



PARKS RULEBOOK

20191201 ver1.1 by chaos2nd
商用利用・再配布厳禁



PARKS celebrates America's national parks and features art from the *Fifty-Nine Parks Print Series*. Players take on the role of two hikers who will trek trails to see sites, observe wildlife, take photos, and visit national parks over the course of the game.

Watch how to play at
[PARKSGAME.COM](https://www.parksgame.com)




KEYMASTER GAMES™ *Fifty-Nine Parks*











HENRY
AUDUBON



@KEYMASTERGAMES x @FIFTYNINEPARKS

ゲームコンポーネント

-  1× 三つ折りボード
-  2× トークントレイ(各トレイに全種のトークンを収納できます)
-  48× パークカード(タロットサイズ:70×120mm)
-  10× シーズンカード(50mm×75mm)
-  12× 年度カード(50mm×75mm)
-  36× ギアカード(50mm×75mm)
-  15× 休憩所カード(50mm×75mm)
-  9× イベントカード(ソロモードで使用)
-  10× 名所タイル
-  1× 旅の始まりタイル / 1× 旅の終わりタイル

-  10× ハイカーコマ(5色×各2)
-  5× キャンプファイヤートークン(5色×各1)
-  1× カメラトークン
-  1× ファーストハイカーマーカー
-  16× 森トークン
-  16× 山トークン
-  30× 太陽トークン
-  30× 水トークン
-  12× 野生動物トークン
-  24× 写真タイル(1ポイントの価値があります)

ゲームの概要

プレイヤーはそれぞれ異なる旅路を歩む2人のハイカーを受け持ち、1年間・4シーズンを旅します。シーズンごとに旅路は変化し、ゲームが進むにつれ長くなっていきます。ターンごとに、プレイヤーはハイカーのうち1人を旅路上で移動させ、アクションを実行します。ハイカーが旅路の終わりに到着すると、それまでに受け取ったトークンを消費してパークを訪れ、ポイントを得られます。パークカード・写真タイル・年度カードからより多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝利します。



セットアップ

ボードとリソース: ゲームボードをテーブルの中央に置きます。トークントレイ2つを、プレイヤーが手に取りやすいようゲームボードの左右に1つずつ置きます。トークントレイのふたは箱に戻します。各トークントレイには全ての種類のトークンとフォトが収納されており、サプライとして使用できます。



パークスロット

休憩所

シーズン
カード



ギアスロット

パーク: すべてのパークカードをシャッフルし、裏向きの山にしてパークデッキとします。パークデッキの上から3枚引き、ゲームボード上側のスロットに1枚ずつ表にして置きます。残りのパークデッキは、ゲームボードの右上にあるパークデッキエリアに置きます。

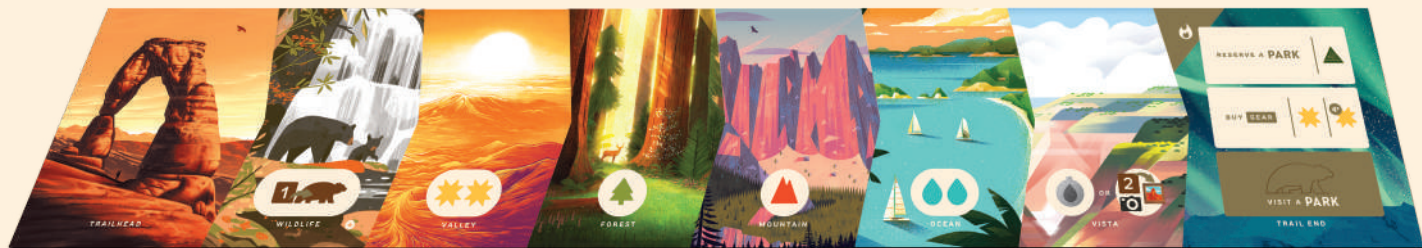
ギア: すべてのギアカードをシャッフルし、裏向きの山にしてギアデッキとします。ギアデッキの上から3枚引き、ゲームボード下側のスロットに1枚ずつ表にして置きます。残りのギアデッキは、ゲームボードの右下にあるギアデッキエリアに置きます。

セットアップ(続き)

