

ZOBACZ FILM, JAK GRAĆ, POD ADRESEM
PARKSNIGHTFALL.COM

PARKI PO ZMIERZCHU

W pierwszym rozszerzeniu do gry **PARKI** – „*Po zmierzchu*” znajdziecie nowe karty parków z ekscytującymi akcjami, zmienione karty lat z nowymi bonusami punktowymi oraz ciekawe sposoby na zwiedzanie szlaku dzięki biwakom. Dodaliśmy też kilka nowych znaczników przyrody. Nowe karty parków uzupełniają dotychczasowy zestaw kart pozostałymi amerykańskimi Parkami Narodowymi (według stanu z maja 2020), których nie było w grze podstawowej. **WERSJA 1.0**

 **Keymaster™** *Albi Fifty-Nine Parks*

ELEMENTY GRY



1 plansza biwaku



24 karty parków (ROZMIAR TAROT • 70 X 120 MM)



26 kart lat (ROZMIAR SMALL • 50 X 75 MM)



4 znaczniki przyrody (DREWNIANE)



4 znaczniki namiotów (DREWNIANE)



6 kafli biwaków (46 X 75 MM)

PRZYGOTOWANIE GRY

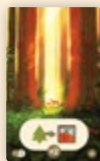
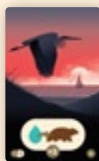
Przygotujcie grę „Parki” w taki sam sposób, jak w grze podstawowej, ale z następującymi zmianami:


DODATKOWE PARKI • Potasujcie karty parków z rozszerzenia „Po zmierzchu” razem z kartami parków z gry podstawowej. Umieście talię parków na planszy i odkryjcie trzy karty parków, tak jak zwykle.



ZNACZNIKI PRZYRODY • Każdy gracz otrzymuje na początku gry jeden znacznik przyrody.

//// OBSZAR SZLAKU ///



PRZYGOTOWANIE BIWAKU • Po przygotowaniu szlaku umieście planszę biwaku pod początkiem szlaku. Odwróćcie ją na stronę  w przypadku gry dla 4 lub 5 graczy.

Zbierzcie kafle biwaków. W grze dla 5 graczy umieście kafel z **5+** w obszarze biwaków po prawej stronie planszy biwaku. W przeciwnym razie odłóżcie go do pudełka.

Potasujcie pozostałe kafle biwaków. Dodajcie trzy z nich do obszaru biwaków, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Odwróćcie wszystkie kafle w obszarze biwaków na stronę z numerem sezonu **1** w lewym dolnym rogu.

ROZBICIE NAMIOTÓW • Po rozmieszczeniu znaczników pogody umieśćcie na szlaku znaczniki namiotów 🏕️ nad znacznikami pogody w miejscach oznaczonych gwiazdkami na poniższym rysunku:



W grze dla **1-3 GRACZY** wykorzystywane są 3 🏕️. Odłóżcie pozostały 🏕️ do pudełka. Jeden 🏕️ powinien być umieszczony na płytce miejsca na szlaku tuż przed końcem szlaku. Poruszając się w kierunku początku szlaku, pomiędzy kolejnymi płytkami miejsc z 🏕️ powinna być 1 płytka miejsca bez 🏕️.

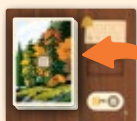


W grze dla **4-5 GRACZY**, umieśćcie dodatkowe 🏕️ pomiędzy dwoma 🏕️ najbliższymi początku szlaku.



KROPKI OZNACZAJĄ, ILE RAZY DANA KARTA WYSTĘPUJE W TALII LAT

KARTY LAT • Odłóżcie talię lat z gry podstawowej do pudełka – te karty nie są używane w grze z rozszerzeniem „Po zmierzchu”. Potasujcie talię lat z rozszerzenia „Po zmierzchu” i rozdajcie po 2 karty każdemu z graczy. Umieśćcie talię lat na planszy biwaku. Każdy gracz wybiera jedną z otrzymanych kart lat i odrzuca pozostałą zakrytą na spód talii.



Karty lat z rozszerzenia „Po zmierzchu” są zawsze odrzucane zakryte na spód talii.

WSKAZÓWKA • Aby uzyskać wariant z większym zagęszczeniem nowych kart parków, połączcie 24 karty parków z rozszerzenia „Po zmierzchu” z 24 losowymi lub wybranymi przez siebie kartami parków z gry podstawowej. Teraz połowa kart parków będzie miała **AKCJĘ NATYCHMIASTOWĄ**.

