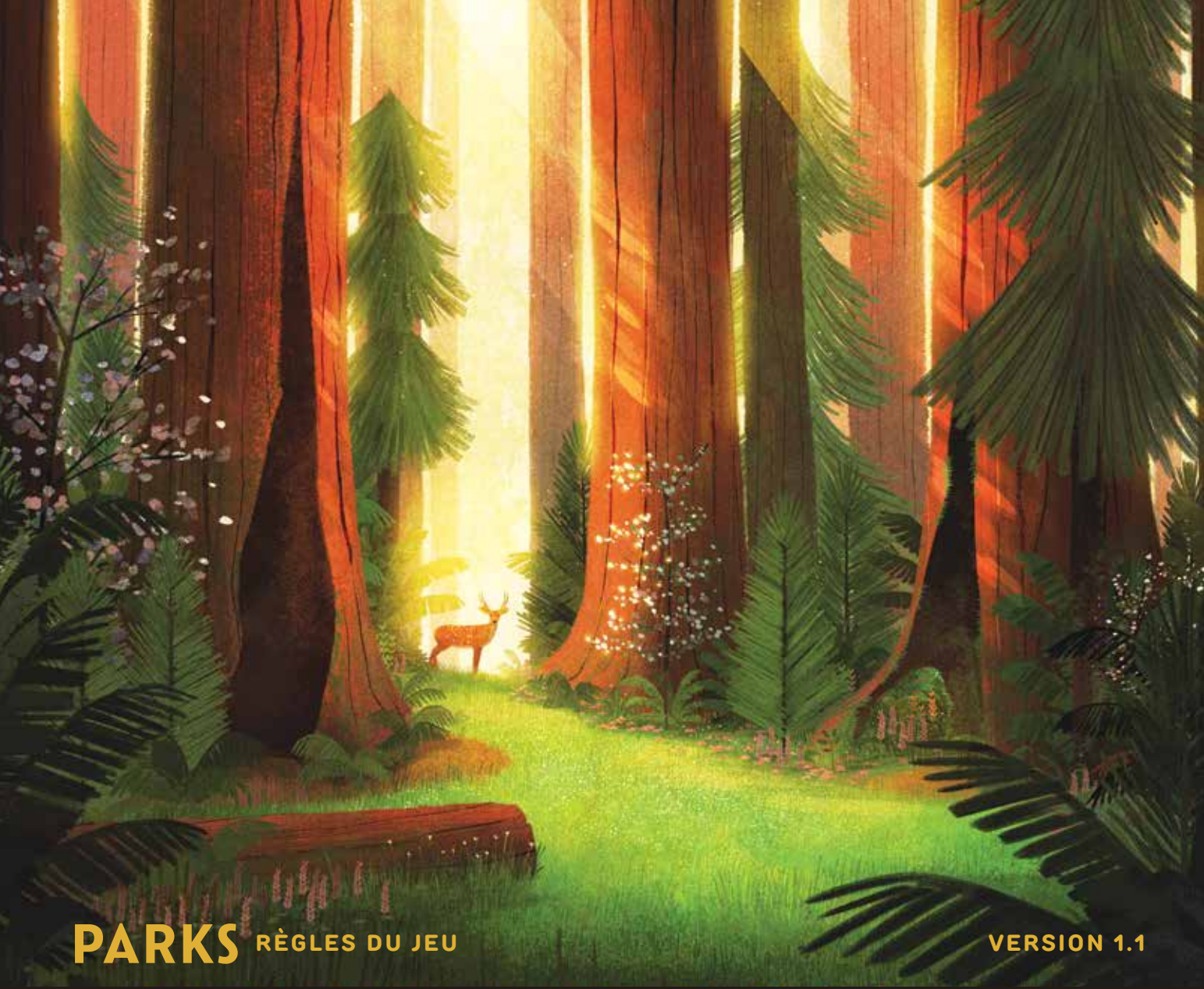


PARKS RÈGLES DU JEU

VERSION 1.1

PARKS célèbre les Parcs nationaux des États-Unis et présente des œuvres d'art de la série *Fifty-Nine Parks Print Series.* Les joueurs incarnent deux randonneurs partis à la découverte des Parcs nationaux. Ils pourront arpenter des sentiers, contempler les lieux, observer des animaux sauvages et tout immortaliser avec leur appareil photo.

