PARKSは、アメリカの国立公園の称賛し、フィフティナインパークスプリントシリーズのアートを特集しています。プレイヤーは2人のハイカーになって、トレイルをトレッキングしながら野生動物の観察、写真の撮影、国立公園の訪問を行います。

コンポーネント

ゲームボード(三つ折り)……1

トークントレイ……2

タロットサイズカード：70×120

* パークカード……48

(スモールサイズ：50×75)

* シーズンカード……10
* イヤーカード……12
* ギアカード……36
* 水筒カード……15
* イベントカード(ソロモード用)……9

トレイルサイトタイル……10

トレイル開始タイル、トレイル終了タイル……1

ハイカーコマ(1人2個)……10

キャンプファイヤーコマ(1人1個)……5

カメラコマ……1

ファーストハイカーマーカー……1

森トークン……16

山トークン……16

太陽トークン……30

水トークン……60

ワイルドトークン(12種類)……各1

写真(1枚1点)……24

プレイヤーは、1年間、4つのシーズンで、異なるトレイルをトレッキングしながら2人のハイカーとしてプレイします。各トレイルは異なるシーズンを表し、シーズンが経過するにつれて、トレイルは変化し、着実に長く成長します。ターンごとに、プレイヤーはハイカーの1人をトレイルに送ります。トレイルにいる間、ハイカーは美しいサイトを見て、到着するとアクションを実行します。ハイカーがトレイルの最後に到達すると、受け取ったトークンを使ってパークを訪れ、ポイントを獲得できます。あなたの目標は、年末に公園、写真、個人ボーナスから最も多くのポイントを獲得することです。

ボードとリソース

すべてのプレイヤーの間にボードを置きます。 2つのトークントレイをボードの左右に置き、プレイヤーの手の届くところに置き、蓋を箱に戻します。各トレイには、すべてのトークンと写真が入っており、サプライを形成しています。

パーク

パークカードをシャッフルします。 ボードの一番上のスロットに3枚を上向きに配り、ボードの右上にあるパークデッキエリアにデッキを置きます。

ギア

すべてのギアカードをシャッフルします。 ボードの一番下のギアスロットに3枚を上向きに配り、ボードの右下にあるギアデッキエリアにデッキを置きます。

水筒

水筒カードを裏返してシャッフルします。各プレイヤーに1枚ずつ表向きで配ります。これが最初の水筒です。残りの水筒デッキをボードの左上のエリアに置きます。

イヤー

イヤーデッキをシャッフルします。各プレイヤーに2枚のカードを配ります。プレイヤーは、その年の個人ボーナスとしてどちらか1つを選択し、もう一方を裏向きに捨てます。このカードは、ゲーム終了時に自分の目標をどれだけうまく達成できたか、プレイヤーごとに報酬を与えます。これらは、ゲーム終了時まで裏向きのままにしてください。最初のゲームでは、各プレイヤーに1枚ずつ配るだけです。残りを裏向きにして箱に戻します。

シーズン

シーズンデッキをシャッフルします。ボードのシーズンエリアに置き、一番上のカードを最初のシーズンとして公開します。

トレイルセットアップ

トレイル開始タイルを左端に配置して、ボードの下に最初のシーズントレイルの作成を開始します。5つの基本サイトタイル（森林、山、谷、海、並木道）を4つの拡張サイトタイルと分けてください。（拡張サイトタイルの右下にアスタリスクがあります）。4〜5人のプレイヤーゲームをプレイする場合は、滝タイルを基本サイトに追加します。そうでない場合は、ボックスに戻します。次に、拡張サイトタイルをシャッフルし、1枚だけ基本サイトに追加して、トレイルデッキを形成します。残りの拡張サイトタイルを裏向きにしてトレイル開始タイルの左側に配置します。トレイルデッキ（基本サイトと1つの拡張サイト）をシャッフルし、トレイル開始タイルの右側に表向きで起きます。追加の各サイトを、前に配置したタイルの右側に、すべてが上向きになるまで配置します。最後に、トレイル終了タイルを最後のタイルの右側に配置します。ソロプレイ用になっていないことを確認してください。最初のシーズンのトレイルが形成されました！

