






NOWE MIEJSCA NA SZLAKU




Aktywuj jedną ze swoich pełnych **MANIEREK**







Oddaj , aby zdobyć    



Pozostali gracze zdobywają po , natomiast *ty* wykonujesz akcję na miejscu na szlaku, na którym nie ma żadnego turysty



Oddaj , aby zdobyć   

AUTORZY ILUSTRACJI NA KARTACH PARKÓW

Fifty-Nine Parks
59PARKS.NET

Brave the Woods
BRAVETHEWOODS.COM

Riley Cran
LETTERMATIC.COM

Nicolas Delort
NICOLASDELORT.COM

Claire Hummel
CLAIREHUMMEL.COM

Adisa Kareem
ADISAKAREEM.COM

Brian Edward Miller
ORLINCULTURESHOP.COM

Glenn Thomas
GLENNTHOMAS.STUDIO

Tom Whalen
STRONGSTUFF.NET

@KEYMASTERGAMES

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE

NEW RIVER GORGE

CATLIN SANS TYPEFACE

BLUE RIDGE PARKWAY

GLEN CANYON

GULF ISLANDS

SHENANDOAH

MUIR WOODS

SERIA ICONIC WILDLIFE
(WSZYSTKIE 10 ILUSTRACJI)

@FIFTYNINEPARKS

PARKI DZIKA PRZYRODA

Keymaster™
Fifty, Nine Parks

WITAJCIE • Rozszerzenie „Dzika przyroda” wprowadza do gry nowe znaczniki przyrody, karty sezonów, ekwipunku, manierek, płytki miejsc na szlaku, oraz, co najważniejsze, nowe karty parków! Dzięki zawartemu w instrukcji opisowi nowych elementów będziecie mogli szybciej wyruszyć na szlak!

NOWE KARTY • Nowe karty manierek, ekwipunku, sezonów oraz parków możecie potasować razem z kartami z odpowiednich talii.

NOWE PRZYGOTOWANIE GRY • Na początku gry każdy gracz otrzymuje dwie karty manierek oraz dwie karty lat. Jeśli gracze z rozszerzeniem „Po zmierzchu”, karty lat z gry podstawowej odłożcie do pudełka i gracze z kartami z pierwszego rozszerzenia.

Każdy gracz wybiera po jednej karcie manierki, którą następnie kładzie odkrytą na swoim obszarze gry, oraz po jednej karcie roku, którą zakrytą kładzie przed sobą. Pozostałe karty manierek i lat odłożcie zakryte na spód odpowiednich talii. Podczas rozgrywki w samą grę podstawową talię lat odłożcie zakrytą do pudełka.

Jeśli w trakcie rozgrywki gracz **ZDOBĘDZIE MANIERKĘ**, dobiera dwie karty manierek z talii – jedną z nich zatrzymuje, a drugą odkłada na spód talii.

Podczas przygotowywania szlaku na pierwszy sezon odszukajcie płytkę zaawansowanego miejsca **PARKI / EKWIPUNEK**. W trakcie rozgrywki z rozszerzeniem „Dzika przyroda” to zaawansowane miejsce zawsze jest używane już od pierwszego sezonu.



PROJEKT ROZSZERZENIA • HENRY AUDUBON I MATTOX SHULER
KEYMASTERGAMES.COM • 59PARKS.NET • HENRYAUDUBON.COM

Następnie potasujcie wszystkie zaawansowane miejsca na szlaku z gry podstawowej oraz z tego rozszerzenia. Trzy z nich umieście zakryte obok płytki początku szlaku, a pozostałe odłóżcie zakryte do pudełka. Będą to zaawansowane miejsca na kolejne sezony – oznacza to, że nie wszystkie zaawansowane miejsca na szlaku zostaną wykorzystane w trakcie rozgrywki. Szczegółowe zasady dotyczące każdego z nowych zaawansowanych miejsc na szlaku znajdziecie na ostatniej stronie tej instrukcji.

Na koniec przygotowania gry, podobnie jak w rozszerzeniu „Po zmierzchu”, każdy gracz otrzymuje jeden znacznik .

BIZON • Rozszerzenie „Dzika przyroda” wprowadza do gry pionek bizona, który symbolizuje napotkaną na szlaku dziką przyrodę. Po przygotowaniu gry ustawcie bizona ponad pierwszą od lewej kartą parku na planszy.






Za każdym razem, kiedy gracz zwiedza park, nad którym znajduje się bizon, może dodatkowo wykonać akcję . Gracz może ją wykonać zarówno przed odwiedzeniem parku, jak i po nim, jednak w ramach swojej akcji musi zwiedzić dany park. Jeśli gracz wykona tę akcję przed odwiedzeniem parku, zdobyty znacznik  może wykorzystać podczas zwiedzania tego parku.





Następnie bizon przechodzi do kolejnego parku po prawej. Dzieje się tak niezależnie od tego, czy gracz aktywował akcję bizona w parku. W miejsce zabranej karty parku należy normalnie odkryć kartę z talii. Jeśli gracz ma do wykorzystania akcje natychmiastowe lub akcje z kart ekwipunku, to może ich użyć i dzięki temu odwiedzić kolejny park z bizonem.

Gdy bizon opuści kartę pierwszą po prawej, nie trafia ponad talię parków na planszy. Zamiast tego wraca ponad pierwszą od lewej kartę



parku. Następnie aktywny gracz – ten, który właśnie odwiedził park z bizonem – wybiera jedną z leżących na planszy kart **EKWIPUNKU**, odrzuca ją zakrytą na spód talii, a na jej miejsce odkrywa nową.

Park z bizonem nigdy nie może zostać zarezerwowany. W trakcie tej akcji gracze mogą normalnie rezerwować pozostałe dwa odkryte parki lub zakryty park z wierzchu talii.

NOWE PARKI • Aby odwiedzić nowe karty parków przedstawiające charakterystyczną dziką przyrodę, należy posiadać znacznik przyrody. Podobnie jak w rozszerzeniu „Po zmierzchu”, część z nowych parków zapewnia także akcję natychmiastową , która jest przedstawiona na prawo od listy z symbolami znaczników wymaganych do odwiedzenia parku. Akcje natychmiastowe aktywują się podczas zwiedzania parku. Należą do nich następujące akcje: zwiedzenie lub rezerwacja **PARK**, zdobycie  lub zdobycie znacznika przyrody .

POZOSTAŁE ZASADY • Przy zakupie **EKWIPUNKU** nie zapomnijcie aktywować akcji natychmiastowych . Niektóre akcje pozwalają wam zrobić  za pomocą określonego znacznika zasobu – np.  → . Gracz, który ma aparat, może w tym celu użyć dowolnego zasobu.

WARIANT PĘDZĄCEGO STADA • Użyjcie tego wariantu, jeśli w trakcie rozgrywki z mniejszą liczbą graczy chcielibyście zobaczyć więcej kart ekwipunku. Za każdym razem, gdy bizon wraca ponad pierwszy park od lewej, odłóżcie na spód talii **EKWIPUNKU** wszystkie trzy karty z planszy (zamiast jednej) i na ich miejsce odkryjcie nowe.

Podobnie jak w rozszerzeniu „Po zmierzchu”, proponujemy grę z opcjonalną zasadą **MIŁOŚNIK PRZYRODY**, według której 1 znacznik przyrody liczy się za **2** znaczniki potrzebne do zrealizowania brązowego symbolu **DOWOLNEGO ZNACZNIKA**  .