休憩所: すべての休憩所カードをシャッフルし、裏向きの山にして休憩所デッキとします。休憩所デッキから、各プレイヤーにランダムに1枚ずつカードを配ります。各プレイヤーは、配られた休憩所カードを表向きで自分の前に置きます。これは、各プレイヤーがゲーム中最初に利用できる休憩所となります。残りの休憩所デッキは、ゲームボードの左上にある休憩所デッキエリアに置きます。

年度: すべての年度カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。各プレイヤーはそのうちの1枚をパーソナルボーナスとして手元に残し、残りの1枚を裏向きで捨て札にします。年度カードに書かれた条件を満たすことで、ゲーム終了時に報酬が得られます。手元に残した年度カードは、ゲーム終了時まで他のプレイヤーに見せてはいけません。最初のゲームでは、各プレイヤーにカードを1枚ずつ配り、それを手元に残します。残った年度カードは使用しませんので、箱に戻します。

シーズン: すべてのシーズンカードをシャッフルし、裏向きの山にしてシーズンデッキとします。シーズンデッキをゲームボード上のシーズンカードエリアに置き、一番上のカードを表向きにします。これがゲーム開始時の1番目のシーズンとなります。



旅路のセットアップ: ゲームボードの下側に、最初のシーズンに進むことになる旅路を作ります。まず、一番左側に旅の始まりタイトル(Trailhead)を配置します。次に、5つの基本名所タイトル(森林、山、谷、海、高地)(Forest, Mountain, Valley, Ocean, Vista)と、4つの特別名所タイトルを分けます(特別名所タイトルは、右下にアスタリスクが描かれています)。4~5人プレイの場合、基本名所タイトルに“滝(Waterfall)”名所タイトルを加えます。そうでない場合、“滝”名所タイトルは使用しませんので箱に戻します。特別名所タイトルからランダム

に1枚を基本名所タイトルに加えシャッフルし、裏向きの山にして名所デッキとします。残った特別名所タイトルは、裏向きの山にして旅の始まりタイトルの左側に置いておきます。その後、名所デッキから1枚ずつ引き、旅の始まりタイトルの右側に追加していきます。名所デッキがなくなるまで、タイトルを配置し続けます。最後に、旅の終わりタイトル(Trail End)を最後の名所タイトルの右側に配置します。右下に「SOLO」と書かれている面はソロプレイ用の面ですので注意して下さい。これで、最初のシーズンの旅路が完成しました!



プレイヤーカラー:各プレイヤーは同じ色のハイカーを2人ずつ受け取り、旅の始まりタイトルに置きます。各プレイヤーは自分のハイカーと同じ色のキャンプファイヤートークンを受け取り、火が灯っている面を表にして手元に置きます。最近ハイキングをしたプレイヤーがファーストハイカーとなり、ファーストハイカーマーカーを受け取ります。ファーストハイカーの右側のプレイヤーは、カメラトークンを受け取ります。残っているハイカーとキャンプファイヤーは使用しませんので、箱に戻します。

シーズンの始まり

ゲームは4シーズン(4ラウンド)で構成されています。すべてのハイカーが旅の終わりタイルに到達するとラウンドが終了し、シーズンが変わります。はじめに、シーズンカードに即時効果がかかれている場合、その効果を処理します。次に、カードの右下に記されたそのシーズンの天気パターンを確認します。2番目の名所タイルから順番に(左から右)、

記された☁️**天気パターン**の通りにトークンを配置していきます(1枚のタイルにつきトークン1つ)。パターンが足りない時は最初から繰り返し、旅の終わりタイルの1つ手前のタイルにトークンを置くまで続けます。これで、ゲームを始める準備が整いました!