Regardez comment jouer sur
PARKSGAME.COM

KEYMASTER GAMES™ Fifty-Nine Parks HENRY AUDUBON @KEYMASTERGAMES X @FIFTYNINEPARKS Matagot

CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 2 Bacs à jetons (CHACUN CONTIENT TOUS TYPES DE JETONS)
- 48 Cartes Parks (GRANDES · 70 X 120 MM)
- 10 Cartes Saison (PETITES · 50 X 75 MM)
- 12 Cartes Année (50 X 75 MM)
- 36 Cartes Équipement (50 X 75 MM)
- 15 Cartes Gourde (50 X 75 MM)
- 9 Cartes Évènements (MODE SOLO) (50 X 75 MM)
- 10 Lieux de Parcours
- 1 Début de Parcours et 1 Fin de Parcours
- 10 Randonneurs (DEUX PAR JOUEUR)
- 5 Feux de Camp (UN PAR JOUEUR)
- 1 Appareil Photo
- 1 Jeton 1er Randonneur (VERNIS)
- 16 Jetons Forêt
- 16 Jetons Montagne
- 30 Jetons Soleil
- 30 Jetons Pluie
- 12 Jetons Animaux Sauvages (FORMES UNIQUES)
- 28 Photos (CHACUNE RAPPORTE 1 POINT)

PRÉSENTATION & OBJECTIFS



Les joueurs incarnent deux Randonneurs qui arpentent pendant un an au fil des Saisons différents chemins de randonnée. Chaque Parcours dure une Saison et, à mesure que les Saisons défilent, les Parcours changent et se rallongent. À chaque tour, les joueurs envoient un de leurs Randonneurs sur un Parcours. Au cours de leur voyage, les Randonneurs observent de magnifiques lieux et effectuent une action en y arrivant. Lorsqu'un Randonneur atteint le bout du Parcours, il peut dépenser les jetons qu'il a reçus pour Visiter des Parcs et gagner des points.
Votre objectif est d'avoir le plus de points possibles à la fin de l'année grâce à vos Parcs, Photos et Bonus personnels.

MISE EN PLACE



PLATEAU & RESSOURCES • Placez le plateau au milieu de tous les joueurs. Placez les deux bacs à jetons à droite et à gauche du plateau afin qu'ils soient accessibles aux joueurs et rangez leurs couvercles dans la boîte. Chaque bac contient tous les types de jetons ainsi que les Photos. Ils forment la réserve.



PARCS • Mélangez toutes les cartes Parks pour former une pioche. Prenez les trois premières cartes et placez-les face visible sur les emplacements en haut du plateau. Placez le reste de la pioche sur la zone en haut à droite du plateau.

ÉQUIPEMENTS • Mélangez toutes les cartes Équipement pour former une pioche. Prenez les trois premières cartes et placez-les face visible sur les emplacements en bas du plateau. Placez le reste de la pioche sur la zone en bas à droite du plateau.

SUITE DE LA MISE EN PLACE



GOURDES • Mélangez les cartes Gourde. Distribuez-en une face visible à chaque joueur. C'est leur Gourde de départ. Placez le reste des cartes Gourde face cachée sur la zone en haut à gauche du plateau.

ANNÉE • Mélangez les cartes Année. Distribuez deux cartes à chaque joueur. Les joueurs choisissent l'une des deux comme Bonus personnel pour l'Année et défaussent l'autre face cachée. Seul le joueur ayant choisi une carte Année peut obtenir les récompenses de cette carte à la fin de la partie s'il en a rempli les objectifs. Celles-ci doivent rester secrètes jusqu'au calcul des scores à la fin du jeu.
Pour votre première partie, distribuez une seule carte à chaque joueur.
Rangez sans les regarder dans la boîte toutes les cartes Année inutilisées.

SAISONS • Mélangez les cartes Saison. Placez-les face cachée sur la zone Saisons du plateau et révélez la première carte Saison du haut de la pile.



DÉBUT DU PARCOURS — FIN DU PARCOURS

MISE EN PLACE DU PARCOURS • Commencez par créer le premier Parcours de la Saison en dessous du plateau en plaçant la tuile **DÉBUT DU PARCOURS** le plus à gauche. Séparez les cinq tuiles Lieux de base repérables grâce à l'icône sur le coin inférieur droit. Les tuiles de Lieux avancés ont une icône *. Si vous êtes 4-5 joueurs, ajoutez le Lieu (**4+** dans le coin inférieur droit) aux tuiles de Lieux de base—sinon, rangez-la dans la boîte. Ensuite, mélangez les tuiles de Lieux avancés et ajoutez-en une aux Lieux de base afin de former le Parcours.

Placez le reste des tuiles Lieux avancés face cachée à gauche du Début du Parcours. Mélangez les tuiles Lieux (les tuiles de base et une Lieu avancé) et révélez un lieu à la fois directement à droite du Début de Parcours. Placez chaque lieu supplémentaire à droite du lieu précédemment installé jusqu'à ce que tous soient placés face visible. Enfin, placez la tuile **FIN DE PARCOURS** à droite du dernier Lieu. Assurez-vous qu'il ne soit pas du côté où l'icône **SOLO** est visible.
Et voilà, le Parcours de la première Saison est prêt !



