







APRENDE A JUGAR EN
TRANJISGAMES.COM

PARKS NIGHTFALL

Nightfall, primera expansión de **PARKS**, añade nuevas cartas de Parque con acciones, cartas de Año alternativas con más oportunidades para puntuar y Campamentos que aumentarán tus opciones para explorar las rutas. Incluye más fichas de Fauna, puesto que es probable que veas más animales. Por último, las nuevas cartas de Parque completan el conjunto de los parques naturales de Estados Unidos a fecha de Mayo de 2020. **VERSION 1.0**

COMPONENTES

-  1 tablero de Campamento
-  24 cartas de Parque (70 X 120 MM)
-  26 cartas de Año (50 X 75 MM)
-  4 fichas de Fauna
-  4 fichas de Tienda
-  6 losetas de Campamento (46 X 75 MM)

PREPARACIÓN

Procede igual que en la preparación del juego base, pero con los siguientes cambios:

PARQUES NUEVOS • mezcla los Parques de esta expansión con el mazo de Parques del juego base. Coloca el mazo resultante en el tablero y revela 3 Parques, como de costumbre.



FAUNA • entrega a cada persona 1 ficha de Fauna para empezar la partida.

//// ÁREA DE LA RUTA ////



ACAMPADA • Después de construir la ruta, coloca el Tablero de Campamento bajo la loseta de Inicio de Ruta, por el lado apropiado en función de cuántas personas juguéis. Si sois 5, coloca junto al Tablero de Campamento la loseta de Campamento que tiene el icono **5+** en su esquina inferior derecha. Si sois menos, devuélvela a la caja.

Mezcla el resto de losetas de Campamento. Toma 3 al azar y colócalas junto al Tablero de Campamento, con la cara que indica Estación **1** hacia arriba. Devuelve las demás losetas a la caja.

TIENDAS • Una vez aplicado el patrón de Clima, coloca las Tiendas (🏠) en las Etapas de la Ruta, según una de estas imágenes en función de cuántas personas juguéis:



De **1 A 3 PERSONAS**: se usan 3 🏠, devuelve la que sobra a la caja. Coloca una 🏠 en la Etapa anterior al Final de Ruta. Después, deja una Etapa libre y repite el patrón alternando a partir de la siguiente, hacia el Inicio de Ruta, hasta colocar las 3 🏠 (ver imagen superior).

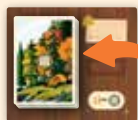


DE **4 A 5 PERSONAS**: coloca la 🏠 adicional entre las 2 🏠 más cercanas al Inicio de Ruta.



LOS PUNTOS INDICAN CUÁNTAS COPIAS DE LA CARTA HAY EN EL MAZO DE AÑO

CARTAS DE AÑO • Devuelve el mazo de cartas de Año del juego base a su caja, no las usaréis con Nightfall. Mezcla el mazo de Año de Nightfall y reparte 2 cartas de Año a cada persona. Coloca el mazo sobre el Tablero de Campamento. Cada persona elige 1 de las 2 cartas de Año para quedarse, y pone la otra, boca abajo, en la parte inferior del mazo.



Las cartas de Año de Nightfall siempre se descartan boca abajo en la parte inferior del mazo.

VARIANTE • Para partidas más variadas, combina las 24 cartas de Parque de Nightfall con 24 del juego base (tomadas al azar o escogidas). De esta forma, la mitad tendrán una **⚡ ACCIÓN INMEDIATA**.

DETALLES DE LAS CARTAS DE AÑO

El mazo de Año de Nightfall ofrece formas distintas de puntuar y variantes de algunas cartas que ya conoces del juego base. Podréis adquirir más cartas de Año a lo largo de la partida gracias a las acciones de las nuevas cartas de Parque y los Campamentos.

Ahora obtendrás más puntos por estas cartas cuantas más veces cumplas la condición. Si cada carta te otorga 1 ó 2 puntos cada vez que la cumplas, imagina cuántos podrás conseguir un buen año.

Como en el juego base, mantén boca abajo hasta el final de la partida todas las cartas de Año que consigas durante la misma.

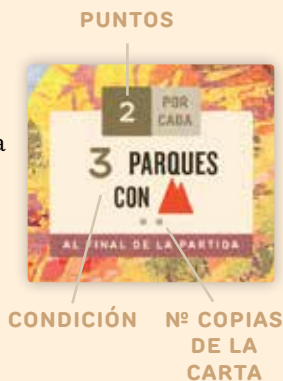
PUNTUACIÓN • Cada carta de Año en juego puntuará, y no hay límite al nº de cartas de Año que puede tener una persona. En cambio, si tienes múltiples copias de la misma carta, solo puntuará una de ellas. Si consigues una carta de Año que ya tenías, intenta intercambiarla con una acción de Campamento.