即時効果



天気パターンの例 ☀️💧☀️

トークンの配置は**2番目の名所タイル**から始まり、旅の終わりタイルの手前まで続きます。

パターン

繰り返し



旅の始まり

1 番目

2 番目

注: 旅の始まりタイルではなく、その次の名所タイルが"1番目の名所タイル"です。

ターンの流れ

ファーストハイカーマーカーを持つプレイヤーが最初の手番を行います。手番中、プレイヤーは自分のハイカーのどちらかを選択し、そのハイカーより右側にある任意の名所タイルまで移動させます。ハイカーが新しい名所に到着したら、プレイヤーはその名所のアクションを実行します。その後、時計回り順で次のプレイヤーに手番が移ります。シーズンが終了する条件が満たされるまで、手番を順番に実行していきます。

キャンプファイヤーを使用しない限り、既にハイカーがいる名所には移動することができません(たとえ自分のハイカーであってもです)。







トークンが置いてある名所に移動した場合、通常のアクションに加えてそのトークンを獲得してください。

注意: 移動先の名所でアクションすることができない場合、その名所に移動することはできません。







緑のプレイヤーはハイカーを野生動物の名所 (Wildlife) に移動させ、示されているアクションを実行しました。

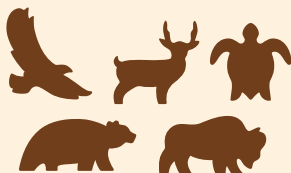
基本名所タイトル

森(FOREST)		森トークンを1つ得る。
山(MOUNTAIN)		山トークンを1つ得る。
谷(VALLEY)		太陽トークンを2つ得る。
海(OCEAN)		水トークンを2つ得る。
高台(VISTA)		休憩所カードを1枚引く。または、トークンを2つ消費し、写真タイトルとカメラトークンを得る。
滝(WATERFALL)(4+)		太陽トークン1つと水トークン1つを得る。(4人以上のプレイでのみ使用)

* 特別名所タイトル

野生動物(WILDLIFE)		任意のトークンを1つ消費し、野生動物トークンを得る。
ロッジ(LODGE)		任意のトークン2つを、サプライにある別のトークン2つと交換する(野生動物トークンとは交換できない)。
望楼(LOOKOUT)		パークを予約するか訪問する。または、ギアカードを購入する。
川(RIVER)		水トークンを1つ消費し、別のハイカーがいる任意の名所タイトルの効果を使用する。 注意: 旅の終わりタイトルは名所タイトルではありません。

アイコンの説明



野生動物トークン: これらのトークンは12個すべて異なる形・大きさをしていますが、効果に違いはありません。野生動物トークンは、パークを訪問したり写真を撮ったりするとき、他のトークンの代わりとして使用できます!ただし、休憩所やギアの購入には使用できません。





1 2



トークンシンボル: 茶色の正方形の中に数字が記されている場合、その数だけトークンを消費しなければならないことを示します。

12個まで

トークンの上限: 各プレイヤーはトークンを12個までしか所持できません。トークンが12個以上になったとき、12個になるまでサプライに戻さなければなりません。

アクションの詳細





休憩所：休憩所カードを獲得したとき、それを  が記された面を表にして自分の前に置きます。自分の手番中に  を得たとき、それを休憩所カードに置くことでその効果を発動できます。休憩所カードの効果を発動させる場合、獲得した  を自分の手元ではなく休憩所カードの上に置き、そのカードに記された効果を発動してください。注意：休憩所カードの上に置けるのは、その手番中に獲得した  だけです。



休憩所カードは何枚でも獲得できます。また、手番中に  を複数得た場合、任意の数を休憩所カードの上に置くことができます。休憩所カードの上に置かれた  はシーズンの終わりまでカード上に残り続け、別のアクションのために使用することはできません。



3

いくつかの年度カードは、
獲得した写真タイルの数を参照します

写真とカメラ：写真タイル  を得るには、高台 (Vista) を訪れ、任意のトークンを2つサプライに戻さなければなりません。写真タイルは1つにつき1ポイントとなります。高台のアクションで  を得たあと、カメラトークン  を現在所持しているプレイヤーから受け取ります。カメラトークンを持っているプレイヤーは、 を得るとき、トークンを2つではなく1つ消費します。

また、シーズンの終わりに  を持っているプレイヤーは、トークンを1つ消費して  を得ることができます。ギアカードの中には高台以外で写真タイルを得ることができる効果のものがありますが、それらによって写真タイルを得たとき、カメラトークンは得られません。

キャンプファイヤー：キャンプファイヤートークンを裏返すことで、既に他のハイカーがいる名所に移動できます。キャンプファイヤートークンが既に裏の場合、他のハイカーがいる名所に移動することはできません。自分のハイカーのいずれかが旅の終わりタイルに到達すると、キャンプファイヤートークンは表に戻ります。