COULEURS DES JOUEURS • Donnez à chaque joueur deux Randonneurs de la même couleur et placez-les sur le Début du Parcours. Donnez à chaque joueur un Feu de camp de la même couleur que son Randonneur et placez-le face feu allumé devant eux. Donnez le **JETON 1ER RANDONNEUR** au joueur qui a fait une randonnée le plus récemment. Donnez le jeton **APPAREIL PHOTO** au joueur à droite du premier Randonneur. Rangez les Randonneurs et les Feux de camp inutilisés dans la boîte.

DÉMARRER UNE SAISON

Les quatre **SAISONS** correspondent aux quatre manches de la partie. Chaque changement de manche (et donc de Saison) implique un changement dans le fonctionnement du jeu .Une manche prend fin lorsque tous les joueurs ont atteint la Fin du Parcours. Pour commencer, regardez comment la Saison affectera la manière de jouer pour le tour et si son effet nécessite une action immédiate.

Regardez le **SCHÉMA MÉTÉO** de la Saison affiché en bas à droite de la carte. En commençant par le **2E LIEU DU PARCOURS**, placez les jetons indiqués par le sur le Parcours—un par lieu—de la gauche vers la droite. Répétez simplement ce schéma le long du Parcours et arrêtez-vous à son extrémité.
Vous êtes prêts à commencer !

EXEMPLE DE SCHÉMA MÉTÉO

Le schéma commence à partir du **2E LIEU DU PARCOURS** et est répété jusqu'à la Fin du Parcours.



DÉBUT DU PARCOURS • **1ER LIEU** • **2E LIEU**

Note : La tuile de Début de Parcours n'est pas le 1er Lieu du Parcours. La tuile suivante est considérée comme le 1er Lieu du Parcours.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le joueur avec le **JETON 1ER RANDONNEUR** commence le premier tour de la Saison. Lors d'un tour, un joueur choisit l'un ou l'autre de ses Randonneurs et le déplace jusqu'au Lieu de son choix en avançant sur le Parcours—n'importe quel emplacement à droite de la position actuelle de ce Randonneur. Lorsque le Randonneur atterrit sur le nouveau Lieu, le joueur effectue l'action du Lieu.
C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.
Les tours s'enchaînent jusqu'à la fin de la Saison.

Vous ne pouvez pas visiter un Lieu déjà occupé par un autre Randonneur (même un des vôtres) à moins d'utiliser votre Feu de camp.

Si un Randonneur est le premier à atterrir sur un Lieu avec un jeton du Schéma météo, il l'ajoute à sa réserve en bonus en plus de réaliser l'action du Lieu.



Le joueur vert choisit de déplacer son Randonneur sur le Parcours jusqu'au Lieu Vie Sauvage, il réalise alors l'action correspondante.

Note : Vous devez être en mesure de réaliser les actions d'un Lieu pour le visiter.

LIEUX DU PARCOURS

Tous les Lieux de Base et Avancés sont considérés comme des Lieux du Parcours.

LIEUX DE BASE

ICÔNE LIEUX • Les cartes Équipement font souvent référence à un Lieu reconnaissable par l'icône du Lieu et le symbole du Parcours.

Prenez un jeton Forêt et ajoutez-le à votre réserve

Prenez un jeton Montagne et ajoutez-le à votre réserve

Prenez deux jetons Soleil et ajoutez-les à votre réserve

Prenez deux jetons Pluie et ajoutez-les à votre réserve

Piochez une Gourde **OU** Payez deux jetons pour prendre une Photo et récupérer l'Appareil photo

Prenez 1 jeton Soleil et 1 jeton Pluie et ajoutez-les à votre réserve **(SEULEMENT À 4 JOUEURS OU PLUS)**

LIEUX AVANCÉS

ICÔNE JETONS • Une icône carrée marron indique que n'importe quel jeton peut être utilisé, et le nombre à l'intérieur indique combien.

Dépensez 1 jeton de votre choix pour récupérer un jeton Animaux Sauvages

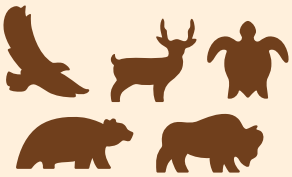
Dépensez 1 jeton et récupérez 1 autre jeton **(EXCEPTÉ ANIMAUX SAUVAGES).** Vous pouvez le faire deux fois.

Réservez ou Visitez un Parc **OU** Achetez une carte Équipement

Payez 1 Pluie pour copier l'action d'un autre Lieu occupé par un Randonneur

NOTE : LE DÉBUT DU PARCOURS ET LA FIN DU PARCOURS NE SONT PAS DES LIEUX

ANIMAUX SAUVAGES ET LIMITE DE JETONS



ANIMAUX SAUVAGES • Les Animaux Sauvages sont représentés par 12 jetons de forme et de taille différentes mais tous sont considérés comme Animaux Sauvages. Comme l'indique leur nom, ils sont sauvages !
Ils peuvent être utilisés à la place de n'importe quel autre jeton pour Visiter les Parcs, prendre des Photos, acheter des Équipements ou réaliser l'action de la Rivière.