各プレイヤーに同じ色のハイカーを2人与え、トレイル開始タイルに配置します。各プレイヤーにハイカーの色に合ったキャンプファイヤーを与え、彼らの前に火がついている方を表にして置きます。最近ハイキングをしたプレイヤーにファーストハイカーマーカーを渡します。最初のハイカーの右側のプレイヤーにカメラを渡します。未使用のハイカーとキャンプファイヤーを箱に戻します。

開始シーズン

1年間の4つのシーズンは、ゲーム中の4つのラウンドを示しています。シーズンごとにゲームプレイが変わり、すべてのハイカーがトレイル終了タイルに到達するとシーズンが終了します。まず、シーズンがラウンドのゲームプレイにどのように影響するか、およびその効果からすぐにアクションが必要かどうかを確認します。カードの右下に表示される季節の天気パターンを見てください。2番目のトレイルサイトから開始し、指定されたトークンを左から右に、サイトごとに1つずつトレイルに配置します。トレイルでこのパターンを繰り返し、トレイル終了タイルの1つ前で停止します。さあ、始める準備ができました！

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からゲームが始まります。各ターン、プレイヤーはハイカーのいずれかを選択し、ハイカーをトレイルの任意のサイトに移動します(ただし、現在の場所よりも右側のみ)。ハイカーが新しいサイトに到着すると、プレイヤーはサイトのアクションを実行します。アクションを実行した後、時計回りに次のプレイヤーへターンが移ります。シーズンが終了するまで、これを続けてください。別のハイカーが（あなた自身であっても）すでにサイトを占有している場合、Campfireを使用しない限り、そのサイトにアクセスできません。ハイカーが天気パターンのトークンがあるサイトに初めて到達した場合、ハイカーはサイトのアクションを実行するとともにボーナスとしてそのトークンを受け取ります。

注：サイトにアクセスするには、サイトのアクションを実行する必要があります。

基本サイトタイル

森林

森トークンを1つ得る。

山

山トークンを1つ得る。

谷

太陽トークンを2つ得る。

海

水トークンを2つ得る。

並木道

水筒カードを引く、もしくはトークンを2つサプライに戻し、写真を取る。

滝

太陽トークンと水トークンを1つずつ得る。

拡張サイトタイル

ワイルドライフ

トークンを1つサプライに戻し、ワイルドトークンを1つ得る。

ロッジ

トークンを2つサプライに戻し、ワイルドトークン以外のトークンを2つ得る。

展望台

公園を予約する、公園を訪れる、もしくはギアを購入する

川

水トークンを1つサプライに戻し、別のハイカーがいるサイトのアクションを実行する。

ワイルドライフ

ワイルドトークンには12種類の形状とサイズがありますが、すべて同じ物と見なされます。 名前にヒントがあり、それはワイルドです！他のトークンの代わりに使用して、公園を訪れたり、写真を撮ったりすることができます。野生生物は食堂やギアの購入に使用できません。

トークン記号

茶色の正方形のアイコンは、任意のトークンを使用できることを示し、内部の数字はその数を示します。

トークン制限

プレイヤーは最大12個までトークンを持つことができます。ターンの終わりに12を超える場合、12まで破棄する必要があります。

水筒

水筒カードを獲得したら、黒い水滴の面を表にして置きます。水筒は、ターン中に水トークンを得た場合、満たすことができます。水筒を満杯にするには、このターン得た水トークンを水筒に入る必要があり、満杯になったら、水筒アクションを実行します。そのターン獲得していない水で満たすことはできません。水筒はいくつでも持つことができ、複数の水トークンを手に入れれば、ターン中にいくつでも水筒を満たすことができます。水筒に入れた水はシーズンの終わりまで残り、他の方法で使用することはできません。

写真とカメラ

写真を撮るには、並木道でアクションを選択するときに、選択した任意のトークン2つをサプライに返します。写真はそれぞれ1ポイントの勝利点になります。カメラを持っていなければ、現在持っている人からカメラを入手します。カメラを持っているならば、コストはトークン1つのみです。シーズンの終わりに、カメラを持ったプレイヤーはトークン1つで写真を撮ることができます。一部のGearカードは、並木道以外の場所での写真撮影の機会をプレイヤーに与えますが、プレイヤーにカメラを与えません。

