**Русские правила**(не повторяют структуру оригинальных)

Цель игры – получить больше всего очков за 4 раунда (сезона).  
Каждый игрок управляет двумя туристами и одним костром одного цвета.  
Один ход – 1 движение одним из двух туристов.



**КОМПОНЕНТЫ и ПОДГОТОВКА**



**РЕСУРСЫ (TOKEN)**. Солнце, вода, лес, гора; а также животные и фотографии. Два лотка с ресурсами – общий банк. Размещаются в любом месте, чтобы каждому было удобно взаимодействовать с ними. Можно использовать прозрачные крышечки.

**ПАРКИ (PARKS)**. Перемешайте, поместите в зоне парков лицом вниз. Снимите 3 верхние, лицом вверх разместите на поле.

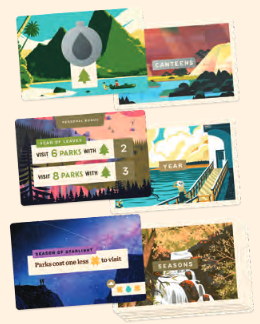
**МЕХАНИЗМЫ (GEAR)**. Перемешайте, поместите в зоне gear лицом вниз. Снимите 3 верхние, лицом вверх разместите на поле.



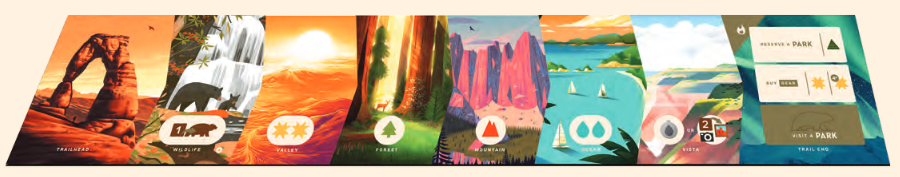
**ФЛЯГИ (CANTEENS)**. Перемешайте, поместите в зоне фляг. Снимите по 1 для каждого игрока. Они лежат и могут быть использованы по 1 разу за сезон.

**ГОДЫ (YEARS)**. Это задание, или личный бонус. Перед началом игры в закрытую каждый получает 2 задания, и должен оставить себе 1 понравившееся. Другие карты в закрытую идут в сброс. В конце дают очки (2 или 3), если выполнены условия.

**СЕЗОНЫ (SEASONS)**. Перемешайте, поместите в зоне сезонов. Перед началом каждого из 4/5 сезонов вскрывается новая карта, определяющая погоду и какое-либо условие на этот сезон.



**ЛОКАЦИИ (TRAIL)**. Есть базовые (**Forest, Mountain, Valley, Ocean, Vista**) и расширенные (помеченные звёздочками). В 1-й сезон к базовым локациям замешивается случайным образом выбранная расширенная, во 2-й сезон – ещё одна, и так 4 раза. Они в случайном порядке размещаются между стартовой и финишной локациями. Локация водопад (**Waterfall**) особая: в игре 2-3 игроков она не участвует, а для 4-5 игроков она смешивается с остальными базовыми локациями в самом начале, увеличивая тропу на 1 локацию.



**ЖЕТОН и ФОТОКАМЕРА**. Жетон – маркер первого игрока, отдаётся тому, *кто последним побывал в путешествии*, или случайным образом. Первому игроку справа от него выдаётся фотокамера.

**ИГРА**

**СТАРТ СЕЗОНА**. Перед каждым раундом происходит **настройка тропы** и **обновление сезона**. Сезон заканчивается тогда, когда все туристы достигают конца тропы. Если на поле остался 1 турист, он обязан идти на финиш, пропуская все локации.

**Как действует сезон**? На карточке указано условие (например, три карточки парков стоят дороже на 1 солнце) и собственно погода. На погоду указывают маркеры ресурсов, например, солнце, вода, солнца. Они выставляются на поле так: на стартовой и финишной локации – ничего, на первой случайной локации – ничего, а дальше: солнце-вода-солнце, солнце-вода-солнце.



**ХОДЫ**. Начинает 1 игрок. Во время хода перемещается один из туристов. Двигается только вперёд. Ставится только на свободную от других туристов, в т.ч. своего, клетку (*есть исключение -* ***костёр***). Как только ход сделан, игрок получает ресурсы и обязательно совершает действия. Ход передаётся следующему, и так далее.

**ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ ВО ВРЕМЯ ХОДА НА ФИНАЛЬНУЮ ЛОКАЦИЮ**

Любое из 3 действий может выполнить любое количество туристов, но при этом первые 2 действия первым игрокам дают некоторый бонус.

