



GUIA DE **Parks** CAMPO

BEM-VINDO A PARKS, onde cada trilha leva a novas maravilhas, cada riacho corre com vida nova, cada pôr do sol proporciona uma nova memória e cada montanha surge com novas possibilidades enquanto você explora a beleza deslumbrante e as maravilhas selvagens dos Parques Nacionais dos EUA.

Do amanhecer ao pôr do sol, do início ao fim da trilha, estação após estação, você guiará seus trilheiros para vivenciar cada paisagem ao longo do caminho. Então pegue sua mochila e amarre suas botas. A trilha espera!

SUMÁRIO

- 1 COMPONENTES**
- 2 PREPARAÇÃO**
- 4 PERCORRER A TRILHA**
- 5** → Ações do Local da Trilha
- 6** → Ações de Parques
- 8** → Fotos
- 8** → Cantis
- 9** → Cartas de Equipamento
- 10** → Jogar o Dado de Trilha
- 10** → Cartas de Paixão
- 11** → No Fim da Trilha
- 12** → Bônus da Estação
- 13 NO FIM DA ESTAÇÃO**
- 13 PONTUAÇÃO DE FIM DO JOGO**
- 14 MODO COM 2 JOGADORES**
- 15 MODO SOLO**
- 17 MODO ACAMPAR**



APRENDA ASSISTINDO

Escaneie este código
para ver um vídeo de
como jogar (em inglês)

Componentes



63 Cartas de Parque



37 Cartas de Equipamento



Livro de Regras



10 Cartas de Paixão



Tabuleiro



2 Bandejas de Recursos



21 Cartas do Guarda-florestal Teddy



9 Cartas de Projetos Voluntários



Carta de Referência do Modo Solo



5 Tabuleiros de Jogador



5 Marcadores de Fogueira



Marcador de Primeiro Trilheiro



Dado de Trilha



10 Marcadores de Trilheiro (2 de cada cor)



24 Marcadores de Cantil



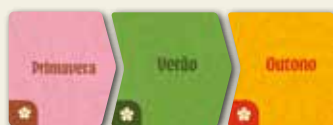
8 Peças de Local da Trilha



16 Marcadores de Montanha



16 Marcadores de Floresta



12 Peças de Estação



14 Marcadores de Vida Selvagem



30 Marcadores de Sol



30 Marcadores de Água



Marcador de Fotógrafo Amador



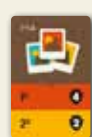
20 Marcadores de Foto



4 Peças de Local de Acampamento



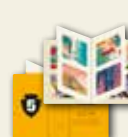
3 Marcadores de Barraca



Peça de Bônus de Fotos



Insígnia de Fotógrafo Amador



8 Marcadores de Álbum de Fotos

CRÉDITOS

Design do Jogo Henry Audubon
Auxiliar de Design Mattox Shuler
Arte Emrich Office e Lisk Feng
Direção Criativa Josh Emrich e Mattox Shuler
Produção Jennifer Graham-Macht
Design do Modo Solo Cameron Art
Desenvolvimento Cameron Art e Darren Reckner
Design Gráfico Seth Nickerson
Auxiliar de Layout Estefania Rodriguez
Copywriting e Edição Nathan Thornton
Design de Organizadores Black Magic Inserts

ASMODEE

Gestão de Projeto Matheus Passeri
Tradução Fernanda Di Costanzo
Revisão Camila Loricchio e Felipe Ramos
Diagramação João Pedro Souza e Robson Minghini
Revisão de Layout Tati Hapanchuk
www.asmodee.com.br

Keymaster

asmodee

Playtesters Matt Aiken, Anissa Alexander, Emily Babel, Nathan Beadle, Robert Parry-Cruwys, Filippo Di Marco, Jon Ericson, Cole Feeser, Anthony Foster, Kate Foster, Florent Reymond-Gaudry, Ryan Gillespie, Pieter Goos, Corey Hawkey, Clifford Hedin, Aggie Hery, Ben Heyen, Harrison Hughes, Andy Kress, Phil Lesiak, Zack Lovaas, Kevin Mercer, Andrew Nixt, Ying-Shuo Peng, Connor Radkey, Brian Rucker, Stefan Schiltz, Tom Spindle, Haley Thiem, Winand Tremmel, Tim Tyllinski, Matt MacLaughlin, Matthew Watson, Hugh Wen, Erich Williams, Sandy Wilson e Jun Xiang Yak

Preparação

PREPARE A TRILHA

Para aproveitar ao máximo seu dia no parque é necessário planejar cuidadosamente, preparar seu equipamento e mapear sua caminhada. Vamos começar!

1 Tabuleiro

Coloque o tabuleiro no centro da mesa.

2 Bandejas de Recursos

Coloque as duas Bandejas de Recursos em formato de tronco ao alcance de todos os jogadores.

3 Peças de Local da Trilha

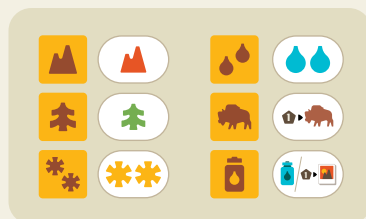
Embaralhe as 8 Peças de Local da Trilha e coloque-as aleatoriamente viradas para cima sobre cada Local da Trilha vazio.

4 Clima

Começando com o 2º Local da Trilha, coloque um Marcador de Clima em cada local, alternando entre Sol e Água.

5 Marcador de Fotógrafo Amador

Jogue o Dado de Trilha e coloque o Marcador de Fotógrafo Amador embaixo do Local da Trilha correspondente, conforme indicado a seguir. Coloque a Insígnia de Fotógrafo Amador ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.



6 Dado de Trilha

Coloque o Dado de Trilha perto do ou no Local da Trilha do Dado de Trilha.

7 Peças de Estação

Embaralhe as Peças Bônus de Estação de Primavera, Verão e Outono em pilhas separadas. Compre uma de cada pilha e coloque-as viradas para cima no tabuleiro. Devolva o restante à caixa.

