

# Parks

Diseñado por Henry Audubon

1-4 jugadores / 30-60 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / [www.jck.cl](http://www.jck.cl))



Los jugadores toman el rol de dos senderistas que a lo largo de un año recorrerán los parques de Estados Unidos, donde admirarán el paisaje, observarán la vida silvestre y tomarán fotos.

## PREPARACIÓN

- Coloca el **tablero** en el centro de la mesa.
- Coloca una **bandeja de componentes** a cada lado. Los componentes son **limitados**.
- Baraja las **cartas de parque** y colca el mazo en el espacio superior derecho del tablero. Revela las 3 cartas superiores para formar la oferta.
- Baraja las **cartas de equipo** y colca el mazo en el espacio inferior derecho del tablero. Revela las 3 cartas superiores para formar la oferta.
- Baraja las **cartas de cantimplora** y colca el mazo en la parte superior izquierda del tablero.
- Baraja las **cartas de estación** y coloca 4 bocabajo en el tablero. Revela la carta superior.
- **Crea el sendero** para la primera estación debajo del tablero:
  - Coloca la loseta de Inicio de la ruta a la izquierda y la loseta de final de la ruta completamente a la derecha. (asegúrate de que no esté por el lado del modo solitario).
  - Separa las losetas de sendero básicas (sin \*) y avanzadas (con \*). Si son menos de 4 jugadores devuelve a la caja la loseta de cascada.
  - Mezcla las losetas avanzadas y añade una de ellas al azar a las losetas básicas.
  - Mezcla la nueva pila de losetas y añade una a una entre el inicio de la ruta hasta el fin de la ruta.
  - Mira el patrón de elementos de la carta de estación vigente y replícalo sobre las losetas de sendero *comenzando por la 2ª loseta* (sin incluir la de inicio y final).



## CADA JUGADOR RECIBE:

- 2 **senderistas** que coloca en la loseta de inicio.
- 1 **loseta de fogata** que coloca frente a sí por el lado encendido.
- 1 **carta de cantimplora** que coloca bocarriba frente a él.
- 2 **cartas de año**. Elige una y deja las sobrantes en la caja.



El jugador inicial recibe el **triángulo verde**.

El jugador a la derecha del jugador inicial recibe la **cámara fotográfica**.

## 4 ESTACIONES


Fase 1: Turnos de los jugadores  
Fase 2: Final de la estación



## FASE 1: TURNOS DE LOS JUGADORES

- En tu turno debes avanzar uno de tus senderistas por el sendero.
- La casilla a la que llegas debe estar vacía-
  - Puedes voltear tu fogata para moverte a una casilla ocupada (por ti o por otro jugador).
  - Puede haber varios senderistas en la casilla final.
- Debes realizar la acción de la casilla en la que te detienes (de lo contrario no puedes detenerte ahí).
- Cuando solo quede 1 senderista en el sendero (en total), ese senderista debe moverse a la loseta de fin del sendero y realizar una acción ahí.
- **Al final de tu turno puedes tener un máximo de 12 fichas.**

### ACCIONES DE SENDERO:

- Si la casilla a la que llegas tiene una **ficha sobre ella**, tómalala.
- **Bosque/montaña/valle/océano/ca**  **scada** → Recibes las fichas indizadas. FAQ: Si se agota un tipo de ficha no puedes visitar la casilla que te la otorgaría.
- **Vida silvestre** → Entrega una ficha para obtener una ficha de vida silvestre (son comodines, pero no se pueden usar para comprar equipo ni para reemplazar el agua en las cantimploras).
- **Albergue** → Entrega dos fichas e intercámbialas por dos fichas diferentes (no vida silvestre). Esto puede activar efectos de cartas de estación. FAQ: las fichas recibidas deben ser de tipos diferentes a las entregadas.
- **Vista** → Escoge entre
  - Tomar una carta de cantimplora
  - Pagar 2 fichas para tomar una fotografía y recibir la cámara. Si tenías la cámara en tu poder solo debes pagar 1 ficha por la foto (puedes usar vida silvestre).
- **Mirador** → Escoge entre
  - **Reservar un parque**
    - Toma un parque de la oferta (rellénala) o el superior del mazo y colócalo de manera horizontal frente a ti.
  - **Visitar un parque**
    - Escoge una carta de parque de la oferta (no del mazo) o una que hayas reservado.
    - Paga las fichas necesarias (puedes usar vida silvestre). Si el parque tenía una ficha encima puedes usarla para pagar su coste.
    - Coloca el parque bocarriba frente a ti.
    - Rellena la oferta.