SZCZEGÓŁY KART LAT

Talia lat z rozszerzenia „Po zmierzchu” daje graczom nowe cele osobiste oraz nowe warianty celów z gry podstawowej. Gracze mogą też podczas gry zdobywać dodatkowe karty lat poprzez akcje na kartach parków oraz kaflach biwaków.

Każdy cel jest teraz określony przyrostowo – im lepiej go spełnisz, tym więcej punktów otrzymasz. Karty lat z rozszerzenia „Po zmierzchu” mogą dawać po 1 lub 2 punkty za każde spełnienie celu, co w efekcie może dać dość sporo punktów na koniec gry.

Wszelkie karty lat zdobywane podczas gry pozostają zakryte przed innymi graczami aż do podliczania punktacji na końcu gry.



PUNKTY
CEL LICZBA KART W TALII

PUNKTACJA • Gracz może mieć dowolną liczbę kart lat, które będą punktować na koniec gry. Jednakże, jeśli gracz ma kilka egzemplarzy tej samej karty, to może za dany cel zapunktować tylko raz. Jeśli ktoś dobierze duplikat już posiadanej karty, to powinien starać się ją wymienić przy użyciu akcji biwaku.



PRZYKŁAD • Karta „Podróżnik” daje punkt za każdy zestaw złożony ze wszystkich 4 symboli znaczników na wszystkich parkach zwiedzonych przez gracza. Jeśli gracz zakończył grę z 4 symbolami słońca, 6 symbolami wody, 10 symbolami gór i 7 symbolami lasu na zwiedzonych przez siebie parkach, zdobywa 4 punkty. Nawet jeśli skończy grę z 2 kartami „Podróżnik”, to zdobędzie punkty tylko za jedną z nich.

UWAGA • Do celów na kartach lat liczą się tylko symbole na lewo od ⚡. Symbole w obszarze akcji natychmiastowej na kartach parków z rozszerzenia „Po zmierzchu” nie liczą się do celów.



NIE LICZY SIĘ DO CELÓW NA KARTACH LAT

ALFABETYCZNY SPIS KART LAT

ALPINISTA ••	2 PUNKTY za każde 3 zwiedzone przez siebie parki z symbolem gór.
ASTRONOM •	1 PUNKT za każde 3 symbole słońca na zwiedzonych przez siebie parkach.
FOTOGRAF ••	1 PUNKT za każde 4 zrobione przez siebie zdjęcia.
KAJAKARZ ••	2 PUNKTY za każde 3 zwiedzone przez siebie parki z symbolem wody.
KANADYJKARZ •	1 PUNKT za każde 3 symbole wody na zwiedzonych przez siebie parkach.
KOLEKCJONER ••	2 PUNKTY za każdy zestaw 3 zwiedzonych przez siebie parków wartych odpowiednio 2, 3 i 4 punkty.
LEŚNIK ••	2 PUNKTY za każde 3 zwiedzone przez siebie parki z symbolem lasu.
ODKRYWCA ••	1 PUNKT za każdy zwiedzony przez siebie park z akcją natychmiastową.
PIECHUR ••	2 PUNKTY za każde 3 zwiedzone przez siebie parki z symbolem słońca.
PLANISTA ••	1 PUNKT za każde 2 symbole słońca na kosztach swoich kart ekwipunku.
PODRÓŻNIK ••	1 PUNKT za każdy zestaw składający się z symboli lasu, gór, słońca i wody na zwiedzonych przez siebie parkach.
PRZYRODNIK ••	1 PUNKT za każdy znacznik przyrody w swoich zasobach na końcu gry.
STRAŻNIK •	1 PUNKT za każde 2 symbole lasu na zwiedzonych przez siebie parkach.
WSPINACZ •	1 PUNKT za każde 2 symbole gór na zwiedzonych przez siebie parkach.
ZBIERACZ ••	2 PUNKTY za każde 3 znaczniki w swoich zasobach na końcu gry.

SZCZEGÓŁY KART PARKÓW

Karty parków z rozszerzenia „Po zmierzchu” wprowadzają dodatkowo akcje natychmiastowe. Są one oznaczone symbolem ⚡ na prawo od listy z symbolami znaczników wymaganych do zwiedzenia parku. Działają one podobnie do akcji natychmiastowych ⚡ na kartach ekwipunku, ale aktywują się *podczas zwiedzania parku*.

Gracz musi najpierw zapłacić znaczniki wymienione z lewej strony, aby zwiedzić park, a następnie może wykonać akcję natychmiastową ⚡. Jeśli akcja ta nie zostanie od razu wykorzystana – przepada.