**ЗАБРОНИРОВАТЬ ПАРК**. Можно выбрать 1 из 3 на доске, или 1 верхний из колоды. Поставьте перед собой (*отдельно от посещённых*), и в будущем, выбрав действие **посетить парк**, сможете посетить его. Первый игрок, забронировавший парк в этом сезоне, получает на следующий сезон жетон первого игрока. В конце игры обладатель жетона получит 1 победное очко.

**КУПИТЬ МЕХАНИЗМ**. Механизм даёт постоянно действующее преимущество до конца игры. Например, он удешевляет посещение парков на 1 гору, либо позволяет во время посещения отдельной локации получить дополнительное действие. Также есть те, которые активируются только в момент покупки. Все механизмы покупаются за солнца. Первый игрок, покупающий механизм, получает скидку в 1 солнце. Если стоимость была в 1 солнце, значит карточка получается бесплатной. При игре в 4-5 игроков скидку на механизмы получают первые два игрока.

**Общее правило** карточек парков и механизмов: как только вы снимаете какую-либо карту с доски, сразу на её место помещаете новую карточку из стопки.

**ПОСЕТИТЬ ПАРК**. Выберите один из трёх доступных парков, либо один из ваших зарезервированных, и оплатите их стоимость вашими ресурсами. Можно использовать животных. При этом не забывайте учитывать условия **сезона**, а также личные **механизмы**.



**КОНЕЦ СЕЗОНА и КОНЕЦ ИГРЫ**

**КОНЕЦ СЕЗОНА**. Как только ваша пара туристов становится на финишную локацию, вы дожидаетесь, пока свои ходы завершат соперники. Но как только на тропе остаётся только последний турист, он **обязан** финишировать. Это и есть конец сезона. В этот момент:  
- Обладатель фотокамеры может за 1 любой ресурс получить 1 фотографию.  
- Все, у кого больше 12 ресурсов, в т.ч. с животными, должны сбросить лишние.

**НАСТУПЛЕНИЕ НОВОГО СЕЗОНА**.   
1. Верните все туристов на старт.  
2. Все невзятые ресурсы верните в банк.  
3. Соберите все локации, добавьте одну из расширенных, перемешайте и сформируйте тропу. Теперь она на один участок длиннее.  
4. Уберите карту **сезона** (условие+погода), поставьте новую.  
5. Первым в новом сезоне ходит игрок с жетоном первого игрока.

**КОНЕЦ ИГРЫ**. После 4 сезонов наступает конец игры.

**ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ**. Очки дают:  
1) карты посещённых парков;  
2).фотографии;  
3) карточка задания;  
4) жетон 1 игрока (1 очко).  
Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, побеждает тот, кто посетил больше всего парков. В других случаях первое место разделяется.



**ОПИСАНИЕ НЕКОТОРЫХ ЭЛЕМЕНТОВ**

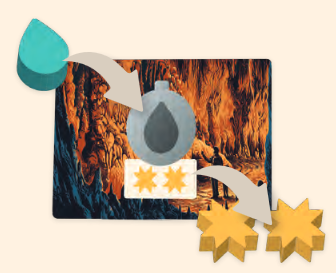
**КОСТЁР, или ЛАГЕРЬ**. Вначале сезона все костры активны/горят. Костёр позволяет стать туристу на занятую кем-либо локацию (в т.ч. собственным другим туристом). Как только он использован, костёр переворачивается, т.е. становится неактивным/гаснет. Но если один из туристов добрался до финиша, он зажигает костёр – т.е. у оставшегося туриста появляется возможность вновь воспользоваться костром.



**ЖИВОТНОЕ**. Играет роль джокера – принимает вид любого ресурса при посещении парков, получении механизмов (gear). Визуально это 12 разных животных, но они функционально идентичны.



**ФЛЯГИ (CANTEENS)**. Дают возможность некоторых действий за счёт 1 воды. Используется так: вы зашли на какую-либо локацию, получили на ней 1-3 воды, и тут можете потратить 1 воду, чтобы получить эффект фляги. По-другому фляга не используется, даже если у вас много ресурсов воды: только в ход, когда вы её получаете. За игру можно собрать несколько фляг (**Vista**), но каждая из них может быть использована по 1 разу за сезон.



**ФОТОКАМЕРА (CAMERA)**. Позволяет за 1-2 ресурса сделать фотографию, которая даст в конце игры 1 очко. Используется на локации **Vista**. Если на момент её посещения камера была у вас, вы отдаёте 1 ресурс, если же она была у другого игрока, вы платите 2 ресурса и забираете камеру себе. Также камера своему обладателю позволяет сделать 1 дополнительную фотографию в конце сезона за 1 ресурс. Некоторые карты механизмов (**Gear**) позволяют делать фото при отдельных условиях.



