



SZLAKI INSTRUKCJA



Zobacz, jak zagrać, na stronie:
TRAILSGAME.COM

GRA Z SERII **PARKI**  **Keymaster™** *Fifty-Nine Parks*
WERSJA 1.1 @KEYMASTERGAMES × @FIFTYNINEPARKS

WITAJCIE NA SZLAKU!

Mamy nadzieję, że ta gra zainspiruje was do pieszych wędrówek i odkrywania natury. W grze **SZLAKI** zbieracie kamienie, liście i żołądźcie. Pamiętajcie jednak, żeby z wędrówek po prawdziwych szlakach zabierać do domu tylko miłe wspomnienia.

ELEMENTY GRY

- | | |
|--|--|
|  5 płytek szlaku |  1 płytką początku szlaku |
|  1 płytką końca szlaku |  1 ptasie trofeum |
|  1 kość natury |  4 manierki |
|  1 niedźwiedź |  4 turystów |
|  15 znaczników żołądźci |  1 żeton słońca |
|  15 znaczników liści |  42 karty odznak |
|  15 znaczników kamieni |  34 karty zdjęć |

GRZE

Podczas gry będziecie wędrować tam i z powrotem po szlaku. W każdej turze poruszacie swoich turystów po szlaku, zbieracie znaczniki i robicie zdjęcia. Na swojej drodze możecie napotkać niedźwiedzia, który zapewni wam dodatkowe premie. Na początku i na końcu szlaku możecie wymienić zebrane znaczniki na odznaki, zanim rozpoczniecie drogę w przeciwnym kierunku.

Za każdym razem, gdy ktoś dociera do końca szlaku, słońce wędruje ku zachodowi. Płytki szlaku spowite zmierzchem zapewniają więcej

SPIS TREŚCI

2-3 • **O GRZE**

4-5 • **PRZYGOTOWANIE
PLANSZY**

6-7 • **TURA GRACZA**

8-9 • **NA SZLAKU**

10-11 • **POCZĄTEK I KONIEC
SZLAKU**

12-13 • **KONIEC GRY I FAQ**

14-15 • **OPIS ODZNAK**

16 • **AUTORZY**

znaczników, ale nie będzie to trwało wiecznie. Kiedy słońce całkiem zajdzie za horyzontem, nastąpi koniec gry.

KONIEC GRY

Każdy gracz podliczy punkty zdobyte za odznaki i zrobione zdjęcia. Sprawdzicie, kto otrzyma ptasie trofeum – nagrodę za posiadanie największej liczby ptaków na swoich zdjęciach i odznakach. Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz bierze turystę i pasującą kolorystycznie manierkę, a także po jednym liście, żółędziu i kamieniu. Manierki powinny być napełnione, jak pokazano na ilustracji poniżej.

KAŻDY GRACZ

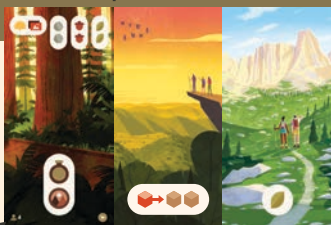


PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1 PŁYTKI SZLAKU



3





2a




3



Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy ułożenie szlaku jak na ilustracji.

1. SZLAK • Potasujcie 5 płytek szlaku. Ułóżcie je obok siebie, stroną **dnia** do góry. Pod płytkami z liściem, żółędziem i kamieniem umieśćcie odpowiednie znaczniki. Ptasie trofeum umieśćcie pod płytką z symbolem  .

2a. POCZĄTEK  / **2b. KONIEC**  **SZLAKU**•

Płytkę początku szlaku (**2a**) umieśćcie na lewo, a płytkę końca szlaku (**2b**) na prawo od płytek szlaku. Płytki początku i końca szlaku są w lewym dolnym rogu oznaczone symbolem , wskazującym liczbę graczy, przy której są wykorzystywane. Upewnijcie się, że płytki są odwrócone poprawną stroną do góry.