Les Animaux Sauvages ne peuvent pas être utilisés pour remplir une Gourde ni être échangés / gagnés grâce à l'icône des Lieux ou des Gourdes.

LIMITE DE 12

LIMITE DE JETON • Les joueurs peuvent stocker jusqu'à 12 jetons. Si vous en avez plus de 12 à la fin de votre tour, vous devez en défausser jusqu'à en avoir 12.

DÉTAILS DES ACTIONS

GOURDES • Quand vous (Piochez une carte Gourde), placez-la face visible devant vous du côté . Une Gourde peut seulement être remplie avec une gagnée pendant le tour où vous réalisez votre action. Pour remplir une Gourde, placez une gagnée lors de votre tour sur la Gourde au lieu de le mettre dans votre réserve et effectuez l'action de la Gourde.
Note : Les Gourdes ne peuvent pas être remplies avec une n'ayant pas été gagnée lors du tour en cours.



Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de Gourdes et n'importe quel nombre de vos Gourdes peuvent être remplies lors d'un tour si vous gagnez plusieurs . Une fois qu'une Gourde est remplie, les restent dessus jusqu'à la fin de la Saison et ne peuvent être utilisées d'aucune autre façon.

INDIQUE DE PIOCHER UNE CARTE GOURDE

FAIT RÉFÉRENCE AUX GOURDES DEVANT LE JOUEUR



3 *Certaines cartes Année requièrent de prendre un certain nombre de Photos*

PHOTOS & APPAREIL PHOTO • Lorsque vous choisissez 2 sur le Lieu, payez deux jetons de votre choix depuis votre réserve et prenez un jeton Photo. Les Photos rapportent **1 POINT** chacune. Après avoir pris une , récupérez l'Appareil photo auprès du joueur qui le possède actuellement. Quand vous avez l'Appareil photo, profitez-en ! Lorsque vous prenez une , cela ne coûte plus qu'un jeton au lieu de deux. À la fin de la Saison, le joueur avec peut prendre une à coût réduit.
Certaines cartes d'Équipement donnent aux joueurs plus d'occasions de prendre des Photos en dehors de l'action du Lieu, mais elles ne font pas récupérer l'Appareil photo au joueur.

FEUX DE CAMP • Parfois, un Randonneur se trouve déjà sur le Lieu que vous souhaitez visiter. Pour visiter un Lieu qui est occupé par un ou plusieurs autres Randonneurs (y compris le vôtre) vous devez utiliser votre Feu de camp en le retournant côté éteint. Si votre Feu de camp est éteint, vous ne pouvez pas visiter un Lieu occupé par un autre Randonneur (y compris le vôtre).
Le Feu de camp d'un joueur se rallume lorsqu'un de ses Randonneurs atteint l'extrémité du Parcours.



À son tour, le joueur rose veut visiter le Lieu , mais le Randonneur vert s'y trouve déjà. Le joueur rose choisit d'utiliser son Feu de camp pour partager le Lieu et y réaliser son action.

FIN DU PARCOURS



La **FIN DU PARCOURS** est une occasion pour les Randonneurs de méditer sur leur voyage. Lorsqu'un Randonneur fini son Parcours, le joueur rallume immédiatement son Feu de camp s'il est éteint, puis choisit l'une des zones disponibles pour son Randonneur et le place verticalement dans la fente libre la plus à droite de cette zone.



RÉSERVER UN PARC • Pour Réserver un Parc, choisissez un des trois Parcs disponibles sur le plateau ou piochez la première carte de la pioche Parks. Placez la carte Parks face visible horizontalement devant vous pour séparer ce Parc de ceux déjà visités qui sont empilés verticalement. Si un Parc a été réservé depuis l'emplacement du plateau, révélez une nouvelle carte Parks de la pioche dans l'emplacement vide. Lorsque vous effectuerez l'action Visiter un Parc lors d'un prochain tour, vous pourrez Visiter l'un de vos Parcs réservés ou l'un des trois Parcs disponibles sur le plateau.



PLACEZ VOS PARCS RÉSERVÉS HORIZONTALLEMENT JUSQU'À CE QUE VOUS LES VISITIEZ



Le premier joueur à placer son Randonneur ici gagne également le jeton Premier Randonneur comme avantage et place son Randonneur sur l'icône associée à droite. N'importe quel nombre d'autres joueurs peuvent encore Réserver des Parcs ici, mais ils ne peuvent plus récupérer le .

Le jeton 1er Randonneur vaut **1 POINT** *à la fin de la partie.*

ACHETER UN ÉQUIPEMENT • L'Équipement améliore votre voyage en vous offrant des avantages supplémentaires sur les Lieux du Parcours ou en rendant plus facile la visite de certains Parcs. Pour acheter des cartes d'Équipement, placez votre Randonneur sur la zone . Sélectionnez une des trois cartes Équipement disponibles sur le plateau et payez son coût en . Toutes les cartes Équipement ont des capacités permanentes, et certaines ont une capacité **IMMÉDIATE** qui s'active une seule fois lors de l'achat. Placez l'Équipement que vous avez acquis face visible devant vous et utilisez ses capacités permanentes.



