

JÁTÉKBEMUTATÓ:
PARKSNIGHTFALL.COM







PARKS NIGHTFALL

A *Nightfall* a **PARKS** társasjáték első kiegészítője, melyben új, izgalmas akciókkal rendelkező parkokat, valamint változatosabb pontozású évkártyákat találtok. Mostantól akár le is táborozhattok éjszakára, hogy még több vadon élő állatot tudjatok megfigyelni. Emiatt további vadvilágjelzőket is tettünk a dobozba. Végezetül az új parkkártyákkal az alapjátékból még kimaradó nemzeti parkok is bekerültek játékba. **VERZIÓSZÁM 1.0**

KEYMASTER GAMES™

Fifty-Nine Parks


A JÁTÉK ELEMEI

-  1 táborhelytábla
-  24 parkkártya (TAROT • 70 X 120 MM)
-  26 évkártya (KICSI • 50 X 75 MM)
-  4 vadvilágjelző (FA)
-  4 sátorjelző (FA)
-  6 táborhelylapka (46 X 75 MM)

ELŐKÉSZÍTÉS


A játék előkészítése az alapjátékban megszokott módon történik az alábbi kivételekkel:


A NIGHTFALL KIEGÉSZÍTŐ PARKJAI • Keverjétek hozzá a Nightfall kiegészítő parkkártyáit az alapjáték parkkártyáihoz. Tegyetek a paklit a játéktáblán jelölt helyre, és fedjétek fel hármat a szokásos módon.


 **VADVILÁG** • Minden játékos vegyen magához egy-egy vadvilágjelzőt.


//// TÚRAÚTVONAL ///







TÁBORHELY ELŐKÉSZÍTÉSE • A túraútvonal előkészítése után tegyék a táborhelytáblát a startlapka alá. 4 vagy 5 játékos esetén fordítsátok át a  oldalára.

Vegyétek elő a táborhelylapkákat. 5 játékos esetén a jobb alsó sarkában -tel jelölt lapkát tegyék a táborhelytábla mellé. 5-nél kevesebb játékos esetén tegyék vissza a játék dobozába.



Keverjétek meg a többi táborhelylapkát. Tegyék hármat a táborhelytábla mellé. Nézzétek meg, hogy mindegyik lapkán az  évszakjelzés látszik-e a bal alsó sarokban. A nem használt lapkákat tegyék vissza a dobozba.

SÁTRAK FELÁLLÍTÁSA • az időjárás minta előkészítése után tegyék a  sátrakat az útvonalra az időjárás erőforrások fölé a csillaggal jelölt lapkára:



1–3 JÁTÉKOS esetén 3  kerül a játékba. A többi -t tegyék vissza a dobozba. Tegyék egy -t a célállomást közvetlenül megelőző lapkára, majd a startlapka felé haladva minden második lapkára, így minden két  között lesz egy útvonallapka.

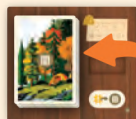


4–5 JÁTÉKOS esetén tegyék egy további -t a startlapkához legközelebb eső két  közé.




A PONTOK AZT JELZIK, HOGY A KÁRTYA HÁNYSZOR SZEREPEL AZ ÉVKÁRTYA PAKLIBAN.

ÉVKÁRTYÁK • Az alapjáték évkártyáit tegyék vissza a dobozba, ezeket nem használjuk a Nightfall kiegészítővel. Keverjétek meg a Nightfall évkártyáit és osszátok kettőt minden játékosnak, majd a paklit tegyék a táborhelytáblára. Válasszatok egyet a két évkártya közül, a másikat tegyék vissza a pakli aljára.



A Nightfall kiegészítő évkártyái eldobáskor mindig a pakli aljára kerülnek képpel lefelé.

TIPP • Ha még több akcióra vágytok, keverjétek a Nightfall 24 parkkártyáját az alapjáték 24 szabadon választott—vagy válogatott—parkkártyájához. Így a parkkártyák felének lesz  **AZONNALI AKCIÓJA.**

A Nightfall kiegészítő évkártyái új egyedi célokat adnak a játékosoknak, melyek eltérnek az alapjátékban megszokottaktól, valamint mostantól lehetőség nyílik további célkártyák szerzésére a játék során parkkártyák és táborhely akciók segítségével.