3. ODZNAKI • Potasujcie karty odznak i połóżcie je w zakrytym stosie pod początkiem szlaku. Umieśćcie po 2 odkryte karty obok początku i końca szlaku. Każdy gracz dobiera po 1 karcie odznaki ze stosu (nie pokazując jej pozostałym).





4. ZDJĘCIA • Potasujcie karty zdjęć i połóżcie je w zakrytym stosie obok końca szlaku.

5. NIEDŹWIEDŹ I SŁOŃCE • Umieście niedźwiedzia **na środkowej** płytce szlaku. Kość natury połóżcie w zasięgu wszystkich graczy. Żeton słońca umieście nad płytką końca szlaku – tak, by wskazywał symbol pierwszy od prawej.

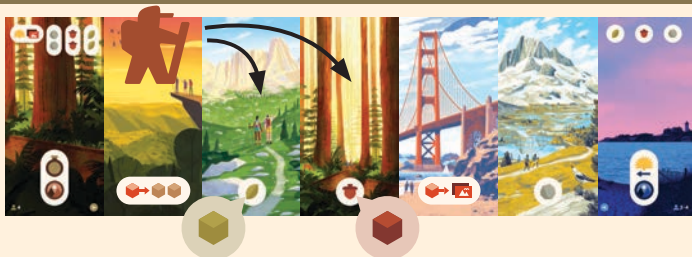
6. TURYSŤCI • Wylosujcie pierwszego gracza.


2 lub 3 graczy • Każdy gracz umieszcza swojego turystę na płytce początku szlaku, zwróconego w prawo, w stronę jego końca.

4 graczy • Pierwszy gracz oraz gracz po jego lewej stronie umieszczają swoich turystów na końcu szlaku , zwróconych w lewo. Dwaj pozostali gracze umieszczają swoich turystów na początku szlaku , zwróconych w prawo.

Gotowe! Możecie wyruszyć na szlak!

TURA GRACZA



WĘDRÓWKA WZDŁUŻ SZLAKU • W swojej turze gracz może poruszyć swojego turystę o 1 lub 2 płytki na szlaku, zawsze w kierunku, w którym jest zwrócony (wskazuje na to jego czapka i kij ). Po ruchu gracz wykonuje akcję z płytki szlaku, na której się zatrzymał.

Akcje, które gracz wykonuje na każdej z płytek:

	DZIEŃ • Weź 1 żołądź	
	NOC • Weź 2 żołądzie	
	DZIEŃ • Weź 1 liść	
	NOC • Weź 2 liście	
	DZIEŃ • Weź 1 kamień	
	NOC • Weź 2 kamienie	



DZIEŃ • Zamień 1 posiadany znacznik dowolnego rodzaju na 2 znaczniki innego rodzaju



NOC • Zamień 1 znacznik dowolnego rodzaju na 2 znaczniki pozostałych rodzajów (każdy inny)

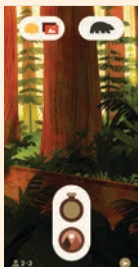


DZIEŃ • Zapłać 1 dowolnym znacznikiem, aby zrobić zdjęcie (zobacz str. 8)



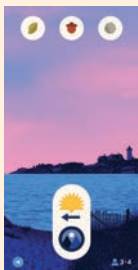
NOC • Zrób zdjęcie bez opłacania kosztu

➤ POCZĄTEK SZLAKU



- 1 Odwróć swojego turystę w prawo, w stronę końca szlaku
- 2 Napełnij manierkę, odwracając ją (o ile jest pusta)
- 3 Zdobądź odznaki (zobacz str. 10)

◀ KONIEC SZLAKU



- 1 Odwróć swojego turystę w lewo, w stronę początku szlaku
- 2 Zdobądź premię za pozycję słońca
- 3 Przesuń żeton słońca w lewo (zobacz str. 11)
- 4 Zdobądź odznaki (zobacz str. 10)

MANIERKA • W swojej turze zamiast poruszyć swojego turystę o 1 lub 2 płytki szlaku, gracz może skorzystać z napełnionej manierki, aby poruszyć go na dowolną płytkę szlaku (w kierunku, w którym jest zwrócony). Po wykorzystaniu manierki należy odwrócić ją na „pustą” stronę. Manierki nie można wykorzystać ponownie, dopóki nie napełni się jej na początku szlaku.

