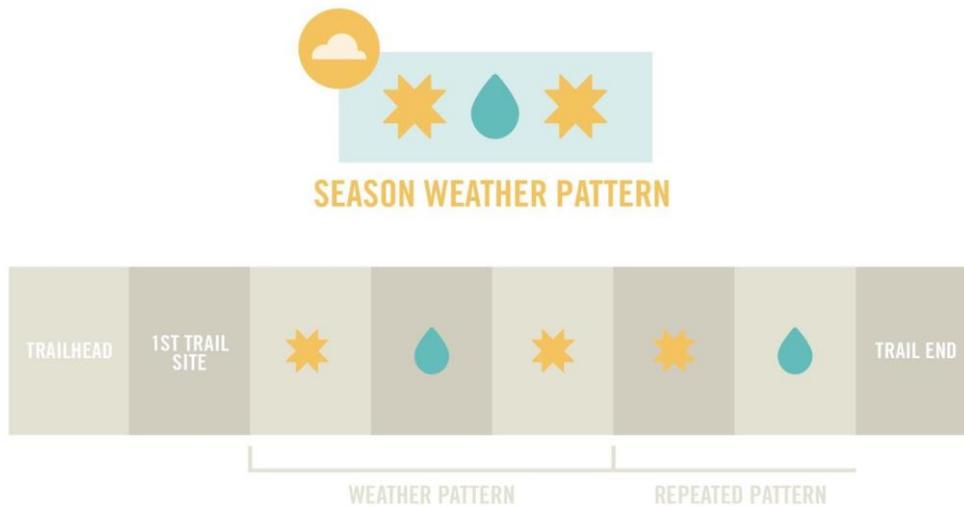
Forme el suministro • Coloque todas las fichas (Montañas, Bosques, Sol, Agua, Vida silvestre, Fotos) en pilas separadas al alcance de todos los jugadores.

## **COMENZANDO UNA TEMPORADA**

Las cuatro estaciones del año conforman las cuatro rondas de juego en los parques. Las estaciones cambian el modo de juego a lo largo de la Ronda, y la Temporada termina cuando todos los excursionistas llegan al Final del Sendero.

Mira el patrón de clima de temporada que se muestra en la carta de temporada. De izquierda a derecha en la Tarjeta de temporada, coloque los tokens indicados en el Sendero, uno por Sitio, comenzando con el Segundo Sitio del Sendero a la derecha del Sendero. Repita este patrón por el Sendero hasta que llegue al Final del Sendero.

## Ejemplo de patrón de clima



Tomando turnos • Comenzando con el primer excursionista, cada jugador selecciona a uno de sus excursionistas y los mueve cualquier número de sitios por el sendero a la derecha. Después de que el Caminante aterriza en un nuevo Sitio de Senderos, el jugador realiza su acción correspondiente. Después de realizar la acción, el juego continúa, a la izquierda del jugador.

Debe poder realizar la acción para visitar un Sitio. Si un excursionista es el primero en aterrizar en un sitio con un token que se colocó anteriormente debido al patrón del clima, lo tienen en su suministro.

### Sitios básicos de senderos

Bosque Toma 1 ficha de bosque en tu suministro.

Montaña Toma 1 ficha de montaña en tu suministro.

Desierto Toma 2 fichas de sol en tu suministro.

Lago Toma 2 fichas de agua en tu suministro.

Vista Elegir: robar una carta de cantina al azar O

Gasta 1 token de sol más cualquier otro token que no sea de sol para tomar un token de foto del suministro.

—Summer Lake—

Los sitios de senderos avanzados obtienen 1 token de sol y 1 de agua.

Conservación de vida salvaje Gasta 1 ficha para obtener una ficha de Vida salvaje. Nota: los tokens de vida silvestre cuentan como cualquier otro tipo de token.

Alojamiento Elija: visite o reserve un parque O

Gastar 2 fichas de sol para comprar una tarjeta de engranaje.

El río gasta 1 agua para copiar una acción del sitio ocupada por otro excursionista.

Trading Post Trade 2 tokens por otros 2 tokens (excepto Wildlife).

### Detalles sobre las acciones

Cantinas • Cuando ganas una carta de Cantina, colócala boca arriba frente a ti. Las cartas de la cantina se pueden llenar con una ficha de agua cuando se gana agua. Para llenar una Cantina, coloque una ficha de Agua en la Cantina en lugar de en su suministro y realice la acción de la Cantina. Puede tener cualquier cantidad de cantimploras, y cualquier cantidad de cantimploras puede llenarse al mismo tiempo si obtiene varias fichas de agua. Si obtiene agua del patrón del clima en el sitio de Vista, puede usarla para llenar la cantina que acaba de ganar. Una vez que se llena una cantina, el agua permanece en ella hasta el final de la temporada y no se puede gastar de ninguna otra manera.