ピンクのプレイヤーは谷に移動したいと考えていますが、そこには既に緑のハイカーがいます。ピンクのプレイヤーはキャンプファイヤートークンを裏返すことで、谷に移動できます。

旅の終わり



旅が終わると、ハイカーはこれまでの旅を振り返ります。ハイカーが旅の終わりタイトルに到達したとき、裏向きのキャンプファイヤートークンを表に戻します。更に、3つのエリアのうち1つにハイカーを移動させ、その効果を得ます。



予約したパークは
横向きで手元に
置きます



パークの予約 (RESERVE A PARK) : ゲームボード上で表になっている3枚のパークから1枚選ぶか、パークデッキから1枚引き予約します。予約したパークは、自分の手元に横向きにして置きます。縦向きになっているパークとは区別しておいてください。ボード上のスロットからパークを予約した場合、パークデッキから1枚公開して空いているスロットに置きます。今後「パークの訪問」を行うとき、ゲームボード上で表になっている3枚のパークだけではなく、自分が予約したパークにも訪問することができます。

このエリアに最初にハイカーを移動させたプレイヤーは、ファーストハイカーマーカー ▲ を獲得できます。2番目以降にこのエリアを訪れたプレイヤーは、▲ を獲得できません。ファーストハイカーマーカーは、ゲーム終了時に1ポイントをもたらします。

ギアの購入 (BUY GEAR) : ギアは、あなたの旅の助けになります。名所を訪れた時により高い効果を得られるようになったり、特定のパークカードを訪問しやすくなったりします。ボード上にある3つのギアのうち1つを選択し、記されたコストに等しい ★ を消費することでそのギアを獲得できます。すべてのギアは、ゲーム中永続的に有効な効果を持っています。また、いくつかのギアは購入した瞬間にだけ発動する即時効果 ⚡ を持ちます。獲得したギアは、手元に表向きで置いてください。

★ が記されたエリアにハイカーを置いたプレイヤーは、1コスト少ない ★ の消費でギアを購入できます。一番右のスペースは4人以上でのプレイでのみ使用しますので、3人以下のプレイでは最初の1人が、4人以上のプレイでは最初の2人が割引を受けられます。



パークの訪問 (VISIT A PARK) : ゲームボード上で表になっている3枚のパークか、自分が予約しているパークの中から1枚選び、そのカードに記されたコストに等しいトークンを消費します。選んだパークを、縦向きで自分の前に置きます。パークカードには、ゲーム終了時に獲得できるポイントが記されています。パークカードはポイントとコストが見えるように積み重ねて置いても構いません。ボード上のスロットにあるパークを訪問した場合、パークデッキから1枚公開して空いているスロットに置きます。



永続的に有効な効果

全てのギアカードは永続的に有効な効果を持ちます。このカードはそのほかに、プレイヤーに休憩所カードをもたらす即時効果 ⚡ を持ちます。

シーズン終了

ハイカーが2人も旅の終わりタイトルに到達したプレイヤーには、もうそのシーズン中手番は周ってきません。旅路に残っているハイカーが最後の1人になったとき、そのハイカーのプレイヤーは手番中必ずそのハイカーを旅の終わりタイトルに移動させなければなりません。これにより、シーズンが終了します。📷を持つプレイヤーはトークンを1つ消費して🏠を獲得できます。その後、次のステップに従い、新しいシーズンがスタートします。

- 🌊の上にある💧をサブライに戻します。
- 全てのハイカーを旅の始まりタイトルに戻します。
- 旅路上の名所タイトルを全て取り除き(旅の始まり/旅の終わりタイトルを除く)、それらに新しい特別名所タイトルをランダムに1枚加えシャッフルし、新しい旅路を作りなおします。これにより、新しい旅路は1つ前のシーズンよりも名所タイトル1つ分長くなります。
- 現在のシーズンカードを裏向きでシーズンデッキの一番下に返し、シーズンデッキの一番上のカードを新しく公開します。“シーズンの始まり”の手順に従い、トークンを名所タイトル上に置きます。
- 🏔️を持つプレイヤーから、新しいシーズンが始まります。