8 Expositor de Parques

Embaralhe o Baralho de Parques e coloque-o virado para baixo no tabuleiro. Coloque 3 Cartas de Parque viradas para cima à direita do baralho, formando o Expositor de Parques. (Cartas de Parque são sempre identificadas pelo ícone)

9 Mercado de Equipamentos

Embaralhe o Baralho de Equipamentos e coloque-o virado para baixo no espaço correspondente do tabuleiro. Coloque 3 Cartas de Equipamento viradas para cima à direita do Baralho de Equipamentos para formar o Mercado de Equipamentos.

10 Expositor de Cantis

Misture os Marcadores de Cantil e coloque-os em uma pilha virada para baixo perto do topo do tabuleiro. Revele 3 Cantis aleatórios virados para cima no tabuleiro para formar o Expositor de Cantis.

11 Peça de Bônus de Fotos

Coloque a Peça de Bônus de Fotos no tabuleiro com o lado correspondente à contagem de jogadores virado para cima. O Bônus de Fotos não é usado no modo solo.



PREPARE A SUA ÁREA DO JOGADOR

1 Escolha seus Trilheiros

Selecione um par de Marcadores de Trilheiro correspondentes e coloque-os no Início da Trilha.

2 Pegue a sua Mochila

Coloque um Tabuleiro de Jogador à sua frente que corresponda à cor de seu Trilheiro.

3 Pegue o seu Cantil

Compre um Marcador de Cantil aleatório e coloque-o virado para cima no espaço superior mais à esquerda da área do Cantil de seu tabuleiro.

4 Acenda uma Fogueira

Pegue um Marcador de Fogueira e coloque-o perto de seu Tabuleiro de Jogador virado para cima (lado aceso) se estiver jogando com 4-5 jogadores ou virado para baixo (lado apagado) se estiver jogando com 1-3 jogadores.

5 Descubra sua Paixão

Embaralhe as Cartas de Paixão e distribua 1 para cada jogador. Após jogar pela primeira vez, você pode distribuir 2 cartas para cada jogador. Então, cada um escolhe 1 para manter virada para cima à sua frente, descartando a outra para a caixa do jogo.

6 Compartilhe a sua Experiência

Quem visitou um Parque Nacional mais recentemente recebe o Marcador de Primeiro Trilheiro. Caso contrário, entregue-o a um jogador aleatório.

Jogando com 1-2 jogadores?

Siga as instruções adicionais de preparação nas páginas 14-16.

PREPARAÇÃO PARA ACAMPAR



Em seu primeiro jogo, você fará algumas caminhadas de um dia. Quando você for um trilheiro experiente, explore o Modo Acampar para fazer uma viagem com pernoite (consulte a p. 17).

Quando estiver jogando no Modo Acampar, siga as etapas adicionais de preparação a seguir antes de pegar a trilha.

1 Peças de Local de Acampamento

Embaralhe as Peças de Local de Acampamento e empilhe 3 delas aleatoriamente na seção Área de Acampamento do tabuleiro. As Peças de Local de Acampamento podem ser empilhadas com qualquer lado virado para cima e têm Locais de Acampamento exclusivos em cada lado.

2 Marcadores de Barraca

Coloque os 3 Marcadores de Barraca nos espaços correspondentes do tabuleiro.

Hora de Pegar a Trilha!

Parks é jogado ao longo de 3 rodadas chamadas Estações. A cada Estação, seus dois Trilheiros percorrerão a Trilha, parando em Locais da Trilha ao longo do caminho, coletando Recursos para visitar Parques, tirando Fotos de belas paisagens e encontrando Vida Selvagem (de uma distância segura).

No caminho, você ganhará Equipamentos e Cantis para melhorar sua experiência de caminhada. Quando todos os Trilheiros chegarem ao Fim da Trilha, é hora de se preparar para a próxima Estação. No fim da terceira Estação, a caminhada (e o jogo) acabam! Conte seus pontos e veja quem aproveitou mais os parques.

CAMINHADA



Para começar cada Estação 🌸, o jogador com o Marcador de Primeiro Trilheiro 🏆 move um de seus Trilheiros 🧑 a distância que ele quiser para frente na Trilha, parando em um Local da Trilha e realizando a ação do Local da Trilha.

Em seguida, cada jogador, no sentido horário, move um de seus Trilheiros qualquer número de espaços para frente na Trilha, parando em um Local da Trilha e realizando uma ação de Local da Trilha, que inclui obter Recursos, tirar Fotos, visitar Parques e muito mais.

O jogo continua ao redor da mesa, com cada jogador selecionando um de seus dois Trilheiros e movendo-o

para frente na Trilha. Não é possível voltar pelo caminho. Seus Trilheiros devem sempre se mover da esquerda para a direita, em direção ao Fim da Trilha.

Você eventualmente moverá seus Trilheiros para o Fim da Trilha, o último espaço da Trilha. Quando um Trilheiro chega ao Fim da Trilha, ele permanece lá pelo resto da Estação.

Você deve conseguir realizar a ação no Local da Trilha para poder visitá-lo.



Robin move seu Trilheiro do Início da Trilha para o Local da Trilha de Montanha. Ela pega um Marcador de Montanha da Bandeja de Recursos e o adiciona à Mochila.

FOGUEIRAS



Às vezes, você pode querer que um de seus Trilheiros 🧑 pare em um Local da Trilha ocupado por outro Trilheiro. Para compartilhar um local com outro Trilheiro (incluindo o seu), apague sua Fogueira, virando-a para baixo perto de seu Tabuleiro de Jogador.

Use sua fogueira com sabedoria! Uma vez apagada, você só poderá visitar Locais da Trilha desocupados até a próxima Estação.



No turno dele, Cliff apaga sua Fogueira para mover seu Trilheiro vermelho em direção ao Local da Trilha atualmente ocupado pelo Trilheiro azul de Joana.