Az célokkal elérhető pontok nincsenek korlátozva—azaz minél jobban sikerül teljesíteni őket, annál több pont kapsz. A Nightfall évkártyáival 1 vagy 2 pont szerezhető célonként, vagyis egy évkártya többszörösen is teljesíthető.

Az alapjátékhoz hasonlóan a megszerzett évkártyákat képpel lefelé kell tartani a játék végi pontozásig.

PONTOZÁS • Egy játékos korlátlan mennyiségű évkártyát szerezhet a játék során, és mindegyik leponthozható az év végén, azonban két azonos típusú évkártya esetén csak az egyik után jár pont. Ha olyan kártyát húzol, amely már megvan, megpróbálhatod elcserélni táborhely akcióval.



PÉLDA • Az utazó (Traveler) évkártya a parkjaidon lévő minden teljes erőforrás-gyűjtemény után ad pontot. Ha egy játékos parkkártyáin a játék végén összesen 4 napsütés, 6 víz, 10 hegy, és 7 erdő szimbólum van, 4 pontot szerez. Ha 2 utazó célkártya van nálad a játék végén, akkor is csak egyszer pontozhatsz le.

MEGJEGYZÉS • Csak az ikonoktól balra lévő szimbólumok számítanak az évkártya pontozásakor. A Nightfall évkártyák azonnali akció részén lévő szimbólumokat nem számoljuk.



PONTSZÁM
2 PER
3 PARKS WITH
CÉL KÁRTYA DARABSZÁMA A PAKIBAN



NEM SZÁMÍT AZ ÉVKÁRTYA CÉLOKNÁL

- CANOER**
• 1 PONT minden 3 után a meglátogatott parkjaidon
- CLIMBER**
• 1 PONT minden 2 után a meglátogatott parkjaidon
- COLLECTOR**
•• 2 PONT minden 2, 3, és 4 értékű parkokból álló sorozatért
- CONSERVER**
• 1 PONT minden 2 után a meglátogatott parkjaidon
- FORESTER**
•• 2 PONT minden 3 parkod után, amelyen van
- GATHERER**
•• 2 PONT a játék végén a készletben lévő minden 3 erőforrás után
- KAYAKER**
•• 2 PONT minden 3 parkod után, amelyen van
- MOUNTAINEER**
•• 2 PONT minden 3 parkod után, amelyen van
- PHOTOGRAPHER**
•• 1 PONT minden 4 általad készített után
- PLANNER**
•• 1 PONT minden 2 után a felszerelésekártyáidon
- PRESERVER**
•• 1 PONT a játék végén a készletben lévő minden után
- STARGAZER**
• 1 PONT minden 3 után a meglátogatott parkjaidon
- TRAVELER**
•• 1 PONT minden teljes erőforrás-gyűjteményért (, , és) a meglátogatott parkjaidon
- TREKKER**
•• 2 PONT minden 3 parkod után, amelyen van
- VOYAGER**
•• 1 PONT minden parkod után, amelyen van

PARKKÁRTYÁK RÉSZLETEZÉSE

A Nightfall parkkártyáinak azonnali akciója is van, melyet egy ⚡ szimbólum jelöl, a meglátogatáshoz szükséges erőforrásoktól jobbra. Ezek a ⚡ jelölésű felszerelésekhez hasonlóan működnek, a *meglátogatáskor* aktiválódnak.

A játékos először befizeti a bal oldalon lévő erőforrásokat a park meglátogatáshoz, ezután *végrehajthatja* az ⚡-t. Ha az akciót nem hajtja végre, a lehetőség elveszik.

PÉLDA • Jen a túrázóját a célállomásra mozgatja, ahol az "Egy park meglátogatása" akciót választja. A korábban lefoglalt Grand Teton parkot látogatja meg, ehhez bead egy-egy erdő, hegy és napsütés erőforrást, majd végrehajtja az ⚡ akciót, azaz lefoglal egy parkot. A Grand Tetont a meglátogatott parkokhoz teszi.



Ha a játékos körében egy játéktáblán lévő parkot foglal le, vagy látogat meg, a parkot azonnal pótolni kell a parkkártya pakliból.

3

Néhány új parkkártyán a barna erőforrás-szimbólum látható. Ekkor az erőforrások bármilyen kombinációja használható, csak a feltüntetett mennyiséget kell beadni.

Például a Death Valley meglátogatásához 2 napsütés, és 2 bármilyen erőforrás szükséges.