Toutes les cartes Équipement ont des capacités permanentes, mais celle-ci a également une action immédiate qui récompense le joueur lors de son achat

Dans une partie à 3 joueurs ou moins, le premier Randonneur à **ACHETER UN ÉQUIPEMENT**, place son Randonneur sur l'emplacement sans le **4+** dessus. Cela lui offre une réduction de 1 Soleil sur l'achat de son Équipement. Les autres joueurs peuvent toujours acheter des Équipements après, mais ils ne bénéficieront pas de la réduction. Dans une partie à **4+** joueurs, l'emplacement le plus à droite est également disponible, donc les deux premiers Randonneurs à choisir cette option reçoivent chacun une réduction de 1 pour l'achat d'une carte Équipement.

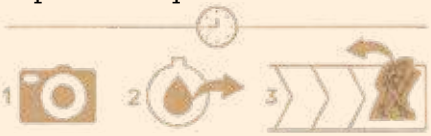


VISITER UN PARC • N'importe quel nombre de Randonneurs peut occuper la zone Visiter un Parc. Pour Visiter un Parc, choisissez un des trois Parcs disponibles sur le plateau ou un de vos Parcs Réservés et payez les jetons correspondants depuis votre stock à la réserve. Prenez la carte Parks et placez-la verticalement dans votre zone de score. Les points indiqués sur la carte Parks sont comptabilisés à la fin de la partie. Les Parcs peuvent être empilés en montrant leurs ressources et leurs points. Chaque fois qu'un Parc du plateau est visité, révélez un nouveau Parc dans l'emplacement vide à partir de la pioche de cartes Parks .



FIN D'UNE SAISON

Une fois que les deux Randonneurs d'un joueur atteignent la Fin du Parcours, celui-ci a fini la manche. Lorsqu'il ne reste qu'un seul Randonneur sur le Parcours, le joueur doit déplacer son Randonneur à la Fin du Parcours et choisir une action.
Cela marque la fin de la Saison, sur le plateau. Vous trouverez sur le plateau ce qu'il faut faire à la fin d'une Saison :



1. Le joueur avec peut payer **1 JETON** pour prendre une
2. Videz toutes les et rangez les dans la réserve
3. Renvoyez tous les Randonneurs sur le Début du Parcours

COMMENCEZ UNE NOUVELLE SAISON



1. Ramassez tous les Lieux du Parcours sauf et , et ajoutez-y un Lieu avancé. Mélangez le tout et créez le nouveau Parcours pour la prochaine Saison.
Le nouveau Parcours doit contenir un Lieu de plus que celui de la Saison précédente.
2. Placez l'ancienne carte de Saison sous le paquet Saison et révélez la nouvelle carte Saison.
3. Appliquez le schéma Météo sur le Parcours comme la Saison précédente.

Le joueur avec le commence la nouvelle Saison.

FIN DU PARCOURS

DERNIER RANDONNEUR SUR LE PARCOURS
Lorsqu'il ne reste qu'un seul Randonneur sur le Parcours, le joueur doit le déplacer directement à la Fin du Parcours et y choisir une action.
Utilisez cette règle stratégiquement pour limiter le temps d'un autre joueur sur le Parcours.

FIN DU JEU



Lorsque la quatrième Saison se termine, vous pouvez encore prendre des Photos avant qu'elle ne s'achève. Tous les joueurs révèlent alors leur carte Année, puis marquent des points grâce à leurs cartes Parks, Photos et Bonus personnels validés de leur carte Année.
Le rapporte 1 Point supplémentaire au joueur qui le possède.

Le joueur avec le plus de points à la fin est le gagnant de Parks !
En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a visité le plus de Parcs.
S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.



DÉTAILS PARCS + ANNÉE



ANNÉE • Les cartes Année peuvent donner au joueur un bonus de 2 ou 3 points en fonction des objectifs accomplis.
Par exemple : Visiter **6 PARKS** avec . Cet objectif rapporte 2 Points à un joueur si celui-ci possède 6 cartes Parks qui ont un symbole sur eux. D'autres objectifs sont souvent de prendre des Photos et de collecter un nombre spécifique de symboles dans les Parcs visités par un joueur.
Note : Pour l'Année de l'abondance, votre objectif est de collecter 12 (ou 18) jetons du même symbole à travers vos Parcs visités, mais ils peuvent être de n'importe lequel des quatre types (Forêt, Montagne, Soleil ou Pluie).

QUESTIONS FRÉQUENTES

PUIS-JE VISITER UN LIEU SANS EFFECTUER SON ACTION ?
Non. Pour visiter un Lieu, vous devez être en mesure de faire l'action associée.
Par exemple, si vous n'avez pas de jeton à échanger, vous ne pouvez pas visiter les Lieux 1 1 ×2.