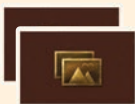


Pełna



Pusta


*Dobierz 2,
zachowaj 1*



ALBO

*Dobierz 1
odkryte*



ZROBIENIE ZDJĘCIA • Zdjęcia zapewniają punkty oraz ptaki, liczone do ptasiego trofeum. Za każdym razem, gdy gracz wykonuje akcję zrobienia zdjęcia , ma do wyboru 2 opcje: może dobrać dwie zakryte karty ze stosu zdjęć, zatrzymać jedną, a drugą odrzucić odkrytą na stos zdjęć odrzuconych

– **ALBO** – zabrać wierzchnie zdjęcie ze stosu zdjęć odrzuconych. Wybrane zdjęcie gracz umieszcza (zakryte) obok swojej manierki. Może oglądać swoje zdjęcia, kiedy tylko chce, ale nie może pokazywać ich innym graczom.

Jeśli stos zdjęć się wyczerpie, odwróćcie stos zdjęć odrzuconych i stwórzcie z nich nowy stos. Nie tasujcie tych kart!

Na koniec gry gracze ujawniają zrobione zdjęcia i dodają widoczne na nich punkty do swojego wyniku za zdobyte odznaki. Porównajcie też zaobserwowaną liczbę ptaków, by ustalić, kto zdobędzie ptasie trofeum (zobacz str. 12).




2 punkty




1 punkt • 1 ptak



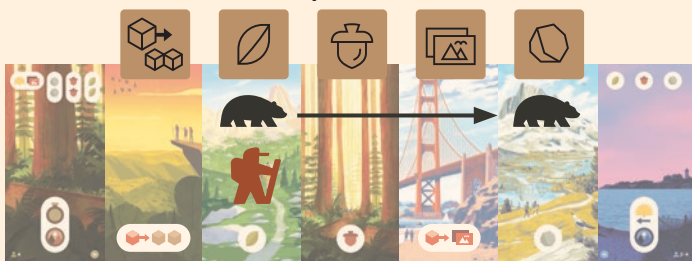
0 punktów • 2 ptaki

NIEDŹWIEDŹ  • Zawsze, gdy turysta skończy ruch na płytce z niedźwiedziem, następuje spotkanie! Gracz rzuca kością natury, następnie przenosi niedźwiedzia na płytkę odpowiadającą wynikowi na kości. Gracz może wykonać akcję tej płytki niezależnie od tego, czy jest ona odwrócona na stronę dnia, czy nocy.

Jeśli wynik na kości wskazuje , gracz może przesunąć niedźwiedzia na dowolną płytkę szlaku, włącznie z tą, na której znajduje się obecnie. Niedźwiedzia nie można przesunąć na początek ani koniec szlaku.

Pamiętajcie: gracz może wybrać, czy najpierw wykonuje akcję płytki, na której stoi jego turysta, czy najpierw wykonuje akcję niedźwiedzia.

ŚCIANKI NA KOŚCI NATURY I ODPOWIADAJĄCE IM PŁYTKI SZLAKU



PRZYKŁAD: Turysta kończy ruch na płytce z liściem. Znajduje się na niej również niedźwiedź, więc gracz rzuca kością. Wynikiem rzutu jest symbol kamienia, gracz musi przesunąć niedźwiedzia na płytkę z tym symbolem. Gracz może wziąć liść z płytki, na której znajduje się jego turysta, oraz kamień z płytki niedźwiedzia.