TRAIL END

旅路上の最後のハイカー

旅路に残っているハイカーが最後の1人になったとき、そのハイカーのプレイヤーは手番中必ずそのハイカーを旅の終わりタイトルに移動させなければなりません。このルールにより、他のプレイヤーが旅路に留まり続けるのを戦略的に制限できます。

ハイキングの心得

キャンプファイヤーを賢く使いましょう。旅路に留まり続けるため、必ず訪れたい特定の名所を逃さないため…様々な用途が考えられます。

ゲーム終了

4番目のシーズンが終了し、カメラを持つプレイヤーが写真を撮る機会を得た後、ゲームが終了します。すべてのプレイヤーは年度カードを公開します。パーク、写真、年度カードから得られるポイントを合計し、最後に🏔️を持つプレイヤーは1ポイントを得ます。

最もポイントが多いプレイヤーが勝者です！ 同点の場合には、最も多くのパークを訪問したプレイヤーが勝利します。それも同じの場合には、勝利を分かち合います。



パークカード / 年度カード



年度カード：年度カードは、プレイヤーに2または3ポイントをもたらします。上図の例の場合：この年度カードは、コストに🌲を含むパークカードを6枚訪問している場合、プレイヤーに2ポイントをもたらします。他にも、写真を撮った数、特定のパークを訪問した数などが目標として設定されています。
注：Year of Plentyの年度カードを達成するには、訪問したパークのコストに同一の種類トークンが12個(または18個)含まれていなければなりません。トークンの種類は4種類のうちいずれかで構いません。

細かいルールについて

移動先の名所タイトルのアクションを実行できないとき、その名所タイトルにアクションなしで移動することはできますか？ — できません。名所タイトルに移動した時は、必ずその名所タイトルのアクションを実行しなければなりません。例えば、トークンを2つ持っていないとき、ロッジに移動することはできません。







天気パターンによってもたらされたトークンを、その場所のアクションで即座に使用することはできますか？

— できます。例えば、川やロッジに移動した時、そこに天気パターンによってもたらされたトークンがあれば、それを即座にアクションに利用できます。





トークンがサプライからなくなった時はどうしますか？

— あるトークンがサプライから全てなくなった場合、そのトークンを得るようなアクションを含む名所タイトルには、アクションが実行できないため移動することができなくなります。サプライにトークンが戻された場合、再びその名所タイトルに移動することができるようになります。

休憩所カードはどのように使用しますか？

— 自分のターン中、獲得した  を休憩所カード上に置くことで、その効果を発動できます。以前のターンに得た  は使用できず、そのターン中に得た  のみ使用することができます。そのターン中に得た  であれば、どのようなタイミングで休憩所カード上に置いても構いません。例えば、高台 (Vista) に移動した時に天気パターンによって  を得た場合、高台のアクションで獲得した休憩所カードに即座にその  を置くことができます。

ロッジはどのように使用しますか？ — ロッジでは、任意のトークン2つを、サプライにある別のトークン2つと交換します (野生動物トークンとは交換できません)。必ず、元々あった2つのトークンと違う種類のトークン2つを獲得しなければなりません。このルールに反しないならば、同じトークン2つを獲得することも可能です。

ロッジの効果は、シーズンカードの効果の対象になりますか？ — なります。例えば、「Season of Snow」の効果が適用されていて、ロッジで   を消費し   を獲得した場合、「Season of Snow」の効果が発動し、 を獲得できます。


休憩所カードの効果は、シーズンカードの効果の対象になりますか？ — なります。

川の効果で他の名所の効果をコピーした時、「特定の名所に移動した時」を条件とするギアカードを発動できますか？ — できません。川は他の名所の効果をコピーしますが、その名所に移動したとはみなしません。獲得したトークンは依然としてシーズンカードの効果の対象となります。

地図 (MAPS)、コンパス (COMPASSES)、記録帳 (JOURNALS) といったギアカードを同時に適用できますか？

— できます。パークを訪問するコストを減らすこれらのギアカードの効果は、重複して適用されます。これにより、パークカードをトークン2つ分以上割引して訪問することができる場合もあります。コストは0未満にはなりません。

日焼け止め (SUNSCREEN) や雨具 (RAIN GEAR) といったギアカードはどのように使用しますか？ — これらのギアカードが適用されている場合、パークを訪問する際に必要なコストを別のトークンで代用することができます。代用したトークンは、他のギアカードの効果による割引の対象にできません。