PUIS-JE UTILISER LE JETON MÉTÉO POUR L'ACTION D'UN LIEU DU PARCOURS ? Oui.
Les jetons Météo d'un Lieu sont collectés immédiatemment, ainsi ils peuvent être utilisés pour l'action du Lieu du Parcours, comme 1.

QUE SE PASSE-T-IL SI IL N'Y A PLUS DE JETON ?
S'il n'y a plus de jeton d'un type dans la réserve, alors le Lieu auquel le jeton est lié ne peut pas être visité car son action ne peut pas être réalisée. Le Lieu redevient disponible quand ces jetons retournent dans la réserve.

À QUEL MOMENT PUIS JE REMPLIR UNE ?
Les Gourdes peuvent être remplies grâce aux récupérées pendant un tour. Vous ne pouvez pas utiliser de récupérées précédemment pour remplir une Gourde. Vous pouvez utiliser chacune de vos gagnées pendant ce tour pour remplir vos Gourdes et dans l'ordre de votre choix. Par exemple, si vous récupérez et pendant un tour, vous pouvez utiliser le jeton pour remplir la Gourde que vous venez juste d'acquérir.

COMMENT FONCTIONNE 1 1 ×2 ?
Échangez n'importe quel jeton pour en récupérer un autre. Vous pouvez le faire une seconde fois immédiatement. Les Animaux Sauvages ne peuvent pas être échangés ou gagnés ici. Vous pouvez récupérer le même jeton que celui que vous avez défaussé.

COMMENT REMPLIR GRATUITEMENT UNE GOURDE GRÂCE À UNE BOUTEILLE D'EAU ? Lorsque vous visitez le Lieu mentionné sur la carte Bouteille d'eau, vous pouvez prendre gratuitement une de la réserve et la placer dans une Gourde pour l'activer.

LES ÉCHANGES 1 1 ×2 SONT-ILS PRIS EN COMPTE PAR LES EFFETS DE SAISON ? Oui. Par exemple, pendant la Saison des neiges, vous échangez un pour récupérer une . L'effet de Saison est déclenché, ce qui vous permet de gagner . Vous pouvez ensuite échanger pour récupérer une autre puisque l'action peut être répétée une deuxième fois. Par contre, vous n'obtenez pas de en plus car l'effet de Saison est de une par tour.

LES ACTIONS DES GOURDES SONT-ELLES PRISES EN COMPTE PAR L'EFFET DES SAISONS ? Oui.

EST-CE QUE LA VISITE DE PEUT ACTIVER UN ÉQUIPEMENT QUI SPÉCIFIE LE LIEU COPIÉ ? Non. Cela permet de copier l'action d'un autre Lieu, mais cela ne compte pas comme une visite directe du Lieu. Cependant, les jetons gagnés grâce à cette action peuvent encore bénéficier des effets de Saison.

PEUT-ON UTILISER PLUSIEURS CARTES D'ÉQUIPEMENT (EXEMPLE BOUSSOLE, JOURNAL, PLAN) EN MÊME TEMPS ?
Oui, chacune de ces cartes a une capacité permanente qui réduit d'un ou deux jetons la Visite d'un Parc. Les effets sont cumulés. Vous pouvez en utiliser plusieurs pour affecter le coût d'une seule carte Parks. Un type de jeton sur un Parc ne peut jamais être réduit en dessous de zéro.

COMMENT FONCTIONNE L'ÉQUIPEMENT CRÈME SOLAIRE OU L'ÉQUIPEMENT DE PLUIE ? Ces cartes vous permettent de Visiter un Parc en utilisant un type de jeton à la place d'un autre. Lorsque vous Visitez un Parc, cette capacité s'applique aux symboles figurants sur la carte Parks (et non aux rabais sur les autres équipements).

COMMENT FONCTIONNE LA SAISON DES PLUIES ET DES SPLENDEURS ? Un ou —en fonction de la Saison—est ajouté en haut de chacune des trois cartes Parks disponibles au début de la Saison. Quand un joueur Visite ou Réserve un Parc avec un jeton dessus, le joueur gagne également ce jeton. Le jeton peut même être utilisé immédiatement pour Visiter le Parc ou remplir une Gourde. Ne rajoutez pas d'autres ou sur les Parcs qui sont remis en jeu plus tard pendant la Saison.