FELSZERELÉSEK ÉS AZ ÚJ PARKOK • A park meglátogatásakor kedvezményeket adó felszerelések csak a meghatározott erőforrásokra vonatkoznak, a barna erőforrás-szimbólumnál a nem vehető figyelembe. Pl.: Death Valley park esetén, ha van egy felszerelésed, amely 1 napsütés és 1 víz kedvezményt nyújt, az 1 napsütés kedvezményt megkapod, de a két szabadon választott erőforrást be kell adnod, mert az 1 víz kedvezmény nem használható.

⚡ *Ne feledd, a parkot előbb meg kell látogatni, csak utána lehet végrehajtani az azonnali akcióját.*

TÁBORHELYEK RÉSZLETEZÉSE

A táborhelyek új élményekkel gazdagíthatnak a túrárok során, azonban érdemes előre tervezni, hogy a lehető legtöbbet hozzátok ki a táborozásból. Minden évszak elején néhány helyszínlapkára egy 🏕️ kerül, ezzel jelezve, hogy azon a helyszínen felverhetjük a sátrunkat.

SÁTORJELZŐ HASZNÁLATA • ha egy játékos túrázója egy sátras helyszínre lép, két lehetőség közül választhat:

- 1** • A szokásos módon végrehajta a helyszín akcióját és elveszi az időjárás erőforrását (ha van rajta).
- VAGY**
- 2** • A helyszínen lévő sátorjelzőt leveszi és egy szabad táborhelyre teszi, majd végrehajtja az akcióját.



A zöld játékos az egyik túrázójával egy olyan helyszínre lép, amelyen van 🏕️. Ahelyett, hogy a helyszín akcióját hajtana végre és elvonná az időjárás erőforrását, úgy dönt, hogy letáboroz, vagyis elveszi a 🏕️-t és az egyik szabad táborhelyre teszi, majd végrehajtja az akcióját. Nem tehetsz újabb 🏕️-t már elfoglalt táborhelyre.

Megjegyzés: nem kapod meg az időjárás erőforrását, ha a táborhely akciót választod. A sátrak védelmet nyújtanak az időjárás viszontagságai ellen—legalábbis általában...

TÁBORHELY AKCIÓK • A táborhelyek új izgalmas akciót kínálnak, melyek gyakran változnak az évszak végén:







MINDEN ÉVSZAKBAN



TÁBORHELYTÁBLA • Adj be 3 napsütés erőforrást, hogy húzz 2 évkártyát a pakliból, majd dobj el egyet a kezedből és tedd a pakli aljára. Nem kötelező az adott körben elvett kártyák egyikét visszatenni.



1–3 játékos esetén egy szabad sátohely van, míg 4+ játékos esetén a tábla hátoldalán két 🏕️-nak jut hely.

TÁBORHELY AKCIÓK FOLYTATÁSA



  **1-3** Adj be egy hegyjelzőt és vegyél el 5 napsütésjelzőt.



  **2-4** Adj be egy erdőjelzőt és vegyél el 5 vízjelzőt.

  **1-3** Adj be egy erdőjelzőt, hogy készíts egy fényképet.



  **2-4** Adj be egy hegyjelzőt, hogy készíts egy fényképet.

KÖRÖNKÉNT KÉTSZER VÉGREHAJTHATÓ

  **1-3** Adj be egy vízjelzőt és vegyél el egy vadvilágjelzőt.

  **2-4** Adj be egy napsütésjelzőt és vegyél el egy vadvilágjelzőt.

KÖRÖNKÉNT HÁROMSZOR VÉGREHAJTHATÓ

  **1-2** Vegyél el egy kulacsot és egy vízjelzőt.

A kulacsaidon lévő vízjelzőket tedd a saját készletedbe. *Megjegyzés: nem minősül szerzett víznek, ezért nem lehet velük újra megtölteni a kulacsokat.* Vegyél el egy vízjelzőt.

  **3-4**

Dobd el az egyik felszerelés- vagy évkártyádat és tedd a paklija aljára. Ezután elveheted az év- vagy felszerléspakli legfelső kártyáját, vagy bármelyik választható felszerelés-kártyát. *Megjegyzés: Nem kötelező az eldobott kártyával azonos típusú kártyát elvinned.*



1-4



2-3

Adj be 2 napsütésjelzőt, majd a 3 választható felszerléskártyát tedd a pakli aljára. Fedj fel 3 új felszerelést, és tedd a játéktáblán a megfelelő helyre. Ingyen elveheted az egyiket, vagy a felszerléspakli legfelső kártyáját.