キャンプファイヤー

時々、既にハイカーが訪問したいサイトにいることがあります。自分のものを含む別のハイカーが占有しているサイトにアクセスするには、キャンプファイヤーを消火側にひっくり返す必要があります。キャンプファイヤーが消滅した場合、他のハイカーが占有しているサイトにはアクセスできません。 プレイヤーのキャンプファイヤーは、ハイカーの1人がトレイルエンドに到達すると再び点灯します。

トレイルの終わり

トレイルの終わりは、ハイカーに旅を振り返る瞬間を与えます。ハイカーがここに到着すると、プレイヤーはすぐにキャンプファイヤーに点火します。そして、ハイカーは利用可能なエリアを1つ選択します。そのエリアの最も右の利用可能なスロットに垂直に配置します。

公園を予約する

公園を予約するには、ボード上の3つの利用可能な公園のいずれかを選択するか、公園デッキからカードを引きます。パークカードを自分の前に横向きに公開します。縦向きに置いた訪問済みのパークとは別にしてください。パークがボードスロットから予約された場合、パークデッキから空のスロットに新しいパークを公開します。将来のターンに「公園を訪れる」アクションを行う場合、予約済みの公園の1つ、またはボード上で利用可能な3つの公園のいずれかを訪れることができます。ここに最初にハイカーを配置したプレイヤーは、一番右のスロットにハイカーを配置することによる利点として、ファーストハイカーマーカーも獲得します。この後、他のプレイヤーが何人でもここでパークを予約できますが、彼らは獲得できません。ファーストハイカーマーカーは、ゲーム終了時に1ポイントの価値があります。

ギアを購入

ギアはあなたの旅を補完します。トレイルサイトで追加の特典を提供したり、特定の公園を訪れやすくしたりします。ギアカードを購入するには、ハイカーをギア購入エリアに置きます。ボード上の利用可能な3つのギアカードの1つを選択し、そのコストに等しい太陽トークンをサプライに戻します。すべてのギアカードには継続的な能力があり、一部のカードには追加のインスタントアクションがあり、購入するとすぐにアクティブになります。獲得したギアを目の前に置き、その能力を最大限に活用します。3人以下のプレイヤーのゲームでは、最初に購入するハイカーは、4+のないスロットにハイカーを置きます。これにより、ギア購入時に太陽トークン1個の割引を受けます。この後、他のプレイヤーは何人でもギアを購入できますが、割引は受けられません。4人以上のプレイヤーがいるゲームでは、一番右のスロットも利用できるため、このオプションを選択した最初の2人のハイカーはそれぞれ、太陽トークン1個分の割引を受けます。

公園を訪れる

公園を訪れるには、ボード上の3つの利用可能な公園の1つまたは予約済みの公園の1つを選択し、対応するトークンをサプライに戻します。パークカードを取り、スコアエリアに垂直に置きます。パークカードに示されているポイントは、ゲームの終了時に得点されます。公園は、リソースとポイントを表示して積み重ねることができます。ボード上のパークを訪れるたびに、パークデッキから新しいパークを空のスロットに公開します。

シーズンの終わり

プレイヤーの2人のハイカーがトレイル終了タイルに到達すると、このシーズン中ターンは回ってきません。トレイルにハイカーが1人しか残っていない場合、プレイヤーはハイカーをトレイル終了タイルに移動し、そこでアクションを選択する必要があります。これはシーズンの終わりを意味するので、カメラを持ったプレイヤーは写真を撮ることができます。次の手順で新しいシーズンを開始します。

* 水トークンをサプライに戻し、すべての水筒を空にします。
* すべてのハイカーをトレイル開始タイルに戻します。
* すべてのトレイルサイト（開始と終了を除く）をピックアップし、拡張サイトを1枚追加します。それらをシャッフルし、次のシーズンの新しいトレイルを作成します。これで、トレイルは以前のシーズンのトレイルよりも1サイト長くなります。
* 前のシーズンカードをシーズンデッキの下部に置き、シーズンデッキの上部から新しいシーズンを公開します。前と同様に、天気パターンをトレイルに適用します。
* ファーストハイカーマーカーを持つプレイヤーから、新しいシーズンの最初のターンを始めます。