PRZYKŁAD • W swojej turze Ania przynosi swojego turystę na koniec szlaku i wybiera akcję „Zwiedź park”. Zwiedza zarezerwowany przez siebie wcześniej „Grand Teton National Park”, oddając znaczniki lasu, gór i słońca. Następnie wykonuje jego akcję natychmiastową ⚡ i rezerwuje park z planszy. Następnie przynosi „Grand Teton National Park” do obszaru zwiedzonych przez siebie parków.



Jeśli gracz w swojej turze rezerwuje lub zwiedza park z pola na planszy, należy go natychmiast zastąpić nowym parkiem z talii.

3

Na niektórych nowych parkach występuje też brązowy symbol dowolnego znacznika. Trzeba za niego zapłacić dowolną kombinacją znaczników w podanej liczbie.

Na przykład, gracz musi oddać dwa znaczniki słońca i dowolne dwa znaczniki, aby zwiedzić „Death Valley National Park”.




UŻYCIE EKWIPUNKU PRZY ZWIEDZANIU NOWYCH PARKÓW

• Ekwipunek, który zapewnia zniżkę przy zwiedzaniu parków, można stosować tylko wobec konkretnych symboli znaczników wymaganych do jego zwiedzenia. Nie można go stosować do spełnienia wymogów określonych przez brązowy symbol dowolnego znacznika. W powyższym przykładzie z „Death Valley National Park”, mając kartę ekwipunku, która daje zniżkę 1 znacznika słońca i 1 znacznika wody przy zwiedzaniu parków, trzeba oddać 1 znacznik słońca i dowolne dwa znaczniki, gdyż zniżka na wodę nie może być zastosowana wobec brązowego symbolu.



Pamiętaj, że najpierw musisz zwiedzić park, a dopiero potem możesz skorzystać z jego akcji natychmiastowej.

SZCZEGÓŁY BIWAKÓW

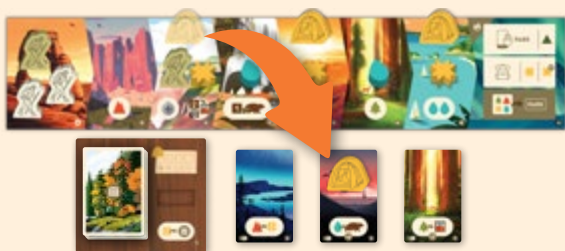
Biwaki zapewniają nowe możliwości na szlaku, ale warto dobrze je zaplanować, żeby w pełni z nich skorzystać. Na początku każdego sezonu niektóre miejsca na szlaku będą miały na sobie  oznaczający, że w tym miejscu możesz rozbić biwak.





UŻYCIE ZNACZNIKA NAMIOTU • Gdy gracz umieści swojego turystę na miejscu na szlaku zawierającym namiot, ma dwie opcje do wyboru:

1 • Może odwiedzić miejsce na szlaku jak zwykle, wykonując jego akcję i zabierając znacznik pogody, jeśli jest dostępny.

ALBO

2 • Może wziąć znacznik namiotu z miejsca na szlaku i umieścić go na *dostępnym* kafle biwaku (lub na planszy biwaku), aby wykonać jego akcję.



Zielony gracz wysła turystę na miejsce na szlaku z . Zamiast wykonania akcji tego miejsca na szlaku i zdobycia znacznika pogody, decyduje się umieścić  na kafle biwaku, aby wykonać jego akcję. Gdy kafel biwaku ma już na sobie , nie można umieszczać na nim innego , aby wykonać jego akcję.

Uwaga: Gracz nie zdobywa znacznika pogody, gdy korzysta z biwaku. Obozowanie w namiocie zwykle zapewnia niezbędną ochronę przed efektami pogodowymi.


AKCJE BIWAKÓW • Kafle biwaków zawierają ciekawe akcje, które często zmieniają się na końcu sezonu:



**DOSTĘPNA
W KAŻDYM
SEZONIE**

AKCJA NA PLANSZY BIWAKU •

Oddaj 3 znaczniki słońca, aby dobrać 2 karty z talii lat, a następnie odrzuć 1 z wszystkich swoich kart lat na spód talii. Zwracana karta nie musi być jedną z dwóch dobranych w tej akcji.

W przypadku gry dla 1-3 graczy dostępna jest tu tylko jedno miejsce na . Plansza biwaku na stronie dla 4+ graczy zawiera dwa takie miejsca.