Durante sua Caminhada

AÇÕES DE LOCAL DA TRILHA



Uma grande parte da sua jornada será dedicada a visitar Locais da Trilha. Aqui estão todos os Locais da Trilha de Parks e as ações que você pode realizar nesses locais:



Ganhe uma Floresta



Ganhe uma Montanha



Ganhe 2 Sóis



Ganhe 2 Águas



Troque 1 Recurso por uma Vida Selvagem



Reserve um Parque ou Visite Parques



Ganhe um Cantil ou Troque 1 Recurso por uma Foto



Compre Equipamentos



Jogue o Dado de Trilha e ganhe o benefício

GANHAR RECURSOS



Há cinco tipos de Recursos em Parks: Montanha, Floresta, Sol, Água e Vida Selvagem. Você ganha esses Recursos quando os encontra na Trilha, por

meio de bônus nas Cartas de Parque, de seus Cantis e de efeitos de Equipamentos.

Quando você ganhar um Recurso, pegue o marcador apropriado da Bandeja de Recursos e coloque-o na sua Mochila. Sua Mochila pode conter no máximo 12 marcadores de Recurso. Se você tiver mais de 12 Recursos no fim de seu turno, descarte até ficar com 12.

Os Recursos em Parks são finitos. Se você for ganhar um Recurso devido a uma ação, mas esse Recurso específico não estiver disponível, você não ganha o Recurso.

Vida Selvagem

A Vida Selvagem é livre e os animais aparecem por todo o jogo! Esses Recursos podem ser usados no lugar de qualquer outro Recurso para visitar Parques, comprar Equipamentos e tirar Fotos.

CLIMA



Nós percorremos esses parques faça chuva ou faça sol, então aproveite o clima em cada parada. Se o seu Trilheiro for o primeiro a chegar a um Local da Trilha em que haja um Sol ou uma Água, pegue o marcador e coloque-o na sua Mochila, além de realizar a ação do Local da Trilha (isso pode ser feito em qualquer ordem).



Robin segue pela Trilha e para no Local da Trilha de Montanha. Como ela é a primeira Trilheira a chegar naquele Local, ela ganha o Marcador de Clima de Água da Trilha e o adiciona à Mochila. Ela também ganha uma Montanha da Bandeja de Recursos e a adiciona à Mochila.



AÇÕES DE PARQUES

Parks

Visitar Parques é a razão de estarmos aqui, e é a melhor maneira de ganhar pontos no jogo. Sempre que você encontrar o ícone de Parques (**Parks**) no meio da Trilha ou no Fim da Trilha, você pode reservar um Parque ou visitar um ou mais Parques.

Reservar um Parque

Escolha 1 Carta de Parque do expositor ou compre a Carta de Parque do topo do baralho e adicione-a à área de Parques Reservados à esquerda de seu Tabuleiro de Jogador. Os Parques que você reservar estarão disponíveis para a sua visitação em uma futura ação de Parques. Somente você pode visitar os Parques na sua Reserva.

Ao reservar ou visitar Parques, substitua as cartas no expositor após ter terminado por completo o seu turno.

ANATOMIA DE UMA CARTA DE PARQUE



Joana está muito animada para visitar o Everglades. Ela só precisa de um pouco mais de Água. Para isso, ela vai para o Local da Trilha de Parques e reserva Everglades, tirando-o do Expositor de Parques e colocando-o à esquerda de seu Tabuleiro de Jogador.



Visitar Parques

Você pode visitar quantos Parques quiser, escolhendo-os do Expositor de Parques ou de sua Reserva pessoal.

Para visitar Parques, troque Recursos de sua Mochila correspondentes ao requisito de Recursos da Carta de Parque, então coloque a Carta de Parque na área de Parques visitados à direita de seu Tabuleiro de Jogador. Os Recursos gastos são devolvidos às Bandejas de Recursos.

Quando terminar de visitar Parques em seu turno, deslize as Cartas de Parque no expositor para a direita para preencher o espaço vazio. Depois, reabasteça o lado esquerdo com cartas compradas do Baralho de Parques.

Se houver um item de Vida Selvagem no custo de um Parque, você deve gastar uma Vida Selvagem para visitá-lo.

Parques de Ação Instantânea

Parques com um símbolo ⚡ têm ações ou benefícios instantâneos, que você ganha imediatamente ao visitar o Parque. Esses benefícios incluem ganhar Recursos, um Cantil, a Insígnia de Fotógrafo Amador ou jogar o Dado de Trilha.

Parques com Ações Instantâneas podem lhe conceder Recursos bônus que permitem que você visite Parques adicionais durante seu turno.



Joshua Tree aparece no Expositor de Parques, criando a oportunidade perfeita para Joana conseguir Água. Ela move seu Trilheiro de trás para o Local da Trilha de Parques e gasta seus 3 Sóis e 1 Floresta para visitar o Parque Joshua Tree, colocando-o na área de Parques Visitados à direita de seu Tabuleiro de Jogador e ganha um benefício instantâneo de 2 Águas. Agora ela tem as 4 Águas de que necessita, então ela também visita o Parque Everglades, movendo-o de sua Reserva para sua área de Parques Visitados.



FOTOS



As Fotos são outra ótima forma de ganhar pontos. Para tirar uma Foto , troque um Recurso de sua Mochila por um Marcador de Foto na Bandeja de Recursos (cada um vale 1 ponto ) e coloque-o acima de seu Tabuleiro de Jogador.

Quando um de seus Trilheiros chegar ao Local da Trilha com o Marcador de Fotógrafo Amador , você ganha a Insígnia de Fotógrafo Amador  além dos outros benefícios daquele local. Caso outro jogador já tenha recebido a Insígnia, pegue-a dele. Deixe o Marcador de Fotógrafo Amador na Trilha para que outros o encontrem durante toda a Estação.



Álbuns de Fotos

Quando você tirar 5 fotos, troque-as por um Álbum de Fotos. Os Álbuns de Fotos valem 5 pontos.

A Insígnia de Fotógrafo Amador



Se você tirar uma Foto enquanto estiver com a Insígnia de Fotógrafo Amador, uma vez por turno, você pode gastar um Recurso adicional para tirar uma segunda Foto. O jogador com mais Fotos no final do jogo ganha o Bônus de Fotos, então continue tirando fotos!