1-3

Vegyél el egy vízjelzőt, foglaj le egy parkot, és gyűjtsd újra a tábor tüzet.







2-4

Vegyél el egy napsütésjelzőt, foglaj le egy parkot, és gyűjtsd újra a tábor tüzet.

CSAL 5 JÁTÉKOS ESETÉN HASZNÁLJUK, A 3 VÉLETLENSZERŰEN VÁLASZTOTT TÁBORHELY MELLETT.

Ne feledd, a vadvilág bármely más erőforrást helyettesíthet akció végrehajtásakor.

FÉNYKÉPEZŐGÉP • Ahogy eddig is, a  használatával egy tetszőleges erőforrás beadásával készíthetünk fényképet. Tehát ha egy játékosnál ott van a , és a táborhely vagy a meglátogatott park lehetővé teszi a fénykép készítését, bármilyen erőforrást beadhat az ábrán lévő erőforrás helyett.



TÁBORTÜZEK • Ha egy túrázó egy olyan helyszínen tartózkodik, amelyen van , az aktív játékos továbbra is léphet arra a helyszínre a tábor tűz használatával. A játékos választhat, hogy a helyszín akcióját hajtja végre, vagy a -t használja táborozáshoz. Ha egy játékos olyan helyszínt látogat meg, amelyen egy másik túrázó tartózkodik és még rajta van az időjárás erőforrás, begyűjti azt, és végrehajtja a helyszín akcióját.

FELSZERELÉS ÉS TÁBOROZÁS • Egy adott helyszínlapkára hivatkozó felszerléskártyák akkor is aktiválódnak (ha a feltételei fennállnak), amikor a játékos a helyszínen a táborozást választja.




VADÁLLAT - Javasoljuk, hogy használjátok azt az apró szabálmódosítást, hogy 1 vadvilágjelző 2 erőforrásnak számít a barna erőforrás-szimbólum esetén. Ez a szimbólum egyes parkokon és az útvonal fényképezési lehetőségénél fordul elő. Pl: a fénykép készítése helyszínakcióval a 2 tetszőleges erőforrás helyett 1 vadvilágjelző beadásával készíthetsz egy fényképet.

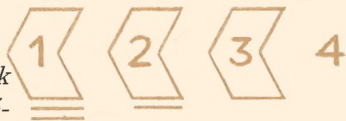
ÉVSZAKVÁLTÁS

Az eddig megszokottakon túl távolítsátok el a megmaradt időjárás erőforrásokat és vegyétek le az összes -t a helyszínekről és táborhelyekről. Fordítsátok meg a táborhelylapkákat, ha szükséges, hogy a bal alsó sarkában lévő szám a következő évszak számát mutassa. Ezek az akciók választhatók a következő évszakban. A táborhelytábla évkártya akciója minden évszakban változatlan marad. Helyezétek el az -kat az előkészítésnek megfelelően. Kezdődhet az új évszak!

Hogy kiderítsétek, melyik évszak következik, nézzétek meg a megmaradt különleges helyszínlapkákat.




Az első évszakban 3, a másodikban 2, a harmadikban 1, a negyedikben 0 lapka van a pakliban.





A táborhelytáblán látható ikonok segítenek az -k elhelyezésében és az új évszak előkészítésében.



SZÓLÓ JÁTÉK RÉSZLETEZÉSE

Az előkészítés az alapjáték szóló játékának szabályai szerint zajlik, a Nightfall kiegészítő módosításaival:

- Add hozzá a Nightfall parkkártyáit
- Használd az új évkártyákat a régiek helyett
- Készítsd elő a táborhelyet és a   -t
- Ne feledd, egy vadvilágjelzővel kezdesz

PARKŐRÖK MOZGÁSA • A parkőrök a szokásos módon, felszereléskártyák felfedésével mozognak előre az útvonalon. Az utolsó parkőr azonban felszámolja a táborhelyeket, ha elhalad egy  mellett. Amint az útvonalon hátrébb lévő parkőr a körében egy olyan helyszínre lép, vagy halad át, amelyen van , azt a saját területére teszi, és a továbbiakban nem használható abban az évszakban. Ha a hátrébb álló parkőr egy olyan helyszínre lép, amelyen időjárás erőforrás és  is található, a játékos dönt, hogy a parkőr az időjárás erőforrást, vagy a -t gyűjti-e be.