Jeśli na odznace znajduje się symbol niedźwiedzia lub wskazuje go żeton słońca, oznacza to, że gracz rzuca kością natury, przesuwa niedźwiedzia na odpowiednią płytkę i może wykonać jej akcję.



ODZNAKI • Kiedy turysta dotrze do początku lub końca szlaku, gracz może zdobyć odznaki: jedną lub obie z dwóch widocznych i/lub odznakę z ręki. Oznacza to, że gracz może nie zdobyć żadnej lub zdobyć jedną, dwie albo wszystkie trzy odznaki. Aby zdobyć odznakę, należy zwrócić do puli wskazane **(A)** znaczniki. Zdobytą odznakę umieszcza odkrytą obok swojej manierki.

Zdobyte odznaki przynoszą punkty na koniec gry **(B)**. Na niektórych z nich jest symbol ptaka **(C)**. Odznaki zazwyczaj zapewniają dodatkową akcję **(D)**, którą można wykonać zaraz po jej zdobyciu. Akcja ta jest jednorazowa i musi zostać wykonana natychmiast po zdobyciu odznaki, w przeciwnym razie przepada. Niektóre odznaki zapewniają punkty za typ zebranych wcześniej odznak. Typ odznaki znajduje się w lewym górnym rogu **(E)**, a lista i opis wszystkich odznak znajduje się na stronach 14-15.

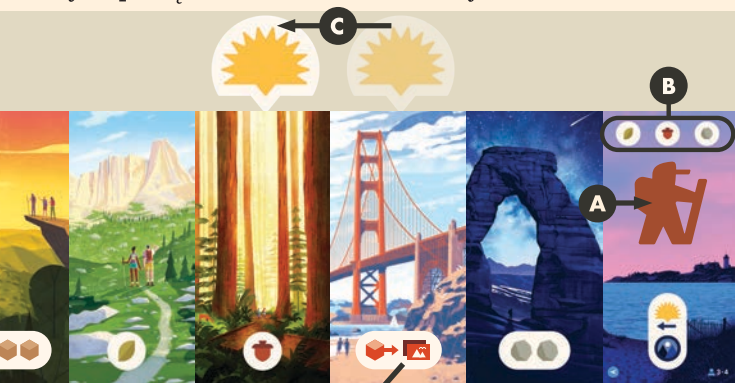
Po skończonej turze gracza uzupełnijcie nowymi kartami wszystkie zdobyte odznaki. Jeśli gracz zdobył odznakę z ręki, doбира kolejną ze stosu (pamiętajcie, żeby nie ujawniać jej innym graczom).

SŁOŃCE ☀️ • W toku gry słońce będzie stopniowo zachodzić, przesuwaną się od końca szlaku w stronę początku szlaku. Gdy słońce opuści płytkę szlaku, daną płytkę należy odwrócić na stronę nocy.

Kiedy turysta dotrze do **końca** szlaku (**A**), gracz zdobywa aktualną premię za położenie słońca:

- jeśli żeton słońca znajduje się nad torem słońca (**B**), gracz zdobywa premię, którą wskazuje żeton,
- jeśli żeton słońca znajduje się nad płytką szlaku, gracz może wykonać akcję tej płytki.

Po zdobyciu premii gracz przesuwa żeton słońca o 1 płytkę w kierunku początku szlaku (**C**). Słońce musi przesunąć się nad każdym polem toru słońca na płycie końca szlaku, następnie nad każdą z płytek szlaku, a także nad każdym polem toru słońca na płycie początku szlaku. Kiedy słońce przesunie się z danej płytki szlaku na kolejną, należy odwrócić ją na stronę nocy. Znajdujący się na niej turyści lub niedźwiedź pozostają na swoim miejscu. Płytek początku i końca szlaku nie należy odwracać.