O Trilheiro de Ivy visita o Local da Trilha de Cantil / Foto e escolhe tirar uma Foto. Ela gasta uma Água de sua Mochila (devolvendo-a à Bandeja de Recursos) e pega um Marcador de Foto, colocando-o acima de seu Tabuleiro de Jogador. Como Ivy tem a Insígnia de Fotógrafo Amador, ela pode tirar outra Foto, então ela gasta um Sol de sua Mochila e adiciona outro Marcador de Foto à sua área de Fotos.



Cliff quer usar a Água que acabou de ganhar na Trilha para encher seu Cantil. Ele tem duas opções: um Cantil com 2 Sóis e uma Floresta ou um Cantil com a ação de Parques. Ele adiciona a Água à fileira do Cantil com 2 Sóis e uma Floresta, ganhando esses Recursos e adicionando-os à sua Mochila.

CANTIS

Ganhar um Cantil



Faz muito calor na Trilha e encher seu Cantil lhe trará muitos benefícios além de mantê-lo hidratado.

Você tem três fileiras de Cantis em seu Tabuleiro de Jogador, cada uma pode conter dois Marcadores de Cantil com espaço para Água entre eles.



Quando você ganhar um Cantil , escolha um dos três Marcadores de Cantil disponíveis no expositor ou pegue o Marcador do topo da pilha de Cantis e coloque-o em qualquer espaço vazio na área de Cantil do seu

Tabuleiro de Jogador. Se você pegou um Marcador do expositor, compre outro para reabastecer.

Usar Um Cantil

Sempre que você ganhar um Marcador de Água , você escolhe se quer adicioná-lo à sua Mochila ou colocá-lo em um Cantil para ganhar os benefícios dos marcadores naquela fileira. A Água na sua Mochila não pode ser usada posteriormente para encher um Cantil.

Cada fileira pode ser ativada com Água apenas uma vez por Estação. Você pode ativar uma fileira de Cantil em que haja somente um Marcador. Se você adicionar um Cantil a uma fileira após haver Água nela, você não ganhará o benefício naquela Estação.

CARTAS DE EQUIPAMENTO



Se você quiser avançar, vai precisar de um bom par de botas.

Ter Equipamentos na mochila lhe dará mais recompensas quando visitar Locais da Trilha e realizar outras ações no jogo. Pegue Equipamentos o mais cedo possível para aproveitar os benefícios deles durante sua caminhada.

Comprar Equipamentos

Quando você adquire um Equipamento , você pode comprar uma Carta de Equipamento. Escolha uma das duas formas de comprar Equipamentos:

- Gaste uma quantidade de Sóis  igual ao custo de uma Carta de Equipamento no Mercado de Equipamentos (no canto superior direito). Em seguida, coloque o Equipamento comprado abaixo da área de Equipamentos de seu Tabuleiro de Jogador.
- Gaste 2 Sóis  para comprar a carta do topo do Baralho de Equipamentos e colocá-la abaixo da área de Equipamentos de seu Tabuleiro de Jogador.

Se você comprou uma carta no Mercado de Equipamentos no seu turno, deslize os Equipamentos restantes para a direita e reabasteça os espaços à esquerda comprando cartas do Baralho de Equipamentos.

Usar Equipamentos

Os Equipamentos comprados podem ser usados imediatamente. Os Equipamentos podem ser ativados quando você visita um Local da Trilha ou quando realiza uma ação específica. Os Equipamentos ficam ativos durante caminhadas e entre as Estações.

É possível ganhar o benefício de vários Equipamentos em seu turno. Os benefícios de Equipamentos podem ser obtidos em qualquer ordem após você realizar sua ação do Local da Trilha.

Os benefícios dos Equipamentos podem ser obtidos apenas uma vez por turno.



Joana comprou a Lente Grande Angular e a Capa de Chuva. Em seu turno, ela visita o Local da Trilha de Sol. Após ganhar seus 2 Sóis, ela usa sua Lente Grande Angular para tirar uma Foto, trocando um dos Sóis que ela acabou de ganhar por um Marcador de Foto.

Então, como ela tirou uma Foto, ela consegue usar sua Capa de Chuva para ganhar 2 Águas. Ela adiciona 1 Água a uma fileira de Cantil, o que faz com que ela ganhe uma Floresta e tire outra Foto. Ela gasta a Floresta para tirar a Foto, mas não ganha o benefício da Capa de Chuva novamente.



JOGAR O DADO DE TRILHA



A vida na Trilha às vezes pode ser imprevisível. Você nunca sabe o que a Mãe Natureza vai colocar no seu caminho.

Quando você chega ao Local da Trilha ou encontra em uma Carta de Parque, Equipamento ou Paixão, jogue o Dado de Trilha e ganhe o benefício indicado.



Ivy está prestes a ir para o Fim da Trilha para visitar alguns Parques. Antes disso, ela para no Local da Trilha em que há o Dado de Trilha na esperança de ganhar alguns Recursos extras antes de suas visitas. Ivy ganha a Água e obtém uma Montanha ao jogar o Dado de Trilha, adicionando-a à sua Mochila.

CARTAS DE PAIXÃO



Você ama a vida ao ar livre, mas essa não é a única razão para você estar na trilha.

Explore sua Paixão para aproveitar os Parques de maneiras novas e únicas.

Cada Carta de Paixão tem um objetivo em um de seus lados. Comece com o objetivo virado para cima. Você completará o objetivo em seu turno realizando ações específicas.

Assim que você completar o requisito de sua Paixão, vire-a para o outro lado e escolha entre:

→ Efeito de Equipamento

concede uma habilidade de Equipamento exclusiva pelo restante do jogo

→ Bônus de Fim de Jogo

concede uma pontuação bônus exclusiva no fim do jogo.

Indique o bônus escolhido colocando sua Carta de Paixão sob seu Tabuleiro de Jogador de forma que apenas o bônus escolhido fique visível.

Completar sua Paixão no meio do seu turno pode resultar em um benefício para outra ação no mesmo turno.



A Paixão de Ivy é Nadar. Após realizar a ação de visitar Parques, ela tem 3 Águas nos Parques visitados, cumprindo os requisitos de sua Paixão. Ela vira sua Carta de Paixão e escolhe a opção de Bônus de Fim de Jogo, que dará a Ivy um ponto extra para cada 2 Águas nos Parques que ela visitou.