AKCJE BIWAKÓW C.D.



1-3 Oddaj znacznik gór, aby zdobyć 5 znaczników słońca.



2-4 Oddaj znacznik lasu, aby zdobyć 5 znaczników wody.



1-3 Oddaj znacznik lasu, aby zrobić zdjęcie.



2-4 Oddaj znacznik gór, aby zrobić zdjęcie.

MOŻNA WYKONAĆ DO 2 RAZY NA TURĘ



1-3 Oddaj znacznik wody, aby zdobyć znacznik przyrody.



2-4 Oddaj znacznik słońca, aby zdobyć znacznik przyrody.

MOŻNA WYKONAĆ DO 3 RAZY NA TURĘ



1-2 Zdobądź manierkę i znacznik wody.

Przenieś całą wodę ze swoich napęcznionych manierek do swoich zasobów.



3-4 *Uwaga: Nie liczy się to jako zdobycie wody, więc nie można jej wykorzystać do ponownego napełnienia manierek.* Zdobądź znacznik wody.



1-4

Odrzuć jedną ze swoich kart ekwipunku lub lat na spód właściwej talii. Następnie możesz albo dobrać wierzchnią kartę z talii lat lub ekwipunku, albo wziąć dowolną dostępną kartę ekwipunku. *Uwaga: Nie musisz wziąć karty tego samego rodzaju, co odrzucana.*



2-3

Oddaj 2 znaczniki słońca, aby odrzucić 3 dostępne na planszy karty ekwipunku na spód talii ekwipunku. Odkryj 3 nowe karty ekwipunku i umieść je na planszy. Następnie możesz wziąć za darmo jedną z tych nowych kart lub wierzchnią kartę z talii ekwipunku.



1•3

Zdobądź znacznik wody, zarezerwuj park i zapal swoje ognisko.







2•4

Zdobądź znacznik słońca, zarezerwuj park i zapal swoje ognisko.

UŻYWANE TYLKO W GRACH DLA
5 GRACZY – OPRÓCZ WYLOSOWANYCH
3 KAFLI BIWAKÓW

Pamiętaj, że znacznik przyrody może zostać użyty zamiast dowolnego symbolu znacznika przy wykonywaniu akcji.

DZIAŁANIE APARATU • Jak zwykle, aparat  pozwala graczowi oddać dowolny znacznik przy robieniu zdjęcia. Jeśli więc gracz ma  i zwiedzi park lub biwak pozwalający na zrobienie zdjęcia, może oddać *dowolny* znacznik zamiast wskazanego na danej karcie parku lub kaflu biwaku.



OGNISKA • Jeśli jakiś turysta jest na płycie szlaku z , aktywny gracz może nadal wysłać swojego turystę w to miejsce, gasząc swoje ognisko. Gracz ten może wybrać wykonanie akcji tego miejsca na szlaku lub użycie  do wykonania akcji biwaku. Jeśli gracz odwiedzi zajęte przez innego turystę miejsce ze znacznikiem pogody, to zdobędzie ten znacznik pogody, jeśli zdecyduje się na wykonanie akcji miejsca na szlaku.

EKWIPUNEK A BIWAK • Karty ekwipunku, które odwołują się do określonego miejsca na szlaku, nadal się aktywują (jeśli mają zastosowanie), gdy gracz, zatrzymując się w tym miejscu, zdecyduje się na użycie akcji biwaku.




MIŁOŚNIK PRZYRODY - Proponujemy grę z opcjonalną zasadą, według której 1 znacznik przyrody liczy się za 2 znaczniki potrzebne do zrealizowania brązowego symbolu dowolnego znacznika. Można to zastosować przy zwiedzaniu parków z tym symbolem lub robieniu zdjęć na szlaku. Na przykład, w miejscu na szlaku, które daje możliwość zrobienia zdjęcia, można oddać 1 znacznik przyrody zamiast dowolnych 2 znaczników, aby zrobić zdjęcie.

ZMIANA SEZONU

Oprócz normalnych działań wykonywanych przy zmianie sezonu, usuńcie również wszelkie znaczniki pogody, które pozostały na szlaku. Usuńcie wszystkie  z biwaków i ze szlaku. Tam, gdzie to konieczne, odwróćcie kafle biwaków, tak aby liczba w lewym dolnym rogu odpowiadała numerowi kolejnego sezonu. Te nowe akcje będą dostępne w następnym sezonie. Akcja na planszy biwaku pozostaje dostępna bez zmian w każdym sezonie. Umieśćcie  na nowym szlaku według zasad z przygotowania gry. Jesteście gotowi na następny sezon!