EJEMPLO • La carta Viaje otorga 1 punto por cada conjunto de 4 recursos diferentes dibujados en tus cartas de Parque.

Mariano acaba la partida con 4 Soles, 6 Aguas, 10 Montañas y 7 Bosques en sus Parques visitados. Por tanto, su carta de Viajero vale 4 puntos. Si tuviera una segunda carta de Viajero, solo puntuaría una de ellas.

NOTA • Para las cartas de Año, solo cuentan los iconos a la izquierda del ⚡ en las cartas de Parque. Los de las acciones inmediatas de Nightfall, no.




NO CUENTAN PARA LAS CARTAS DE AÑO

REFERENCIA DE LAS CARTAS DE AÑO

CANOÍSTA •	1 PUNTO por cada 3 Aguas en tus Parques visitados
ESCALADA •	1 PUNTO por cada 2 Montañas en tus Parques visitados
COLECCIONISMO ••	2 PUNTOS por cada conjunto de Parques visitados de valor 2, 3 y 4
CONSERVACIÓN •	1 PUNTO por cada 2 Bosques en tus Parques visitados
SILVICULTURA ••	2 PUNTOS por cada 3 Parques que hayas visitado que tengan Bosque
RECOLECCIÓN ••	2 PUNTOS por cada 3 fichas en tu reserva personal
KAYAKISTA ••	2 PUNTOS por cada 3 Parques que hayas visitado que tengan Agua
MONTAÑISMO ••	2 PUNTOS por cada 3 Parques que hayas visitado que tengan Montaña
DOCUMENTACIÓN ••	1 PUNTO por cada 4 Fotografías que hayas tomado
TECNÓFILO ••	1 PUNTO por cada 2 Soles en los costes de tus cartas de Equipo
PRESERVACIÓN ••	1 PUNTO por cada ficha de Fauna en tu reserva personal
ASTRONOMÍA •	1 PUNTO por cada 3 Soles en tus Parques visitados
VIAJE ••	1 PUNTO por cada conjunto de Bosque, Montaña, Sol y Agua en tus Parques visitados
CAMINATA ••	2 PUNTOS por cada 3 Parques que hayas visitado que tengan Sol
EXPLORACIÓN ••	1 PUNTO por cada Parque que hayas visitado que tenga una acción inmediata

CAMPAMENTOS

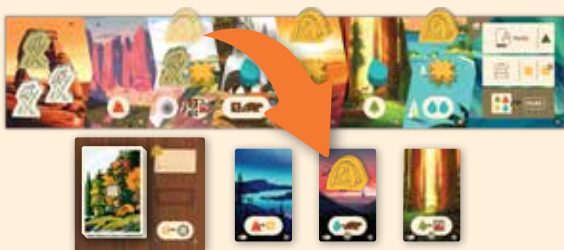
Los Campamentos abren nuevas opciones. Pero, como en cualquier viaje con acampada, es fundamental una buena planificación para aprovechar su potencial. Al principio de cada Estación, algunas Etapas tendrán una  sobre ellas, indicando que hay un Campamento disponible allí.



FICHAS DE TIENDA • Cuando muevas tu Excursionista a una Etapa con Tienda, tienes dos opciones:

1 • Visitar la Etapa de forma normal, tomando la ficha de Clima (si hubiera) y realizando la acción.

0

2 • Tomar la Tienda y colocarla en una loseta de Campamento *libre* para realizar su acción.



EJEMPLO • Vicente avanza su Excursionista hasta una Etapa con una . En vez de realizar la acción de la Etapa y tomar la ficha de Clima que hay sobre ella, decide acampar. Coloca la  en un Campamento libre y realiza su acción.

Recuerda: si decides acampar, no tomas la ficha de Clima que haya en una Etapa. No puedes acampar en una loseta de Campamento que ya tenga una Tienda encima.

ACCIONES DE CAMPAMENTO • Los Campamentos ofrecen acciones interesantes que suelen cambiar con cada Estación:



**DISPONIBLE
CADA
ESTACIÓN**

TABLERO DE CAMPAMENTO


Paga 3 Soles para tomar 2 cartas de Año del mazo. Descarta una de tus cartas de Año al fondo del mazo (no hace falta que sea una de las que acabas de tomar; puedes descartar una carta que ya tuvieras).