ARTISTES DU JEU

		PARCS ILLUSTRÉS
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 (SUMMER) • MAMMOTH CAVE
Sophie Diao	SOPHIEDIAO.COM	CHANNEL ISLANDS
DKNG	DKNGSTUDIOS.COM	GRAND CANYON (BOTH)
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(NIGHT) • 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 (FOREST)
Whittle Woodshop	WHITTLEWOODSHOP.COM	GREAT SAND DUNES
Matthew Woodson	GHOSTCO.ORG	KENAI FJORDS

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

CONCEPTION • Henry Audubon / **DÉVELOPPEURS** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, et Kyle Key
RÈGLES • Travis D. Hill / **REMERCIEMENTS** • Our Kickstarter Backers' love of national parks and making this project a reality
MISE EN PAGE & DIRECTION ARTISTIQUE • Mattox Shuler et J.P. Boneyard (Art Director for the *Fifty-Nine Parks Print Series* illustrations)
ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES & DESIGN DES MEEPLES • Kyle Key et Mattox Shuler
TRADUCTION • Cédric Basso / **RELECTURE** • Thaïs Aulnette

KEYMASTER GAMES™

Keymaster Games publie des jeux de société avec des expériences captivantes et des designs élégants. Pour en savoir plus sur nos jeux, rendez-vous sur **KEYMASTERGAMES.COM**

Fifty-Nine Parks

The *Fifty-Nine Parks Print Series* célèbre les Parcs nationaux des États-Unis. La force de la série vient d'un mélange éclectique d'artistes et de la beauté unique de chaque parc. Admirez leurs œuvres sur **59PARKS.NET** ou suivez-les sur instagram **@FIFTYNINEPARKS**

gametrayz control your chaos

Un grand merci à Noah Adelman de Game Trayz ™ pour avoir créer les éléments de jeu de Parks. **GAMETRAYZ.COM**

Matagot

Édité en France en 2020 par les Éditions Matagot.
Suivez toute l'actualité Matagot sur les réseaux sociaux @EditionsMatagot.
Découvrez tous les jeux des Éditions Matagot sur **MATAGOT.COM**

RÈGLES DU MODE SOLO

RÉSUMÉ • Dans l'aventure **SOLO** vous voyagez sur le Parcours accompagné de Gardes forestiers qui se déplacent à vos côtés et prennent soin des Lieux du Parcours. Profitez de votre randonnée, mais ne perdez pas trop de temps, car les cartes du paquet **SOLO** déclenchent des événements lorsque les Gardes collectent suffisamment de jetons météo. L'objectif reste le même, marquer le plus de points possible grâce à vos Parcs, Année, Photos, et .

LA MISE EN PLACE DU MODE SOLO RESTE LA MÊME AVEC LES MODIFICATIONS SUIVANTES

- Après avoir mélangé les cartes **ÉQUIPEMENTS**, placez-les sur l'emplacement du plateau, mais ne révèlez pas de cartes.
- Lorsque vous installez le Parcours, placez la tuile Fin du Parcours sur la face du mode **SOLO**.
- Après avoir choisi la couleur de vos Randonneurs et Feu de camp, choisissez la couleurs des Gardes Forestiers. Les Gardes n'ont pas besoin de Feu de camp. Placez vos Randonneurs et les Gardes sur la tuile Début du Parcours.
- Placez la carte Garde Forestier du paquet **SOLO** près de votre zone de jeu. Mélangez le paquet de cartes et placez-le face cachée proche de la carte. Révélez la 1ère carte du paquet et placez-la de façon à ce que les couleurs s'alignent avec la carte Garde Forestier. Ce sont les événements à venir qui peuvent se produire.



- Vous commencez le jeu avec et .
- *Vous êtes prêt pour la randonnée !*



SCORE DU MODE SOLO

MOINS DE 20 POINTS • Vous avez certainement fait de la randonnée pédestre, mais vous avez raté d'excellents lieux ! Prenez un plan et retournez en balade !

20–24 • Vous êtes vraiment à l'aise et montrez un réel enthousiasme. Encore quelques conversations à cœur ouvert avec notre marchand d'équipement de randonnée et vous serez au top !

25–29 • Vous êtes un Randonneur chevronné maintenant. Vous quittez les Parcs dans un meilleur état que vous ne les avez trouvés. Les Gardes vous en remercient !

30+ • Votre voyage a été une expérience inoubliable ! Vous vous en souviendrez toute votre vie. **FÉLICITATIONS !**

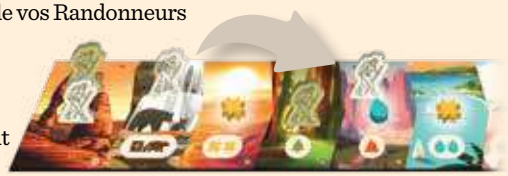
DÉTAILS DU MODE SOLO

DÉROULEMENT DES TOURS • Lors d'un tour, vous jouez à tour de rôle avec les Gardes. À votre tour, choisissez l'un ou l'autre de vos Randonneurs et déplacez-le le long du Parcours pour visiter un Lieu et effectuer son action, en suivant les mêmes règles de déplacement que le mode multijoueur. Pour le tour des Gardes, dévoilez la première carte de la pioche Équipement et placez-la dans l'emplacement prévu : si la carte a un **COÛT** de ☀ placez-la dans l'emplacement le plus à gauche, pour ☀☀ dans l'emplacement du milieu, et ☀☀☀ l'emplacement le plus à droite. Ensuite, déplacez un Garde sur le Parcours du nombre de cases égal au coût de la carte Équipement piochée. Lorsque vous déplacez les Gardes, suivez les règles suivantes :