Liczba płytek pozostałych na stosie zaawansowanych miejsc na szlaku przypomina o tym, który sezon rozpoczynamy. Sezon 1 zaczyna się z trzema płytkami na tym stosie, sezon 2 z dwiema, sezon 3 z jedną, a sezon 4 z pustym stosem.

Plansza biwaku zawiera te informacje w formie ikon pomagających rozłożyć  i zacząć nowy sezon.

SZCZEGÓŁY TRYBU SOLO

Przygotowanie odbywa się w taki sam sposób, jak w przypadku trybu solo w grze podstawowej, z następującymi zmianami:

- Dodaj nowe karty parków z rozszerzenia „Po zmierzchu”.
- Użyj nowych kart lat zamiast starych.
- Przygotuj kafle biwaków i   .
- Rozpocznij grę z 1 znacznikiem przyrody.

RUCH STRAŻNIKÓW • Tak jak w grze podstawowej, strażnicy poruszają się wzdłuż szlaku, odkrywając karty ekwipunku. Jednak będą usuwać możliwość biwakowania, gdy tylny strażnik napotka ! Kiedy strażnik, który jest bardziej z tyłu na szlaku, wykonuje ruch i przejdzie przez miejsce z , lub się na nim zatrzyma, umieszcza ten znacznik  w swoim obszarze, więc nie będzie można już z niego skorzystać w tym sezonie. Jeśli tylny strażnik zatrzyma się na miejscu ze znacznikiem pogody i , to gracz wybiera, czy strażnik zbiera znacznik pogody, czy usuwa .

PUNKTACJA W TRYBIE SOLO

Nowe karty lat, karty parków i akcje biwaków pozwalają na zdobycie większej liczby punktów, więc punktacja jest dostosowana następująco:


MNIEJ NIŻ 25 PUNKTÓW • Z pewnością wybrałeś się na wycieczkę...

25–29 • Teraz jesteś prawdziwym entuzjastą pieszych wycieczek.

30–34 • Jesteś już wytrawnym turystą.

35+ • Twój czas na szlaku stanowił niezapomniane doświadczenie! **GRATULACJE!**

SPRZĄTANIE

Możesz podzielić talię parków, tak aby karty mieściły się w pudełku gry podstawowej i dodatku „Po zmierzchu”. Jeśli chcesz oddzielić karty z dodatku „Po zmierzchu”, są one oznaczone symbolem  w prawym dolnym rogu.

Nowe znaczniki przyrody mieszczą się w tackach Game-Trayz™ z gry podstawowej. Aby zmieścić wszystkie znaczniki, można umieścić najpierw znaczniki słońca i wody w większych przegródkach, a następnie umieścić w tackach pozostałe znaczniki.

PODZIĘKOWANIA

PROJEKT ROZSZERZENIA • Mattox Shuler

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

REDAKCJA INSTRUKCJI • Travis D. Hill & Donny Behne

PROJEKTOWANIE / MEEPLE • Mattox Shuler & Kyle Key

DYREKCJA ARTYSTYCZNA • Fifty-Nine Parks

TŁUMACZENIE • Jakub Niedźwiedź

REDAKCJA I KOREKTA • Magdalena Włodarczyk

Odkryj więcej gier na stronie **KEYMASTERGAMES.COM**

Nowe ilustracje wykorzystane w tym rozszerzeniu znajdziesz jako wydruki pod adresem **59PARKS.NET**

@KEYMASTERGAMES

@FIFTYNINEPARKS

TESTERZY • 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

AUTORZY ILUSTRACJI W GRZE

INFORMACJE O AUTORZE

Jonathan Bartlett
BARTLETTSTUDIO.COM

Kristen Boydstun
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

ZILUSTROWANE PARKI

WIND CAVE

LAKE CLARKE

ARCHES (NOC)

CANYONLANDS (DZIEŃ)

KOBUK VALLEY

GLACIER

DEATH VALLEY

BIG BEND (NOC)

REDWOOD (JELEŃ)

KATMAI

PETRIFIED FOREST

ROCKY MOUNTAIN (NOC)

INDIANA DUNES

PINNACLES

CANYONLANDS (NOC) • ZION
DENALI • CRATER LAKE

VOYAGEURS

HAWAI'I VOLCANOES

GRAND TETON (BIZON)

HOT SPRINGS

REDWOOD (ŁANIA)

WHITE SANDS