Paixão



Efeito de Equipamento



Bônus de Fim de Jogo

Aventura: Visite 2 Parques com Ações Instantâneas

Ao visitar um Parque com uma Ação Instantânea, você também joga o Dado de Trilha.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada Parque com Ação Instantânea que você visitou.

Observação de Aves: Visite 2 Parques com pelo menos 1 Sol em seu custo

Durante o restante do jogo, todos os Parques custam 1 Sol a menos para você visitar.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada Parque com um Sol que você visitou.

Botânica: Visite 3 Florestas em Parques

Sempre que você ganhar uma Floresta, você pode ganhar uma Vida Selvagem em vez disso.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada 2 Florestas em seus Parques visitados.

Colecionar: Compre 2 Cartas de Equipamento

Todas as compras de Equipamentos são gratuitas.

No fim do jogo, marque 1 ponto adicional para cada Carta de Equipamento que você comprou.

Silvicultura: Visite 3 Parques com pelo menos 1 Floresta em seu custo

Pelo restante do jogo, todos os Parques custam 1 Floresta a menos para você visitar.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada Parque com uma Floresta que você visitou.

Andar de Caiaque: Visite 2 Parques com pelo menos 1 Água em seu custo

Pelo restante do jogo, todos os Parques custam 1 Água a menos para você visitar.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada Parque com uma Água que você visitou.

Montanhismo: Visite 3 Parques com pelo menos 1 Montanha em seu custo

Pelo restante do jogo, todos os Parques custam 1 Montanha a menos para você visitar.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada Parque com uma Montanha que você visitou.

Escalada: Visite 3 Montanhas em Parques

Sempre que você ganhar uma Montanha, você pode ganhar uma Vida Selvagem em vez disso.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada 2 Montanhas em seus Parques visitados.

Natação: Visite 3 Águas em Parques

Quando você encher um Cantil, você também joga o Dado de Trilha.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada 2 Águas em seus Parques visitados.

Vida Selvagem: Gaste uma Vida Selvagem para tirar uma Foto

Ao trocar 1 Recurso por uma Foto, você pode trocar uma Vida Selvagem por 2 Fotos em vez disso.

No fim do jogo, marque 1 ponto para cada 3 Fotos que você tirou.

NO FIM DA TRILHA

Quando um de seus Trilheiros  chegar ao Fim da Trilha, escolha uma das três ações ali e coloque seu Trilheiro no espaço correspondente para ganhar o benefício indicado. Qualquer número de Trilheiros pode ocupar esses espaços.

O primeiro jogador a realizar cada uma dessas ações coloca seu Trilheiro no espaço menor à direita e ganha o bônus mostrado na imagem, além da ação de Fim da Trilha.

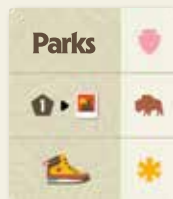
Quando ambos os seus Trilheiros chegarem ao Fim da Trilha, a Estação acabou para você. O jogo passa para o próximo jogador que ainda tiver um Trilheiro na Trilha.

Ações de Fim da Trilha

Realize uma Ação de Parques (visite ou reserve um Parque)

Tire uma Foto

Compre Equipamentos

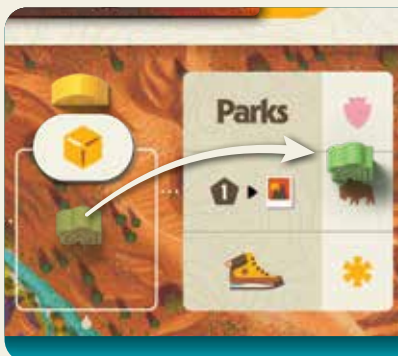


Bônus de Fim da Trilha

O primeiro jogador a realizar esta ação ganha o Marcador de Primeiro Trilheiro

O primeiro jogador a realizar esta ação ganha uma Vida Selvagem

O primeiro jogador a realizar esta ação ganha um Sol



Ivy move seu Trilheiro até o Fim da Trilha e escolhe a ação de Tirar uma Foto. Ela é a primeira pessoa a realizar essa ação de Fim da Trilha, então ela coloca seu Trilheiro em cima do ícone de Vida Selvagem e adiciona uma Vida Selvagem à sua Mochila. Por fim, ela gasta 1 Recurso para tirar uma Foto.

Último Jogador na Trilha

Quando apenas um jogador ainda tiver Trilheiros na Trilha, ele deve mover seu(s) Marcador(es) de

Trilheiro diretamente para o Fim da Trilha, realizando uma ação de Fim da Trilha para cada Trilheiro movido.



Cliff é o último jogador na Trilha com seus dois Trilheiros. Nos seus últimos 2 turnos, ele deve mover seus dois Trilheiros para o Fim da Trilha, realizando uma ação para cada Trilheiro.

BÔNUS DA ESTAÇÃO



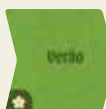
Com a mudança das estações, você nunca fará a mesma trilha duas vezes. Com as chuvas da primavera, o calor do verão ou em meio às folhas caídas do outono, os parques ganham vida o ano todo.

Quando todos os Trilheiros chegarem ao Fim da Trilha, determine quem ganhou o bônus de Fim da Estação. Para ganhar o benefício, você precisa ter pelo menos um dos requisitos mencionados. Conceda o bônus e vire a peça para baixo.



1ª Estação –

Primavera: O jogador com a maioria dos requisitos exibidos ganha o bônus listado gratuitamente.