**ОПИСАНИЕ ЛОКАЦИЙ**

**Forest** – возьмите жетон леса.  
**Mountain** – возьмите жетон горы.  
**Valley** – возьмите два солнца.  
**Ocean** – возьмите две воды.  
**Vista** – возьмите **флягу** или сделайте фотографию.  
...  
**Wildlife** – замените любой ресурс животное.  
**Lodge** – замените 2 ресурса на 2 других ресурса.  
(*Ни один новый из 2 ресурсов не должен повторять 2 старых. Т.е. хитрость поменять солнце и воду на гору и солнце не пройдёт: обязательно нужно меня солнце и воду на лес и гору, либо на гору и гору*).  
**Lookout** – посетите **парк**, либо возьмите его в **резерв**, либо купите карту механизма.  
**River** – за 1 воду скопируйте действие любой из локаций, если на ней есть турист.  
**Waterfall** – возьмите солнце и воду (*базовая* локация для игры в 4-5 игроков).

**ВОПРОСЫ**

**Можно ли посетить локацию без действия?** Нет. Чтобы посетить локацию, нужно иметь возможность выполнить указанное действие. Например, имея 1 жетон, вы не можете посетить пустую локацию Lodge, в которой нужно поменять 2 жетона на 2 других.

**Как я могу заполнить флягу?** Если во время хода вы получаете воду, в этот момент вы можете использовать её для заполнения фляги. Если в свой ход вы получили 2 воды, вы можете заполнить 2 фляги, если они у вас есть. Ранее собранная вода из ваших запасов не может быть использована для заполнения фляги.

**Можно ли использовать ресурс погоды в отношении действий локации?** Да, как только вы собрали ресурс, выпавший за счёт погоды, он попадает в ваш запас и может быть использован для любых действий на локациях.

**Что делать, если ресурс закончился, а я хочу его получить?** Если в общем резерве не хватает какого-либо ресурса, то вы не можете походить на локацию, которая даёт его, поскольку не можете выполнить её действие.

**Как работает обмен 2 ресурсов на 2 других?** Вы можете заменить 2 ресурса на 2 других новых, исключая животных. При этом ни один из 2 новых не должен повторять ни одного из 2 старых. Можно получить 2 одинаковых, главное, чтобы они не совпадали с теми, что вы сбрасываете.

**Можно ли совместить действие Lodge с эффектом фляги (canteen)?** Да. Если вы, к примеру, поменяли солнце и лес - на гору и воду, вы можете тут же воспользоваться водой, чтобы заполнить флягу и получить её эффект

**Может ли действие River активировать механизм (gear), указывающий на локацию?** Нет. Река позволяет копировать действие локации, но не считается посещением её напрямую. [*Не совсем понятная часть из правил*: тем не менее, жетоны, полученные при посещении Реки, все еще выигрывают от сезонных эффектов.]

**Действуют ли механизмы от ресурсов, которые выпали от погоды?** Да.

**Можно ли использовать несколько механизмов одновременно?** Да, каждая карта механизма даёт вам способность или скидку, которая действует до конца игры. Все эффекты являются кумулятивными, т.е. их можно объединять. Но учтите, что если в парке 1 солнце, а у вас скидка на 2 солнца, вы не получите 1 солнце из резерва - просто сведёте стоимость к нулю.

**Как работают механизмы SUNSCREEN или RAIN?** Эти механизмы позволяют посещать парки, используя один вид ресурсов вместо других.

**Как заполнять флягу бесплатной водой?** Когда вы используете упомянутое действие, вы берёте воду из общего резерва и помещаете в свою флягу, и получаете соответствующий эффект.

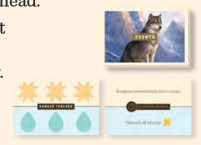
**Как работает сезон RAIN и SPLENDOR**? При посещении каждого из трёх выложенных парков вы получаете 1 солнце или 1 воду соответственно (*для удобства можно на каждый парк выставить по 1 такому ресурсу*). Вы даже можете использовать этот ресурс для посещения этого же парка, либо активировать его (если это вода) для заполнения фляги. Когда кто-то посетил выложенный парк, и из колоды выставляется новый, на него уже не распространяется условие погоды: новый парк будет без дополнительного ресурса.

**РЕЖИМ СОЛО** (для одного игрока)  
(Я ещё не играл, поэтому правила не прочувствованы реальной игрой)

Цель соло-режима - получить как можно больше очков. Правила режима слегка изменены, здесь задействуются некоторые другие механизмы. Вашими соперниками будут два рейнджера.

**ПОДГОТОВКА**

0. Всё по базовым правилам, за исключением следующих пунктов:  
1. Сформируйте колоду механизмов (GEAR) обычным способом, но не выставляйте их.  
2. Финальную локацию разверните стороной для одиночной игры.  
3. Выберите цвет своих туристов и костра; то же для рейнджеров. Поместите всех на старт.  
  