ゲーム終了

第4シーズンの写真撮影の機会が終了すると、ゲームは終了します。すべてのプレイヤーはイヤーカードを公開し、そこに書かれているパーク、写真、パーソナルボーナスからポイントを獲得します。また、ファーストハイカーマーカーを持っているプレイヤーに1ポイントを与えます。最後に最もポイントを獲得したプレイヤーがパークスの勝者です！同点の場合、勝者は最も多くの公園を訪れたプレイヤーになります。まだ同点の場合、勝利を分かち合ってください。

イヤーカード

イヤーカードは、プレイヤーが目標をどの程度達成したかに応じて、プレイヤーに2ポイントまたは3ポイントを追加することができます。1つの例は次のとおりです。この目標は、森シンボルのあるパークカードを6枚訪問した場合、プレイヤーに2ポイントを与えます。他の目標は、多くの場合、写真を撮ることと、プレイヤーの訪問済み公園全体で特定の数のシンボルを持つことに焦点を合わせています。

注：Year of Plentyの目標は、訪問した公園で同じシンボルを12（または18）持つことですが、4つのタイプのいずれでも構いません。

Q&A

アクションなしでサイトを訪問できますか？

いいえ。サイトにアクセスするには、そのアクションを実行できる必要があります。 たとえば、交換するトークンが2つない場合は、ロッジにアクセスできません。

レイルサイトで得た天気トークンを、アクションに使用できますか？

はい。サイトの天気トークンはすぐに収集されるため、川やロッジなどのアクションに使用できます。

トークンが不足した場合はどうなりますか？

サプライにトークンのない場合、トークンがリンクされているサイトは、アクションを実行できないためアクセスできません。それらのトークンがサプライに戻されると、サイトは再び利用可能になります。

いつ水筒を満たす事ができますか？

水筒は、そのターンで収集した水トークンでのみ満たすことができます。以前に収集したものを使用して、水筒を埋めることはできません。獲得したターンに水トークンを使用して、水筒を好きな順番で満たすことができます。たとえば、並木道の天気パターンから獲得した場合、獲得したばかりの水筒を埋めるためにそれを使用できます。

ロッジの効果はどのように使用しますか？

ロッジでは、2つのトークンをサプライに戻し、別の2つのトークンを取得することが出来ます(ワイルドトークンを除く)。サプライに戻したトークンと同じトークンは獲得する事ができません。提出したトークンと一致していなければ、2つ同じトークンを取得することも可能です。

ロッジはシーズン効果に影響を与えますか？

はい。たとえば、雪の季節にロッジを訪れ、森トークンと太陽トークンを戻し、2つの山トークンを獲得すると、雪の季節の効果がトリガーされ、水トークンを1つ得ます。

水筒のアクションは、シーズン効果に影響を与えますか？

はい。

川のアクションで別サイトのアクションを行った場合、サイトを指定するギアの効果を使用できますか？

いいえ。川では別のサイトのアクションをコピーできますが、そのサイトに直接アクセスしたとはみなされません。ただし、川を訪れることで得られたトークンは、依然としてシーズン効果の恩恵を受けます。

マップ、コンパス、およびジャーナリングのような複数のギアカードを一緒に使用できますか？

はい、これらのカードにはそれぞれ、公園を訪れるためのトークンを1つまたは2つ減らす継続的な能力があります。効果は累積します。つまり、いくつかは単一のパークカードのコストに影響を与える可能性があります。パークのトークンタイプを0未満に減らすことはできません。

サンスクリーンまたはレインギアはどのように機能しますか？

これらのカードを使用すると、別のトークンの代わりに異なるタイプのトークンを使用して公園を訪れることができます。パークを訪れると、この機能はパークカードに表示されているトークンシンボルに適用されます。他のギアの割引は適用されません。

ウォーターボトルの効果で水筒に水を補給できますか？

はい。ウォーターボトルに記載されているサイトを訪問した時、水トークンをサプライから取得し、水筒を満たすために使用する事ができます。

雨季とスプレンダーはどのように機能しますか？

開始時に公開されている3枚の公園カードに、シーズンに応じて1つの水トークンまたは太陽トークンを追加します。プレイヤーはトークンが置かれている公園を訪問または予約すれば、そのトークンを獲得する事ができます。トークンは、公園や水筒にすぐに使用することもできます。シーズン中に追加された公園カードには水トークンや太陽トークンを加えないでください。