休憩所カードを無料で発動させる場合、どのような手順に従いますか？ — 休憩所カードを無料で発動させる場合、サプライから  を無料で得て、それを休憩所カードに置き発動させます。

シーズンカード「SEASON OF RAIN / SPLENDOR」はどのように適用されますか？ — シーズンの始まりに、シーズンカードによって指定された種類のトークン ( か ) を、パークスロットにある3枚のカードの上に1つずつ置きます。このシーズン中にそれらのカードを予約 / 訪問した場合、置いてあるトークンを獲得できます。これらのトークンはいま訪問しようとしているパークカードのコストの支払いに即座に使用できます。また、休憩所カードの効果の発動にも使用できます。トークンを置くのはシーズンの始まりの時のみで、それ以降にめくられたパークカードにはトークンは置かれません。

ARTISTS IN THE GAME

Marc Aspinall	THETREEHOUSEPRESS.CO.UK
Oliver Barrett	OLIVERBARRETT.COM
Brave the Woods	BRAVETHEWOODS.COM
Daniel Danger	TINYMEDIAEMPIRE.COM
Owen Davey	OWENDAVEY.COM
Nicolas Delort	NICOLASDELORT.COM
Sophie Diao	SOPHIEDIAO.COM
DKNG	DKNGSTUDIOS.COM
David Doran	DAVIDDORAN.CO.UK
Kilian Eng	INSTAGRAM.COM/KILIANENG
Benjamin Flouw	BENJAMINFLOUW.COM
Leesha Hannigan	LEESHAHANNIGAN.COM
Tom Haugomat	INSTAGRAM.COM/TOMHAUGOMAT
Claire Hummel	CLAIREHUMMEL.COM
Rory Kurtz	RORYKURTZ.COM
Jeff Langevin	JEFFLANGEVIN.COM
Little Friends of Printmaking	THELITTLEFRIENDSOFPRIINTMAKING.COM
Camp Nevernice	CAMPNEVERNICE.COM
Jacquelin de Leon	JACQUELINDELEON.COM
Elle Michalka	INSTAGRAM.COM/ELLEMICHALKA
Dan McCarthy	DANMCCARTHY.ORG
Dan Mumford	DAN-MUMFORD.COM
Aaron Powers	NEWANTLERS.COM
Justin Santora	JUSTINSANTORA.COM
Steve Scott	STEVESCOTT.COM.AU
Nick Slater	NICHOLASSLATER.CO
Kim Smith	KIMILLUSTRATION.COM
Studio Muti	STUDIOMUTI.CO.ZA
Eric Tan	INSTAGRAM.COM/ERICANART
Matt Taylor	MATTTAYLOR.CO.UK
Telegramme Paper Co.	TELEGRAMME.CO.UK
Glenn Thomas	GLENNTHOMAS.STUDIO
Marie Thorhauge	MARIETHORHAUGE.COM
Chris Turnham	CHRISTURNHAM.TUMBLR.COM
Two Arms Inc.	TWOARMSINC.COM
John Vogl	JOHNVOGL.COM
Whittle Woodshop	WHITTLEWOODSHOP.COM
Matthew Woodson	GHOSTCO.ORG

PARKS ILLUSTRATED

ARCHES (WINTER)
GLACIER BAY
BIG BEND • YELLOWSTONE
OLYMPIC • WRANGELL-ST. ELIAS
DRY TORTUGAS
ARCHES (SUMMER) • MAMMOTH CAVE
CHANNEL ISLANDS
GRAND CANYON (BOTH)
ISLE ROYALE
CARLSBAD CAVERNS
NORTH CASCADES
GATES OF THE ARCTIC
AMERICAN SAMOA
BRYCE CANYON • CAPITOL REEF • MESA VERDE
ROCKY MOUNTAIN
BLACK CANYON
JOSHUA TREE
BADLANDS
SHENANDOAH
THEODORE ROOSEVELT
DENAIL • YOSEMITE(NIGHT) • ZION
HALEAKALĀ
CONGAREE • LASSEN VOLCANIC
BISCAYNE
GATEWAY ARCH
SAGUARO
CUYAHOGA VALLEY
VIRGIN ISLANDS
KINGS CANYON
GUADALUPE MOUNTAINS
ACADIA
MOUNT RAINIER • SEQUOIA
GREAT BASIN
GREAT SMOKY MOUNTAINS
EVERGLADES
YOSEMITE (FOREST)
GREAT SAND DUNES
KENAI FJORDS