- Si un Randonneur se trouve devant les deux Gardes sur le Parcours, déplacez le Garde qui a le plus avancé sur le Parcours.
- Si un Garde est devant ou sur le même Lieu que votre Randonneur, déplacez le Garde qui se trouve le moins avancé sur le Parcours.
- Les Gardes peuvent atterrir sur un Lieu déjà occupé par un Garde, mais si leur mouvement les fait atterrir sur un Lieu occupé par un Randonneur, ils sautent à l'emplacement suivant car ils ne veulent pas vous déranger pendant votre randonnée.
- Vous pouvez toujours utiliser votre Feu de camp pour partager un emplacement avec l'un de vos Randonneurs ou avec un Garde.

EVÈNEMENTS • Quand un Garde visite un lieu avec un jeton météo, il le collecte et le place sur la carte Garde Forestier. La carte a deux rangées : les ☀ vont en haut tandis que les 💧 vont en bas. Dès que trois jetons météo du même type sont posés sur la carte, l'événement correspondant est déclenché. *Résolvez l'action sur la carte qui correspond à la rangée de jetons qui a été remplie.* Ensuite, placez cette carte en bas du paquet de cartes **SOLO** et révélez une nouvelle carte. Rangez les trois jetons qui ont déclenché l'événement dans la réserve. Laissez tous les autres jetons sur la carte.
Note: Le Garde qui bouge est le Garde actif. Si un événement déplace un Randonneur vers un Lieu, vous ne réalisez pas l'action du Lieu.



EXEMPLE DE TOUR DES GARDES
Votre Randonneur est actuellement en tête sur le Parcours. Une carte Équipement avec un **COÛT** ☀☀ a été révélée sur l'emplacement du milieu. Le Garde le plus avancé doit donc avancer de deux cases mais votre Randonneur occupe déjà ce Lieu. Au lieu d'y atterrir, le Garde se déplace vers le Lieu libre suivant, ramasse son jeton météo 💧 et le place sur la carte Garde Forestier.

FIN DU PARCOURS SOLO • Vos Randonneurs ont les mêmes trois options à la Fin du Parcours : Réserver un Parc, Acheter un Équipement (sans rabais sur le coût), ou Visiter un Parc.
Votre Feu de camp se rallume chaque fois qu'un de vos Randonneurs atteint la Fin du Parcours.
Les Gardes ont une action unique à la Fin du Parcours. Les trois emplacements vert foncé à gauche de la tuile Fin du Parcours sont réservés aux Gardes. Le coût de la carte Équipement qui a envoyé le Garde sur la tuile de Fin de Parcours détermine cette action :

☀ **CASE HAUTE –** Défaussez la carte Parks la plus à gauche du plateau. Ensuite, si vous n'y avez pas placé de Randonneur pour la Saison, placez le Garde sur l'emplacement ▲ à droite et celui-ci récupère le ▲. Si la case est occupée, alors le Garde se déplace sur Réserver un Parc, rendant l'action indisponible jusqu'à la Saison suivante.

☀☀ **CASE DU MILIEU –** Défaussez la carte Parks du Milieu. Renvoyez l'📷 à la réserve.

☀☀☀ **CASE BASSE –** Défaussez la carte Parks de droite. Mélangez toutes les cartes Équipement avec un **COÛT** ☀☀☀ qui sont sur le plateau à la pioche Équipement.



Notes de Fin de Parcours : Si une carte Parks est défaussée par un Garde à la Fin du Parcours, ne la remplacez pas avant la fin de la Saison. Les Parcs visités par les Randonneurs sont remplacés normalement par la pioche de Parcs.
Si un deuxième Garde atteint la Fin du Parcours et occupe le même case que le Garde précédent, rien ne se passe.

DERNIER(S) RANDONNEUR(S) OU GARDE(S) SUR LE PARCOURS • Si vos deux Randonneurs atteignent la Fin du Parcours avant les Gardes, tous les Gardes restants sont envoyés à la Fin du Parcours, et ne font pas d'action associée. Si les deux Gardes atteignent la Fin du Parcours avant que vos Randonneurs n'aient terminé leur randonnée, tous les Randonneurs restants sur le Parcours se rendent à la Fin du Parcours. Qu'il reste un ou deux Randonneurs sur le Parcours, vous ne pouvez choisir qu'une seule action finale à la Fin du Parcours avant de terminer cette Saison.

FIN DE SAISON • À la fin de la Saison, replacez les cartes Parks qui ont été éventuellement retirées par les Gardes et effectuez les actions habituelles de fin de Saison . Le jeu se termine normalement à la fin de la quatrième Saison.