Fotos • Para tomar una foto, devuelva 1 Sunshine y cualquier otra ficha de su elección (excepto Sunshine) al suministro. Cuando tome una foto, también tome la cámara de quien la tenga actualmente. Cuando tiene la cámara, no necesita gastar el costo de Sunshine para tomar una foto. Si obtienes Sunshine del patrón del clima en el sitio de Vista, puedes usarlo para tomar una foto.

Fogatas • A menudo, es posible que un excursionista ya esté en el sitio que desea visitar. Para visitar un sitio que ya está ocupado por otro excursionista (incluido el tuyo), debes usar tu Campfire dándole la vuelta al lado extinguido. Si su fogata ya se ha extinguido, no puede visitar ningún sitio ocupado por un excursionista (incluido el suyo).

Final del sendero • El final del sendero les da a los excursionistas un momento para descansar y reflexionar sobre su viaje y prepararse para el siguiente. Cuando un Caminante llega al final del sendero, el jugador vuelve a encender inmediatamente su Campfire si está fuera, y luego elige una de las ranuras disponibles para colocar su Caminante:

Equipo de compra • Un jugador puede optar por colocar un excursionista en la ranura del equipo de compra del final del camino. Para hacer esto, cambiarán, seleccionarán una tarjeta de engranaje boca arriba y cambiarán a luz solar igual al número que se encuentra en la esquina superior derecha de la tarjeta. El primer jugador en colocar aquí toma el marcador de Primer Caminante para la próxima temporada. Solo un Caminante puede elegir la 1ra ranura de Caminante.

En un juego con 3 o menos jugadores, el primer excursionista que lo haga recibirá un descuento de 1 sol en su tarjeta de equipo. En los juegos con 4-5 jugadores, los primeros 2 excursionistas que eligen esta opción reciben un descuento de 1 sol en su tarjeta de equipo.

Reserve un parque: para reservar un parque, un jugador toma uno de los tres parques disponibles o roba ciegamente la carta del parque en la parte superior de la cubierta del parque. Coloque la tarjeta del Parque boca abajo frente a ellos, manteniéndola separada de su pila de Parques anotada boca arriba. Al visitar un parque en un turno futuro, en lugar de visitar uno de los tres disponibles públicamente, un jugador puede visitar uno de sus reservados, y anotarlo.

El primer jugador en colocar aquí toma el marcador de Primer Caminante para la próxima temporada. Solo un Caminante puede elegir la 1ra ranura de Caminante.

Visite un parque • Cualquier número de excursionistas puede ocupar el espacio de Visitar un parque.

Para visitar un parque, un jugador elige uno de los tres parques disponibles y paga las fichas correspondientes que se muestran al suministro. El jugador toma la carta del parque y la coloca en su área de puntuación. Los puntos indicados en la carta del parque se anotarán al final del juego. Los jugadores deben mantener sus parques marcados en una sola pila boca arriba.

Siempre que se visite o se reserve un parque desde el área de juego, revele un nuevo parque desde la plataforma del parque en la ranura vacía.

Último excursionista en el sendero • Si solo queda un caminante en el sendero, en su turno ese caminante debe moverse directamente al final del sendero y realizar una acción en ese sitio.

Cambiando las estaciones • Cuando el último excursionista llega al final del sendero y completa su acción, es hora de comenzar una nueva temporada siguiendo estos pasos:

1. Vacíe todas las cantinas devolviendo sus fichas de agua al suministro.
2. Mueva a todos los excursionistas de vuelta al sitio Trailhead.
3. Recoja los sitios de Trail (excepto Trailhead y Trail End), y agregue un sitio avanzado adicional. Mezcla y crea el nuevo Sendero para la próxima temporada, comenzando en el extremo izquierdo y finalizando en el

extremo derecho. El sendero es un sitio más largo que el rastro de la temporada anterior.

4. Coloca la carta de temporada anterior en la parte inferior del mazo de temporada y revela la nueva temporada desde la parte superior del mazo de temporada. Aplique el patrón de clima al camino como antes.

Juego terminado

Cuando termina la cuarta temporada, el juego termina.

Puntos de los jugadores:

1. El jugador con la mayor cantidad de elementos especificados en la tarjeta del Año obtiene la cantidad de puntos en la tarjeta del Año. Si hay un empate en el Año, cada uno de los ganadores empatados recibirá 1 punto.
2. Los jugadores ahora suman los puntos ganados que se muestran en sus tarjetas de Parques y Engranaje anotadas boca arriba.
3. Las fotos puntúan 1 punto cada una.

¡El jugador con más puntos es el ganador!

Si está empatado, la victoria es para el jugador que ganó el año.

Si aún está empatado, la victoria es para el jugador con la mayor cantidad de cartas de Parque. Si aún está empatado, la victoria se comparte.