4. Сформируйте колоду событий (EVENTS). Положите рядом карту накопления ресурсов рейнджеров. Откройте одну карту событий, разместив её рядом с ней, цвета должны совпадать. Это **активная карта событий**.

  
5. Случайным или намеренным образом возьмите фотокамеру или жетон 1 игрока.  
6. Вы готовы к началу игры!

**ДВИЖЕНИЕ ТУРИСТОВ И РЕЙНДЖЕРОВ**

Ходы совершаются по-очереди. Вы играете по базовым принципам, а рейнджеры - по специальному алгоритму. Вот как ходят рейнджеры.   
1. Откройте верхнюю карту механизма (Gear) и поместите её: с одним солнцем - в левый слот на поле, с двумя - в средний, с тремя - в правый.  
2. Рейнджер идёт на то количество локаций, сколько солнц указано на карте механизма.

**Пример хода**. Вы открыли механизм на 2 солнца. Передний рейнджер перемещается на 2 позиции вперёд. Поскольку там находитесь вы, он идёт на 1 позицию дальше, и забирает жетон погоды (в данном примере: солнце).



**ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ РЕЙНДЖЕРОВ**

1. Если ваш турист впереди, передвигайте переднего рейнджера.  
2. Если рейнджер впереди, передвигайте последнего рейнджера.  
3. Рейнджеры могут становится рядом друг с другом, но рядом с вами - нет. Тут они просто перескакивают на следующую локацию.   
4. Вы по-прежнему можете пользоваться своим костром, чтобы посещать локации, занятые туристом или рейнджером.

**Как работают СОБЫТИЯ (EVENTS)**

Когда рейнджер ходит на локацию, где лежит ресурс погоды, он забирает его и получает в копилку рейнджеров, или - **карту событий**. Когда на карте соберётся три одинаковых ресурсов, она активируется. После активации уберите карту в конце колоды и откройте новую карту событий. Три жетона, вызвавшие событие, верните в общий запас; остальные ресурсы остаются. Если событие переместило путешественника на какую-либо локацию, он не получает её действия.

**ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ ВО ВРЕМЯ ХОДА НА ФИНАЛЬНУЮ ЛОКАЦИЮ**

1. Зарезервировать парк.  
2. Купить механизм (без скидки)  
3. Посетить парк.

**ЧТО  ДЕЛАЮТ РЕЙНДЖЕРЫ НА ФИНАЛЬНОЙ ЛОКАЦИИ**

Три тёмно-зелёных слота зарезервированы для рейнджеров. Они дают им возможность активировать уникальные действия, когда те придут на финиш. Стоимость механизмов определяет, какой слот будет выбран рейнджером.

****1 солнце = **Верхний слот**. Сбросьте левый парк с поля. Если вы ещё не резервировали парк, то рейджер получает жетон первого игрока. Если вы резервировали парк, то рейнджер делает эту способность недоступной до следующего сезона.  
2 солнца = **Средний слот**. Сбросьте средний парк. Верните фотокамеру в запас.  
3 солнца = **Нижний слот**. Сбросьте правый парк. Перетасуйте открытые механизмы с 3 солнцами и верните их обратно в колоду Gear.

**Примечание**. Рейнджеры не просто сбрасывает карту парка с поля - они не позволяют выложить новую до начала следующего сезона. Так у вас сужается вариативность действий. Парки, посещённые туристами, заменяются новыми, как в базовой игре. Если второй рейнджер посетит тот же слот, что и первый, тогда ничего не произойдёт.

**ДВА ТУРИСТА или ДВА РЕЙНДЖЕРА НА ФИНИШЕ**

Если оба ваших туриста финишировали, оставшиеся рейнджеры идут на финиш и не предпринимают действий финальной локации. Если оба рейнджера достигают финиша раньше 1 или 2 ваших туристов, оставшиеся туристы идут на финиш. Если они обогнали 2 ваших туристов, вы можете выполнить только одно финальное действие.

**КОНЕЦ СЕЗОНА и КОНЕЦ ИГРЫ.**

В конце сезона происходят те же изменения, что и в обычной игре. К этому добавляется обновление пустых слотов, на которые повлияли рейнджеры. Конец игры наступает после 4 сезонов.

**ТАБЛИЦА ОЧКОВ**

**≤ 20**. Слабый результат, которым нельзя хвастаться.  
**20-24**. У вас уже кое-что получается, но вы ещё не профессионал.  
**25-29**. Вы опытный путешественник, но рейджеры всё же опытней вас.  
**≥ 30**. Незабываемое путешествие. Вы сделали памятки на всю жизнь. Победа!