2ª Estação – Verão:

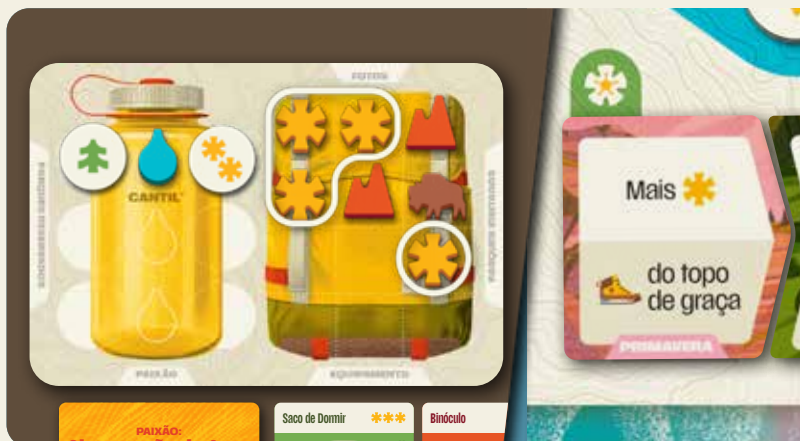
O jogador com a maioria dos requisitos exibidos joga o Dado de Trilha duas vezes e ganha os benefícios obtidos no dado.



3ª Estação – Outono:

O jogador com a maioria dos requisitos exibidos nos Parques visitados ganha 3 pontos no fim do jogo.

Se houver Jogadores empatados em um bônus de Estação, todos os jogadores empatados ganham o benefício. Se nenhum jogador tiver completado os requisitos da Estação, ninguém ganha o benefício.



Todos estão fora da Trilha e é hora de determinar quem ganhou o Bônus da Estação da Primavera. Robin verifica sua Mochila e tem 4 Sóis, mais do que qualquer um. Ela ganha o Bônus da Estação e recebe a Carta de Equipamento do topo de graça, adicionando-a à sua área de Equipamentos.

No Fim da Estação

Quando todos os Trilheiros chegarem ao Fim da Trilha, a Estação atual termina. Se este for o fim da 3ª Estação, prossiga para a Pontuação do Fim do Jogo. Caso contrário, siga as etapas a seguir:

1 Pontuação da Estação



Conceda o Bônus da Estação, conforme descrito na página 12. Em seguida, se for o fim da Primavera ou do Verão, vire a Peça da Estação.

2 Etapas do Jogador



Esvazie seus Cantis descartando toda a Água deles de volta na Bandeja de Recursos.



Reacenda sua Fogueira se ela estiver apagada, virando-a para cima.



Retorne todos os Trilheiros ao Início da Trilha.

3 Etapas da Trilha



Embaralhe novamente os Locais da Trilha e coloque-os aleatoriamente de volta na Trilha, virados para cima.



Adicione novos Marcadores de Clima à Trilha, começando no 2º Local da Trilha, alternando Sol e Água em cada local. Cada Local da Trilha deve conter apenas um Marcador de Clima.



Jogue o Dado de Trilha e coloque o Marcador de Fotografia Amador embaixo do Local da Trilha correspondente.



Descarte a Carta de Equipamento mais à direita do Mercado de Equipamentos e coloque-a de volta na caixa. Deslize as Cartas de Equipamento restantes 1 posição para a direita e compre uma nova Carta de Equipamento.

4 Etapas do Acampamento



Se você estiver Acampando, devolva todas as Barracas aos Locais da Trilha delas. Descarte a Peça de Local de Acampamento do topo para a caixa do jogo.

Pontuação de Fim do Jogo

Após a 3ª Estação, é hora de refletir sobre os altos e baixos:

1 Conceda o Bônus da Estação

Determine quem ganhou o Bônus da Estação do Outono e conceda os pontos a essa pessoa. No caso de empate, todos os jogadores empatados recebem os pontos.

2 Pontue pelos Parques Visitados

Some os pontos de todos os seus Parques visitados.

3 Pontue pelas Fotos

O jogador que tirou mais Fotos ganha o Bônus de Fotos, marcando:

- 3 pontos em um jogo com 2 jogadores
- 4 pontos em um jogo com 3–5 jogadores, com 2 pontos para o jogador com a segunda maior quantidade de Fotos
- Em seguida, todos os jogadores marcam 1 ponto por Foto

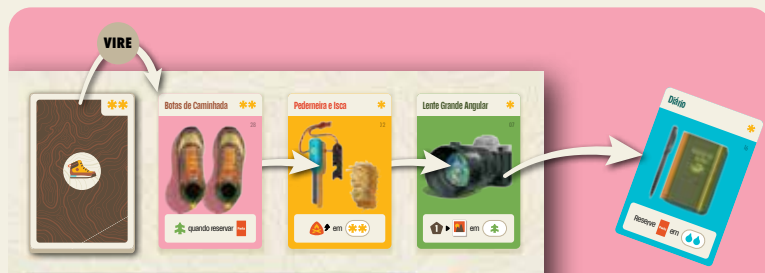
4 Pontue pelas Cartas de Paixão

Se você escolheu o Bônus de Fim de Jogo de sua Carta de Paixão, some esses pontos agora.

5 Marcador de Primeiro Trilheiro

O jogador com o Marcador de Primeiro Trilheiro ganha 1 ponto.

O jogador com mais pontos vence! No caso de empate, o jogador que visitou mais Parques vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.



O Diário era a Carta de Equipamento mais à direita no Mercado de Equipamentos no Fim da Estação. Ele é descartado do jogo. As outras duas Cartas de Equipamento são deslizadas para a direita, e uma nova carta é revelada do Baralho de Equipamentos.

Se estiver jogando uma partida com 2 jogadores, você pode seguir todas as regras acima ou adicionar um desafio extra à sua caminhada com o Guarda-florestal Teddy.

O Guarda-florestal Teddy vai caminhar pela Trilha com você, bloquear Locais da Trilha e pegar Marcadores de Clima ☀️💧 se ele chegar ao local antes de qualquer outra pessoa. Veja como preparar o jogo para jogar com o Teddy.

1. Selecione um par de Trilheiros 🧑🧑 que você não estiver usando e coloque-os no Início da Trilha. Esses serão os Trilheiros do Guarda-florestal Teddy.
2. Localize as Cartas de Trilha do Guarda-florestal Teddy na caixa. Embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo entre os dois jogadores.
3. Dê ao Guarda-florestal Teddy o Marcador de Primeiro Trilheiro 🌸.
4. Em um jogo com 2 jogadores, a Peça do Bônus de Fotos é colocada com o lado de 2 jogadores virado para cima.