Gracz może wykonać akcję z płytki, nad którą obecnie znajduje się żeton słońca.



Po przesunięciu żetonu słońca odwróćcie płytkę na stronę nocy.


LIMIT ZNACZNIKÓW • Pod koniec swojej tury gracz może posiadać maksymalnie 8 znaczników. Jeśli ma ich więcej, decyduje, które z nich zwrócić do puli, i zachowuje pozostałe 8.

KONIEC TURY • Po tym, jak gracz przemieści swojego turystę i wykona akcję/e płytki szlaku, sprawdza, czy:

- nie posiada więcej niż 8 znaczników,
- ma w ręce kartę odznaki,
- na początku i końcu szlaku znajdują się po 2 odkryte karty odznak.

Następnie swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie. Gracze wykonują tury w ten sposób aż do zakończenia gry.

KONIEC GRY

Kiedy turysta któregoś z graczy dociera do końca szlaku, a słońce znajduje się na ostatnim, pierwszym od lewej polu toru słońca  (na płytce początku szlaku), gracz ten za darmo robi zdjęcie i umieszcza żeton słońca obok swojej manierki. Każdy z pozostałych graczy wykonuje **jeszcze po jednej turze**.

W ich turach słońce nie porusza się, więc premie za położenie słońca nie są przyznawane. Kiedy gracz po prawej stronie od osoby, która ma żeton słońca, wykona swoją ostatnią turę, gra dobiega końca. Nadchodzi czas podliczenia punktów!

Odkryjcie swoje zdjęcia i policzcie, po ile ptaków udało się wypatrzyć każdemu z graczy. Osoba z najwyższym wynikiem zdobywa ptasie trofeum, warte 4 punkty. Jeżeli dojdzie do remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują po 4 punkty za trofeum.

Policzcie punkty za zdobyte odznaki, zdjęcia i ptasie trofeum. Gracz, który ma ich najwięcej, wygrywa grę!

W przypadku remisu zwycięża ten, kto (kolejno):

1. zdobył najwięcej odznak, **2.** zrobił najwięcej zdjęć, **3.** zobaczył najwięcej ptaków.

Jeżeli nadal jest remis, remisujący dzielą się zwycięstwem.

CZĘSTE PYTANIA

Czy mogę poruszyć mojego turystę na płytkę, na której znajduje się już inny turysta? Tak. Turyści w żaden sposób nie „blokują” płytek szlaku.

Czy mogę wykorzystać manierkę, żeby poruszyć mojego turystę bezpośrednio z początku do końca szlaku lub odwrotnie? Tak, można w ten sposób poruszyć turystę.

Co się stanie, gdy zdobędę odznakę, ale nie mogę wykonać jej akcji dodatkowej? Akcja dodatkowa przepada. Opłaca się być dobrze przygotowanym!

Czy słońce porusza się, kiedy turysta dotrze na płytkę początkową? Nie.

Co się stanie, jeśli zdobędę odznakę NASŁONECZNIENIE w trakcie ostatniej rundy gry? Wykonaj akcję zdjęcia.

Jeśli masz jakieś pytanie dotyczące rozgrywki albo w pudełku brakuje któregoś elementu, skontaktuj się z nami mailowo na adres info@albipolska.pl lub za pośrednictwem naszego konta na Facebooku – @AlbiPolskaGry. Więcej gier znajdziesz na www.albipolska.pl.