### Comprar un equipo

- Escoge un equipo de la oferta (rellénala) y paga su coste.
- No puedes pagar con vida silvestre.
- Si un equipo tiene una habilidad instantánea ✨, aplícala.
- Se pueden usar varias cartas de equipo juntas para fortalecer ciertas acciones
- Hay equipos que te permiten sacar fotos. Ellos no te permiten tomar la cámara.



- **Río** →: Paga 1 agua para copiar la acción de otro lugar ocupado por un senderista. No se puede copiar el final del camino. No activa los equipos que se activarían al visitar el sitio cuya acción estás realizando.



### CANTIMPLORAS

- Cada vez que ganes una cantimplora colócala bocarriba frente a ti.
- No hay límite a la cantidad de cantimploras que puedes tener.
- Cuando ganes una ficha de agua (y solo en ese turno), puedes elegir poner esa ficha de agua en cualquier cantimplora vacía y llevar a cabo su acción.
- Si ganas más de una ficha de agua a la vez puedes llenar más de una cantimplora y activarlas en el orden que desees.
- Si ganas una cantimplora y un agua en el mismo turno, puedes activar esa cantimplora.
- No puedes llenar las cantimploras con vida silvestre.
- El uso de cantimploras puede desencadenar efectos de cartas de estación.




### LOSETA DE FINAL DEL SENDERO

- Si uno de tus senderistas llega a esta loseta colócala en una casilla (lo más a la derecha posible).
- Puede haber varios en la misma casilla.
- Acciones posibles
  - Reservar un parque.
    - Si eres el primero en seleccionar esta casilla recibes también el marcador de jugador inicial.
  - Comprar un equipo.
    - El primer jugador en usar esta casilla tiene un descuento de un sol ✨ en la compra. Con 4 o 5 jugadores el 2º también tiene este descuento.
  - Visitar un parque.
- Si tu ficha de fogata está apagada → jenciéndela!
- Recuerda: Si tu senderista es el último que queda en el sendero debes moverlo aquí en tu turno.



## FINAL DE LA ESTACIÓN

- Ocurre cuando todos los senderistas han alcanzado el final del sendero.
- El jugador con la cámara puede pagar 1 ficha para tomar una foto. 
- Los jugadores
  - Devuelven a la reserva todas las fichas de agua que tengan sobre sus cantimploras.
  - Colocan sus fogatas por el lado encendido.
  - Devuelven sus senderistas a la loseta de inicio del sendero.
- Reemplaza la carta de estación
- Variante JcK: reemplaza las cartas de las ofertas de parques y equipos.
- Forma el nuevo sendero:
  - Toma todas las losetas que forman el sendero.
  - Añade una loseta avanzada.
  - Mézclalas y colócalas al azar.
  - Coloca las fichas que correspondan sobre el sendero según el patrón indicado por la carta de estación.
- Comienza la nueva estación el jugador con la ficha de jugador inicial (triángulo verde).

## FINAL DE LA PARTIDA

Termina al cabo de 4 estaciones (ya no quedarán losetas de sendero sin usar).

### PUNTUACIÓN FINAL

- Parques visitados → 2-5 PV
- Parques reservados → 0PV
- Fotografías → 1PV
- Fichas sobrantes → 0PV
- Ficha de jugador inicial → 1PV
- Carta de año → 2/3 PV



El jugador con más PV será el ganador.  
Empate → más parques visitados.