CREDITS & THANKS

GAME DESIGN • Henry Audubon / **GAME DEVELOPMENT** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, and Kyle Key
RULE EDITING • Travis D. Hill / **THANKS TO** • Our Kickstarter Backers' love of national parks and making this project a reality
LAYOUT DESIGN & ART DIRECTION • Mattox Shuler and J.P. Boneyard (Art Director for the *Fifty-Nine Parks Print Series* illustrations)
ADDITIONAL ILLUSTRATIONS & MEEPLE DESIGN • Kyle Key and Mattox Shuler

KEYMASTER GAMES™

Keymaster Games publishes board games with captivating experiences and elegant designs. Check out more of our games at KEYMASTERGAMES.COM

Fifty-Nine Parks

The *Fifty-Nine Parks Print Series* is a celebration of our National Parks. The strength of the series comes from an eclectic mix of artists and the unique beauty of each park. See their prints at 59PARKS.NET or follow along on instagram [@FIFTYNINEPARKS](https://www.instagram.com/FIFTYNINEPARKS)





Many thanks to Noah Adelman at Game Trayz™ for creating the resource and base trayz in Parks. GAMETRAYZ.COM

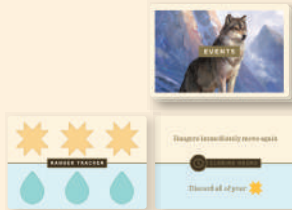
TRAY TIP


After punching out the square chipboard sheets, place the leftover sheets below the base game tray in the bottom of the box to fill out vertical space.

ソロプレイルール

以下の点を除き、通常通りに
セットアップします。

- ギアデッキをシャッフルしたあと、全てのカードをギアデッキエリアに置きます。ギアカードは公開しません。
- 旅の終わリタイルを、ソロモード(SOLO)の面を表にして使用します。
- プレイヤーが使用するハイカーとキャンプファイヤーを受け取ったあと、レンジャーのためのカラーを1色選びます。レンジャーはキャンプファイヤーを使用しません。プレイヤーとレンジャーのハイカーを旅の始まりタイルに置きます。
- イベントカードからレンジャートラッカー(Ranger Tracker)を取り出し、ゲームボードの近くに置きます。残りのイベントカードをシャッフルし、レンジャートラッカーの近くに置き、イベントデッキとします。イベントデッキの一番上のカードを公開し、色がレンジャートラッカーと合うように並べます。このカードが、現在適用されているイベントカードです。
- プレイヤーは  と  を受け取ります。
- ゲームを始める準備ができました!



概要：ソロモードでは、名所の保全を目的とするレンジャーと一緒に旅をします。レンジャーが天気パターンからトークンを得ることで、イベントが発生します。ゲームの目標は複数人プレイと同じです。パークカード、年度カード、写真、 などから、できるだけ多くのポイントを獲得しましょう。

ソロプレイの得点

20 ポイント未満：あなたは素晴らしい景色をいくつか見逃してしまったようです。地図を持ち、もう一度旅に出かけましょう!

20 - 24 ポイント：あなたはカジュアルハイカーです。地元のアウトドア用品店とさらに親密になり、経験を積みましょう!

25 - 29 ポイント：あなたはベテランハイカーです。あなたの訪れたパークは、あなたのおかげでより良い環境となりました。レンジャーも感謝しています!