SZÓLÓ JÁTÉK PONTOZÁS

Az új évkártyákkal, parkkártyákkal, és a táborhely akciókkal több pont szerezhető, mit korábban, ezért a pontozás az alábbiak szerint módosul:

25 PONT ALATT • Hát, legalább kimozdultál...


25–29 • Ez lazán ment, igazi természetjáró vagy.

30–34 • Már tapasztalt túrázó vagy!

35+ • Egy életereszóló kalandban volt részed.

GRATULÁLUNK!

ELPAKOLÁS

A parkkártyák szétosztva férnek el az alapjáték és a Nightfall dobozában. Ha külön szeretétek őket tárolni, a könnyebb kiválogatás érdekében Nightfall kártyák alsó sarkában egy  szimbólumot találtok.

Az új vadvilágjelzők beleférnek az alapjáték erőforrás-tartójába. Célszerű a napsütés- és vízjelzőket tenni a legnagyobb tárolóhelyre, majd többit a megmaradt rekeszekbe.

ALKOTÓK

A KIEGÉSZÍTŐ TERVEZŐJE • Mattox Shuler

JÁTÉKFEJLESZTÉS • Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, & Henry Audubon

SZABÁLYKÖNYV • Travis D. Hill & Donny Behne

GRAFIKA / FIGURÁK • Mattox Shuler & Kyle Key

MŰVÉSZETI VEZETŐ • Fifty-Nine Parks

Ismerd meg további játékainkat: **KEYMASTERGAMES.COM**

A kiegészítőhöz használt illusztrációkat itt találod: **59PARKS.NET**

@KEYMASTERGAMES

@FIFTYNINEPARKS

JÁTÉKTESZTELŐK • Erin Anderson, Kevin Anderson, Marjorie Anderson, Matteo Bertassi, CJ Bourque, Joe Capuano, Joe Capuano III, Krista Cox, Josh Ellis, Carlos Flores, Joseph Keck, Daniel Natal, Umberto Rossi, Kei Sato, Sara Sato, Mary Skiver, Stephanie Stratton, Tim Sullivan, Roel Tersteeg, Jack Thomas, Carolyn Thomas, Justin Tucker, Don Weiss, Matt Wilkerson, Daryl Williams, Jarod Williams, Terri Williams

A JÁTÉK ILLUSZTRÁTORAI

A MŰVÉSZ

Jonathan Bartlett
BARTLETTSTUDIO.COM

Kristen Boydston
KRISTENBOYDSTUN.COM

Nicolas Delort
NICOLASDELORT.COM

Johnny Dombrowski
JOHNNYDOMBROWSKI.COM

David Doran
DAVIDDORAN.CO.UK

Laurent Durieux
LAURENTDURIEUX.COM

Cristian Eres
CRISTIANERES.COM

Ft. Lonesome
FTLONESOME.COM

Jay Gordon
JAYGORDONDRAWS.COM

Leesha Hannigan
LEESHAHANNIGAN.COM

Kevin Hong
KEVINHONG.COM

Rory Kurtz
RORYKURTZ.COM

Simon Marchner
SIMONMARCHNER.DE

Mike McCain
LOWSUNSAMURAI.COM

Dan McCarthy
DANMCCARTHY.ORG

Plaid Mtn.
PLAIDMTN.COM

Vincent Roché
@VINCENT_ROCHE

Kim Smith
KIMILLUSTRATION.COM

Telegramme Paper Co.
TELEGRAMME.CO.UK

Glenn Thomas
GLENNTHOMAS.STUDIO

Marianna Tomaselli
MARIANNATOMASELLI.NET

ILLUSZTRÁLT PARK

WIND CAVE

LAKE CLARKE

ARCHES (NIGHT)

CANYONLANDS (DAY)

KOBUK VALLEY

GLACIER

DEATH VALLEY

BIG BEND (NIGHT)

REDWOOD (STAG)

KATMAI

PETRIFIED FOREST

ROCKY MOUNTAIN (NIGHT)

INDIANA DUNES

PINNACLES

CANYONLANDS (NIGHT) • ZION
DENALI • CRATER LAKE

VOYAGEURS

HAWAI'I VOLCANOES

GRAND TETON (BISON)

HOT SPRINGS

REDWOOD (DOE)

WHITE SANDS