O Guarda-florestal Teddy começa o jogo com o Marcador de Primeiro Trilheiro, portanto, ele será o primeiro a mover os Trilheiros na Trilha, seguido pelos outros jogadores no sentido horário. Teddy revela uma Carta do Guarda-florestal Teddy e move um Trilheiro para frente, conforme descrito na carta.

Se um dos Trilheiros do Guarda-florestal Teddy parar em um Local da Trilha em que haja um Marcador de Clima ☀️💧, ele descarta esse Marcador de Clima e o devolve à Bandeja de Recursos.

Para determinar como mover um Trilheiro, revele uma carta do Baralho do Guarda-florestal e coloque-a virada para cima à direita do baralho. O verso da nova carta revelada no topo do Baralho do Guarda-florestal indica qual dos Trilheiros de Teddy deve ser movido.

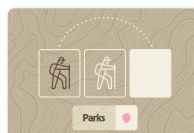


O Trilheiro de Teddy que estiver mais para trás na Trilha

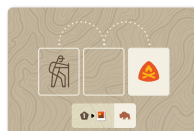


O Trilheiro de Teddy que estiver mais à frente na Trilha

Se ambos os Trilheiros estiverem ocupando o mesmo Local, mova qualquer um deles.



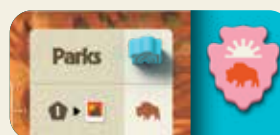
Avance o Trilheiro de Teddy para o próximo local disponível.



Avance o Trilheiro de Teddy exatamente 2 espaços, compartilhando o local se necessário.



Avance o Trilheiro de Teddy exatamente 3 espaços, compartilhando o local se necessário.



Quando um dos Trilheiros de Teddy se mover para o Fim da Trilha, coloque-o no espaço indicado na

parte inferior da Carta do Guarda-florestal virada para cima. Se Teddy for o primeiro a reivindicar esse espaço, ele cobre o bônus, como qualquer outro Trilheiro. Se o Guarda-florestal Teddy cobrir o bônus do Marcador de Primeiro Trilheiro, ele ganha ou mantém o Marcador de Primeiro Trilheiro para a caminhada da próxima Estação.



Modo Solo

Às vezes você só quer seguir pela Trilha em busca de um pouco de paz e solitude. Veja como fazer isso em Parks.

GUARDA-FLORESTAL TEDDY (SOLO)

Em um jogo no Modo Solo, você seguirá a Trilha com o Guarda-florestal Teddy, que adiciona conjuntos extras de Trilheiros à Trilha. Veja como preparar a sua aventura no Modo Solo.

Preparação do Guarda-florestal Teddy:

1. Selecione 2 conjuntos de Trilheiros que você não estiver usando e coloque-os no Início da Trilha. Esses serão os Trilheiros do Guarda-florestal Teddy.

2. Localize as Cartas de Trilha do Guarda-florestal Teddy na caixa. Embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo próximas a você. Coloque a Carta de Referência do Guarda-florestal Teddy ao lado do baralho.
3. Dê ao Guarda-florestal Teddy o Marcador de Primeiro Trilheiro .
4. A Peça do Bônus de Fotos não é usada em um jogo no Modo Solo. Deixe-a na caixa.

CAMINHADA COM O GUARDA-FLORESTAL TEDDY (SOLO)

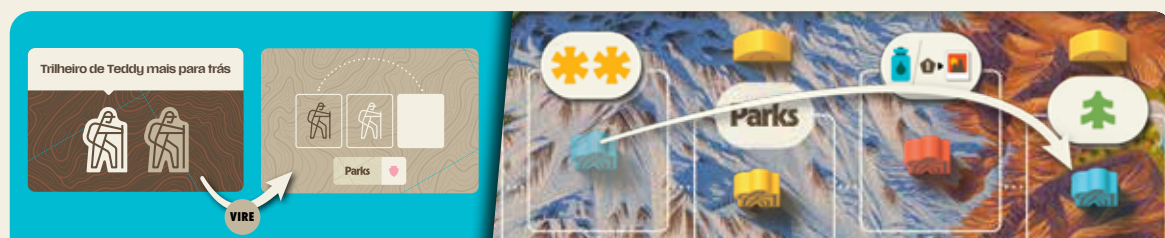
Consulte a seção Caminhada com o Guarda-florestal Teddy na p. 14. É assim que os Trilheiros do Guarda-florestal Teddy se movem. No Modo Solo, Teddy revela duas Cartas do Guarda-florestal Teddy e move um Trilheiro de cada cor que ele controla

para frente, conforme descrito nas cartas. Você pode escolher qualquer um dos Trilheiros de Teddy para mover primeiro.

Embaralhar o Baralho do Guarda-florestal novamente

Se, durante a Estação, você chegar à última carta do Baralho do Guarda-florestal, embaralhe as cartas viradas para cima com a última carta para refazer o Baralho do Guarda-florestal. Depois, vire a carta do topo para cima e continue caminhando.

No final de cada Estação, quando estiver se preparando para a próxima Estação, embaralhe também as Cartas do Guarda-florestal para formar um novo baralho de compra.



Durante uma caminhada sozinho, Cliff para no Local de Foto/Cantil. Em seguida, ele vira a carta do topo do Baralho do Guarda-florestal, revelando uma Carta do Guarda-florestal do tipo "mover para o próximo local disponível". Ele decide mover o Azul, enviando o Trilheiro Azul de Teddy para o Local da Trilha de Floresta, porque é o próximo Local da Trilha sem um Trilheiro. Cliff precisará virar mais uma carta e mover um Trilheiro Amarelo antes de realizar seu próximo turno.

AÇÕES DE TRILHA DO GUARDA-FLORESTAL TEDDY

O Guarda-florestal Teddy interage com a Trilha de algumas maneiras que podem impactar e criar desafios para o seu jogo. Após mover qualquer um dos Trilheiros de Teddy, verifique e resolva qualquer uma das seguintes ações, na ordem em que forem aplicáveis.