Para 1 a 3 personas, solo 1  puede colocarse aquí.
Para 4 o más, usa la otra cara del tablero, con 2 casillas.

CAMPAMENTOS (CONTINUACIÓN)




   **1•3** Paga 1 Montaña para ganar 5 Soles.

   **2•4** Paga 1 Bosque para ganar 5 Aguas.

   **1•3** Paga 1 Bosque para tomar una Foto.



   **2•4** Paga 1 Montaña para tomar una Foto.



PUEDA HACERSE HASTA 2 VECES POR TURNO

   **1•3** Paga 1 Agua para ganar 1 ficha de Fauna

   **2•4** Paga 1 Sol para ganar 1 ficha de Fauna

PUEDA HACERSE HASTA 3 VECES POR TURNO

  **1•2** Gana 1 Cantimplora y 1 Agua

  **3•4** Mueve todo el Agua de tus Cantimploras llenas a tu reserva. Estas fichas de Agua no cuentan como obtenidas este turno, no puedes rellenar Cantimploras con ellas. Además, gana 1 Agua.



1•4

Descarta una de tus cartas de Equipo o de Año a la parte final de su respectivo mazo. Después, puedes tomar la carta superior de uno de esos mazos o cualquier carta de Equipo disponible del tablero. *Nota: no tienes por qué tomar el mismo tipo de carta que descartaste.*



2•3

Paga 2 Soles para descartar las 3 cartas de equipo disponibles en el Tablero. Después, revela y coloca en el Tablero 3 cartas del mazo de Equipo. Puedes obtener gratis 1 de ellas, o bien la primera carta del mazo de Equipo.



1•3

Gana 1 Agua, reserva 1 Parque y enciende de nuevo tu Hoguera (si estuviera apagada).






2•4

Gana 1 Sol, reserva 1 Parque y enciende de nuevo tu Hoguera (si estuviera apagada).

NOTA: ESTE CAMPAMENTO SOLO SE USA EN PARTIDAS CON 5 PERSONAS.

Recuerda, puedes usar fichas de Fauna en lugar de cualquier otro tipo de ficha al realizar una acción.

DETALLES DE LA CÁMARA • Como siempre, la  te permite tomar Fotografías pagando 1 ficha cualquiera. Si tienes la Cámara y visitas un Campamento o Parque que te permita tomar una Fotografía, puedes pagar con cualquier ficha y no solo con la que la acción indique.



HOGUERAS • Si quieres mover tu Excursionista a una Etapa ocupada por otro y con una , puedes hacerlo como de costumbre apagando tu Hoguera. Después, elige si visitas la Etapa para realizar su acción o si usas la  para acampar. Si eliges visitar la Etapa y todavía hubiera alguna ficha de Clima, la obtienes también.

EQUIPO Y ACAMPADA • Las cartas de Equipo que hagan referencia a una Etapa específica de la Ruta se activan (si procede) al mover tu Excursionista allí, incluso si eliges acampar en vez de visitar la Etapa y realizar su acción.



VARIANTE DE FAUNA - Recomendamos usar la siguiente regla: cada ficha de Fauna cuenta como 2 fichas para pagar costes indicados con el icono marrón de fichas. Esto es aplicable al visitar Parques con este icono o al tomar Fotografías en la Ruta. Por ejemplo, en la Etapa que te permite tomar una Fotografía, puedes pagar con 1 ficha de Fauna en vez de con 2 fichas cualesquiera para tomar la Fotografía.

CAMBIO DE ESTACIÓN

Además de los pasos habituales de cambio de Estación del juego base, devuelve a la reserva general cualquier ficha de Clima que quede en la ruta. Retira todas las  de los Campamentos y la Ruta. Si es necesario, volteas las losetas de Campamento de forma que muestren en su esquina inferior izquierda el número de la nueva Estación. Colocas las  en la nueva ruta, como hiciste en la preparación de la partida. ¡Ya puede comenzar la nueva Estación!



Como recordatorio de qué Estación empieza,

cuenta cuántas losetas quedan en la pila de Etapas Avanzadas: 3 al comenzar la 1ª Estación, 2 con la 2ª, 1 para la 3ª y ninguna si comienza la 4ª Estación.





El tablero de Campamento tiene una ayuda visual para preparar las Estaciones.