NAZWA ODZNAKI	PUNKTY I PTAKI	AKCJA DODATKOWA
APTECZKA	1 punkt	Weź 1 dowolny znacznik.
ASTRONOMIA	1 punkt	Zdobądź dodatkową odznakę bez opłacania jej kosztu. Może to być jedna z odznak dostępnych po stronie szlaku, przy której jesteś, lub odznaka, którą masz w ręce.
BADANIA	2 punkty	Ta odznaka kosztuje o 1 znacznik mniej za każdą zdobytą wcześniej odznakę tego samego typu.
FOTOGRAF	4 punkty	Wykonaj akcję zrobienia zdjęcia (zobacz str. 6).
PRZESŁONA	2 punkty	Wykonaj 2 akcje zrobienia zdjęcia z rzędu.
KARABINEK		Ta odznaka jest warta tyle punktów, ile najwyżej punktowana odznaka, którą udało ci się zdobyć.
KARTOGRAF I NAWIGATOR	3 punkty	Weź 2 wskazane znaczniki.
KOLEKCJONER		Ta odznaka jest warta 1 punkt za każdą zdobytą przez siebie odznakę wskazanego typu, włącznie z kolekcjonerem. Np. jeśli masz odznakę kolekcjonera liści i 3 inne odznaki w typie „liścia”, zdobywasz 4 punkty.



NAZWA ODZNAKI	PUNKTY I PTAKI	AKCJA DODATKOWA
NASŁONECZNIENIE	5 punktów	Zdobądź aktualną premię za położenie słońca. <i>Nie przesuвай słońca!</i>
NAUKA	3 punkty	Ta odznaka jest traktowana jako wszystkie typy (liść, żołądź, kamień) na potrzeby podliczania odznaki kolekcjonera.
OBSERWATOR	2 punkty +1 ptak	Zdobądź dodatkowe 2 punkty, jeśli na koniec gry zdobędziesz ptasie trofeum (nawet jeśli zdobywasz je remisem).
OBSERWATOR PTAKÓW	3 punkty +2 ptaki	Brak akcji dodatkowej.
POSZUKIWACZ	2 punkty +1 ptak	Wykonaj akcję niedźwiedzia.
RECYKLING	4 punkty	Wymień 1 znacznik na 2 inne tego samego typu. Jeśli nie masz znacznika na wymianę, nie możesz skorzystać z tej akcji dodatkowej.
WSPINACZKA	6 punktów	Brak akcji dodatkowej.

AUTORZY ILUSTRACJI WYKORZYSTANYCH W GRZE

Benjamin Flouw
benjaminflouw.com

THE APPALACHIAN TRAIL *zał. 1923*



**Little Friends
of Printmaking**
thelittlefriendsof
printmaking.com

JOSHUA TREE NATIONAL PARK *zał. 1994*



Dan McCarthy
danmccarthy.org

**CAPE COD
NATIONAL SEASHORE** *zał. 1961*



Nicolas Delort
nicolasdelort.com

ARCHES NATIONAL PARK *zał. 1929*
**GREAT SAND DUNES
NATIONAL PARK** *zał. 2004*



Daniel Danger
tinymediaempire.com

OLYMPIC NATIONAL PARK *zał. 1938*



Glenn Thomas
glennthomas.studio

**MUIR WOODS NATIONAL
MONUMENT** *zał. 1908*
**THE CONTINENTAL
DIVIDE TRAIL** *zał. 1978*



Chris Turnham
christurnham.com

THE PACIFIC CREST TRAIL *zał. 1968*
**GOLDEN GATE NATIONAL
RECREATION AREA** *zał. 1972*



O GRZE

AUTOR • Henry Audubon / **OPRACOWANIE GRY** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, Kyle Key / **REDAKCJA I SKŁAD** • Travis D. Hill, Donny Behne, Brigitte Indelicato / **DYREKTOR ARTYSTYCZNY I SKŁAD** • Mattox Shuler J.P. Boneyard (*Fifty-Nine Parks Print Series*) / **DODATKOWE GRAFIKI** • Kyle Key, Mattox Shuler

OPRACOWANIE WERSJI POLSKIEJ • Magdalena Włodarczyk (*Tłumaczenie*), Michał Szewczyk (*Redakcja*), Game Bakery (*Redakcja*), Natalia Gamrat (*Korekta*)