 **Clima:** Quando Teddy chegar a um local com Clima, descarte esse Marcador de Clima para a Bandeja de Recursos.

 **Marcador de Fotografia Amador:** Teddy ganha a Insignia de Fotografia Amador.

Ação de Parks: Teddy visita a Carta de Parque mais à direita no expositor quando visitar um espaço com a ação de Parks. Descarte o Parque visitado por Teddy. Deslize as Cartas de Parque restantes visíveis para a direita e reabasteça o Expositor de Parques usando o baralho.

 **Ação de Equipamento:** Teddy descarta a Carta de Equipamento mais à direita no Mercado quando visitar um espaço com a ação de Equipamento. Descarte o Equipamento comprado por Teddy. Deslize as Cartas de Equipamento visíveis restantes para a direita e reabasteça o Mercado de Equipamentos usando o baralho.

 **Barracas (Ao Acampar):** Teddy move a Barraca para o Local de Acampamento mais à direita, se houver algum disponível. Assim como seus Trilheiros, Teddy não realiza ações no Local da Trilha, não pega Marcadores de Clima nem ganha a Insignia de Fotografia Amador.

BÔNUS DA ESTAÇÃO (SOLO)

No final de cada Estação, consulte sua Carta de Referência do Modo Solo para verificar se você obteve a quantidade necessária de Recursos em sua Mochila para receber o Bônus da Estação. Na Primavera, você precisará de 3+ marcadores de Recurso da Estação. No Verão, você precisará de 4+ requisitos da Estação. No Outono, você precisará de 5+ ícones de Recursos da Estação

nas Cartas de Parque. No fim do jogo, compare sua pontuação com a tabela abaixo para determinar seu grau de conhecimento de trilhas.

30 Pontos	Trilheiro Iniciante
35 Pontos	Trilheiro Intermediário
40 Pontos	Explorador
45 Pontos	Aventureiro
50 Pontos	Desbravador



Na Primavera, em sua Caminhada no Modo Solo, Joana procura Marcadores de Sol em sua Mochila. Joana tem 4 Sóis na Mochila, atendendo ao requisito de 3+ recursos para a Estação. Ela ganha a carta do topo do Baralho de Equipamentos.

PROJETOS VOLUNTÁRIOS

 Após completar algumas caminhadas no Modo Solo em Parks, você pode aumentar o desafio completando alguns Projetos Voluntários com o Guarda-florestal Teddy. Esses projetos adicionam desafios extras à sua caminhada. Quanto mais projetos você adicionar à sua Caminhada, mais difícil será marcar pontos e maior será sua classificação final.

Durante a preparação, embarque as Cartas de Projeto Voluntário e compre um número de cartas aleatórias igual ao nível de dificuldade escolhido.

Iniciante	1 Carta
Intermediário	2 Cartas
Avançado	3 Cartas
Extremo	4 Cartas

Essas cartas têm suas próprias regras especiais para o jogo, explicadas em cada carta. Durante sua caminhada, você deve seguir as regras de cada Projeto, se possível.

Para cada Projeto Voluntário que você adicionar ao seu jogo, você recebe um grau de Ponta de Flecha.

1 Carta	
2 Cartas	
3 Cartas	
4 Cartas	

Os Projetos Voluntários podem ser adicionados a uma partida de Parks com qualquer número de jogadores! Quer apimentar um jogo com vários jogadores? Experimente usá-los!

Modo Acampar



O que poderia ser melhor do que dormir sob as estrelas? As Áreas de Acampamento estendem suas aventuras ao ar livre pela noite. As Peças de Local de Acampamento oferecem novas maneiras de vivenciar a Trilha por meio de ações poderosas dos Locais de Acampamento. Para jogar com esta variação do jogo, certifique-se de ter preparado o tabuleiro seguindo as etapas de preparação de Acampamento na p. 3.

ACAMPAR

Para jogar no modo Acampar, adicione 3 Barracas  à Trilha. Quando seu Trilheiro chegar a um Local da Trilha em que haja uma Barraca, você poderá colocar essa Barraca em um Local de Acampamento disponível e realizar as ações dele, que incluem ganhar Recursos, tirar Fotos, realizar uma ação de Parques e muito mais.

Ao encontrar um Local da Trilha com uma Barraca, você tem duas opções:

- Visite o Local da Trilha normalmente para ganhar os benefícios do local.
- Pegue a Barraca, coloque-a em qualquer espaço disponível na Peça do Local de Acampamento e execute a ação correspondente. Um Local de Acampamento disponível é um Local em que ainda não há uma Barraca.

Se você escolher realizar uma ação de Local de Acampamento, você não ganhará nenhum outro benefício naquele local. Isso inclui Clima, efeitos de Equipamentos obtidos ao visitar um Local da Trilha e ao obter a Insígnia de Fotógrafo Amador.

FIM DA ESTAÇÃO

Além de reorganizar a Trilha normalmente:

1. Devolva os 3 Marcadores de Barraca aos espaços correspondentes acima dos Locais da Trilha.
2. Descarte a Peça de Local de Acampamento mais ao topo, revelando um novo conjunto de ações de Local de Acampamento para a próxima Estação.



Ivy chega ao Local da Trilha de Montanha, onde há uma Barraca disponível. Ela pega a Barraca e a coloca em cima de um Local de Acampamento. Ela ganha um Marcador de Cantil e compra uma Carta de Equipamento, em vez de ganhar uma Montanha e Água no Local da Trilha.



Guia Rápido de Referência

PREPARAÇÃO DO JOGADOR



VISÃO GERAL DO TURNO

- Mova seu Trilheiro até onde quiser na Trilha.
- Apague sua Fogueira para compartilhar um Local da Trilha com outro Trilheiro.
- Execute todas as ações daquele local em qualquer ordem. Isso inclui a ação do Local da Trilha, ganhar Clima, encher o Cantil, usar Equipamentos e/ou completar sua Paixão.
- Os Equipamentos podem ser usados uma vez por turno.
- As Cartas de Paixão podem ser viradas no meio do turno para obter um benefício.

ETAPAS DO FIM DA ESTAÇÃO



PONTUAÇÃO DE FIM DO JOGO

1. Bônus da Estação do Outono
2. Parques Visitados
3. Fotos e Bônus de Fotos
4. Cartas de Paixão
5. Marcador de Primeiro Jogador