CAMBIOS AL MODO SOLITARIO

Prepara la partida igual que en el modo solitario para el juego Base con los cambios de Nightfall:

- Añade las cartas de Parque de Nightfall
- Usa el mazo de cartas de Año de Nightfall
- Prepara los Campamentos y las   
- Recuerda comenzar con 1 ficha de Fauna

GUARDAS • Como siempre, los Guardas avanzan por la Ruta al revelar cartas de Equipo, ¡pero ahora también irán limpiando los Campamentos!

Cuando el Guarda más rezagado llegue a (o sobrepase) una Etapa con una , retírala de la ruta y déjala aparte. No podrás usar esta  durante la Estación actual. Si el Guarda más rezagado visita una Etapa con una ficha de Clima y una , tú escoges si el Guarda obtiene la ficha de Clima (y la añade al Contador de Evento) o si retira la .

PUNTUACIÓN MODO SOLITARIO

Las nuevas cartas de Año, los nuevos Parques y las acciones de Campamento te permitirán conseguir más puntos, por lo que se utiliza una tabla actualizada de puntuación:

MENOS DE 25 PUNTOS • Has ido con demasiada calma...


25-29 • Te ayudará pedir consejo a alguien profesional.

30-34 • A tu paso, los parques quedan mejor que antes.

35 O MÁS • Has forjado recuerdos para toda la vida.

¡ENHORABUENA!

GUARDAR EL JUEGO

Puedes dividir el mazo de Parques para que quepa, repartido, en las cajas de Parks y Nightfall. Puedes separar fácilmente las cartas de Parque de Nightfall fijándote en el icono  en la esquina inferior derecha.

Las nuevas fichas de Fauna caben perfectamente en las bandejas del juego base. Recuerda que los huecos más grandes son para almacenar las fichas de Sol y Agua, ya que hay más cantidad de ellas que de otros tipos.

CRÉDITOS

DISEÑO DE LA EXPANSIÓN • Mattox Shuler

DESARROLLO • Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht y Henry Audubon

REGLAMENTO • Travis D. Hill y Donny Behne

MAQUETACIÓN / MEEPLES • Mattox Shuler y Kyle Key

DIRECCIÓN DE ARTE • Fifty-Nine Parks

KEYMASTERGAMES.COM - @KEYMASTERGAMES

59PARKS.NET - @FIFTYNINEPARKS



TRANJIS
GAMES

EDICIÓN EN ESPAÑOL

TRANJIS GAMES, S.L. (CIF: B-87478038)

Avda. Los Almendros 40

28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

TRADUCCIÓN Y DIRECCIÓN EDITORIAL • Álex Garcigregor

ARTEFINALIZACIÓN • **WAH!**studio

tranjisgames.com     @tranjisgames

CRÉDITOS DE LAS ILUSTRACIONES

INFORMACIÓN DE ARTISTA

PARQUES ILUSTRADOS

Jonathan Bartlett
BARTLETTSTUDIO.COM

WIND CAVE

Kristen Boydstun
KRISTENBOYDSTUN.COM

LAKE CLARKE

Nicolas Delort
NICOLASDELORT.COM

ARCHES (NIGHT)

Johnny Dombrowski
JOHNNYDOMBROWSKI.COM

CANYONLANDS (DAY)

David Doran
DAVIDDORAN.CO.UK

KOBUK VALLEY

Laurent Durieux
LAURENTDURIEUX.COM

GLACIER

Cristian Eres
CRISTIANERES.COM

DEATH VALLEY

Ft. Lonesome
FTLONESOME.COM

BIG BEND (NIGHT)

Jay Gordon
JAYGORDONDRAWS.COM

REDWOOD (STAG)

Leesha Hannigan
LEESHAHANNIGAN.COM

KATMAI

Kevin Hong
KEVINHONG.COM

PETRIFIED FOREST

Rory Kurtz
RORYKURTZ.COM

ROCKY MOUNTAIN (NIGHT)

Simon Marchner
SIMONMARCHNER.DE

INDIANA DUNES

Mike McCain
LOWSUNSAMURAI.COM

PINNACLES

Dan McCarthy
DANMCCARTHY.ORG

CANYONLANDS (NIGHT) • ZION
DENALI • CRATER LAKE

Plaid Mtn.
PLAIDMTN.COM

VOYAGEURS

Vincent Roché
@VINCENT_ROCHE

HAWAI'I VOLCANOES

Kim Smith
KIMILLUSTRATION.COM

GRAND TETON (BISON)

Telegramme Paper Co.
TELEGRAMME.CO.UK

HOT SPRINGS

Glenn Thomas
GLENNTHOMAS.STUDIO

REDWOOD (DOE)

Marianna Tomaselli
MARIANNATOMASELLI.NET

WHITE SANDS