30 ポイント以上：あなたは最高の旅をしました! これは、生涯続く思い出となるでしょう。**おめでとう!**

ソロプレイのルール(続き)

手番の流れ：プレイヤーとレンジャーが交互に手番を実行します。プレイヤーの手番では、プレイヤーは複数人プレイと同様にハイカーのいずれかを名所に移動させ、アクションを実行します。

レンジャーの手番では、まずギアデッキから1枚引き、ギアスロットに配置します。コストが★のギアは左端に、★★のギアは中央に、★★★のギアは右端のスロットに配置します。その後、今引いたギアカードのコストに等しい歩数だけレンジャーを進めます。レンジャーを進めるとき、次のルールに従います。：

- ・ハイカーがレンジャー2人より前にいる場合、旅路上で先にいる方の(旅の終わりに近い方の)レンジャーを進めます。
- ・レンジャーがハイカーより前にいる/同列の場合、旅路上で後ろにいる方のレンジャーを進めます。
- ・レンジャー2人は、同じ名所タイトルに留まることができます。レンジャーがハイカーのいるタイトルに移動する時、レンジャーは旅を邪魔しないよう、1つ先の名所タイトルに移動します。
- ・プレイヤーはキャンプファイヤーを使い、ハイカー/レンジャーと同じ名所に移動することができます。

イベント：天気パターンによってもたらされたトークンのある名所にレンジャーが移動した場合、そのトークンをレンジャートラッカー上に配置します。トラッカーには上段と下段があり、上段には★を、下段には💧を置きます。トラッカーに同じ種類のトークンが3つ置かれた時、イベントが発生します。3つトークンが置かれた段に書かれたイベントカードの効果を適用し、そのカードをイベントイデッキの一番下に戻します。トラッカーに置かれた3つのトークンはサプライに戻します。トラッカー上の他のトークンは取り除きません。

注：アクティブなレンジャー(Active Ranger)とは、イベントを発生させたレンジャーのことです。また、イベントによってハイカーが移動したとしても、移動先の名所のアクションを実行したり、天気パターンによるトークンを獲得したりすることはできません。

旅の終わり(SOLO)：ハイカーが旅の終わりに到達したら、3つのオプションのうち1つを選んで適用します：パークの予約/ギアの購入(割引なし)/パークの訪問。複数人プレイ同様、ハイカーが旅の終わりに到達するとキャンプファイヤーが表面に戻ります。

レンジャーが旅の終わりに到達したとき、特殊な効果が適用されます。旅の終わりタイトルの左側にある濃い緑色のスロットはレンジャー専用です。旅の終わりタイトルに到達したときに引いていたギアカードのコストに応じて、どのスロットの効果を適用するかが決まります。

★★★ **最上段のスロット** — 左端のパークスロットのカードを捨て札にします。まだプレイヤーが▲のスロットを占有していないなら、レンジャーはそのスロットに移動し▲を獲得します。

★★ **中央のスロット** — 中央のパークスロットのカードを捨て札にします。📷をサプライに戻します。

★★★ **最下段のスロット** — 右端のパークスロットのカードを捨て札にします。ギアスロットにあるコストが★★★のギアカードを全てギアデッキに戻し、シャッフルします。

注：旅の終わりタイトルの効果でレンジャーがパークカードを捨て札にした場合、今のシーズンが終わるまで代替りのカードは引きません。ハイカーがパークを予約/訪問した場合には、依然として代替りのカードを配置します。2番目のレンジャーが前のレンジャーと同じスロットに移動する場合、何も起こりません。

旅路上の最後のハイカー/レンジャー：レンジャーよりも先に両方のハイカーが旅の終わりに到達した場合、旅路上の全てのレンジャーが即座に旅の終わりタイトルに移動します。この効果を適用したレンジャーは、旅の終わりタイトルの効果を発動させません。

ハイカーよりも先に両方のレンジャーが旅の終わりに到達した場合、旅路上の全てのハイカーが即座に旅の終わりタイトルに移動します。プレイヤーは、旅路上に残っていたハイカーの数に関係なく、旅の終わりタイトルの効果を1度だけ適用できます。

シーズン終了：シーズンが終了したら、通常の処理に加え、レンジャーの効果によって捨て札にされたパークカードのスロットにも新しいカードを置きます。複数人プレイ同様、4番目のシーズンが終了したら、ゲームが終了します。

ハイカー



レンジャー



レンジャーの手番の例

ハイカーは現在、レンジャーよりも前に進んでいます。引いたギアカードのコストは★★★なので、カードは中央のスロットに配置され、レンジャーは2スペース移動します。しかし、2スペース先にはハイカーがいるので、レンジャーは次に空いているスペースに移動します。最後に、天気パターンによる💧トークンを受け取り、トラッカーに配置します。



最上段のスロット



中央のスロット



最下段のスロット