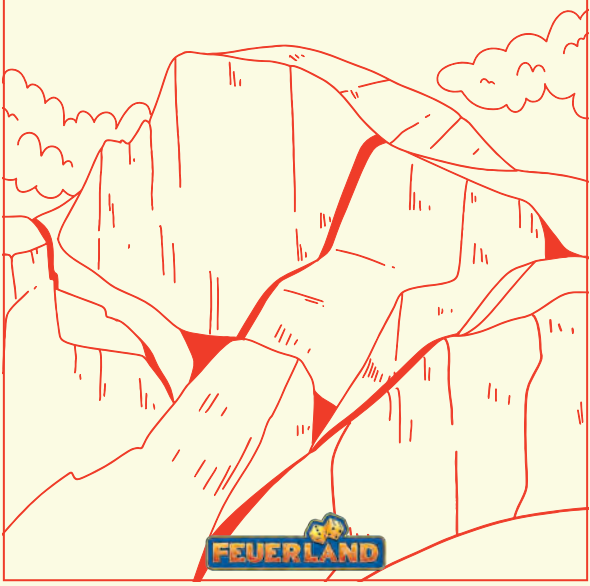
OFFIZIELLER REISEFÜHRER

SPIELANLEITUNG



Schnüre deine Stiefel, fülle deine Feldflasche und schnapp dir deine Karte. Bist du bereit? Dann lass die Würfel rollen!

Willkommen bei **Parks: Würfeln & Wandern**, einem Spiel, bei dem du durch Wiesen und Bäche wanderst sowie die Pflanzen- und Tierwelt von sechs atemberaubenden Nationalparks der USA entdeckst.

ZIEL

In jedem Spiel unternehmt ihr eine Wandertour, die aus 3 Wanderungen durch einen der 6 enthaltenen Nationalparks besteht: **Acadia**, **Arches**, **Death Valley**, **Glacier**, **Great Smoky Mountains** und **Yosemite**.
Macht eure Wanderung zu einem einmaligen Erlebnis und erhaltet Punkte, indem ihr eure Feldflasche auffüllt, Wildtiere erspäht, in euer Tagebuch schreibt und Parkboni erhaltet. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel!

SPIELMATERIAL

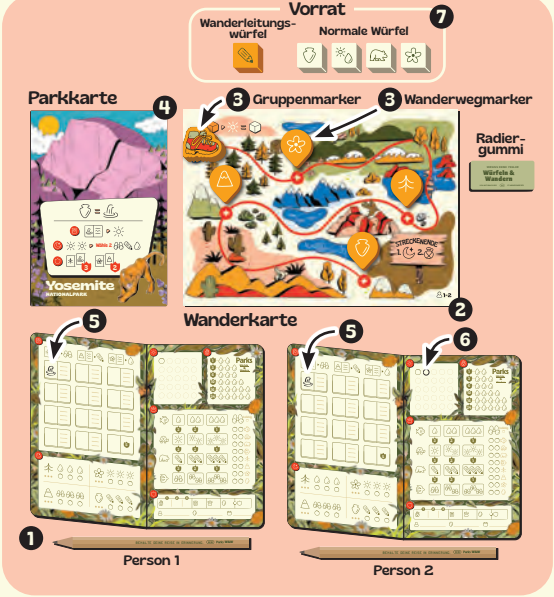
- 4 normale Würfel
- 1 Wanderleitungswürfel
- 5 Wanderwegmarker
- 1 Gruppenmarker
- 1 doppelseitige Wanderkarte
- 6 Parkkarten
- 1 Solowanderung-Karte
- 4 Stifte
- 1 Radiergummi
- 4 Logbücher

SPIELAUFBAU

1. **Schnappt euch eure Ausrüstung!** Nehmt euch jeweils 1 Stift und 1 Logbuch. Öffnet eure Logbücher auf einer neuen Doppelseite.
2. **Plant eure Strecke!** Legt die Wanderkarte in die Tischmitte, mit der Seite für 1–2 bzw. 3–4 Personen nach oben (siehe rechte untere Ecke).
3. **Versammelt euch!** Mischt die 5 Wanderwegmarker und platziert zufällig jeweils 1 offen über jeder Station des Wanderwegs. Legt den Gruppenmarker auf den Startpunkt. Beim Spiel allein oder zu zweit legt ihr den Wanderwegmarker mit dem Fernglas beiseite.
4. **Wählt einen Park!** Wählt 1 Parkkarte und legt diese mit dem parkspezifischen Landmarkensymbol nach oben neben die Wanderkarte. Ist dies euer erstes Spiel, startet mit dem **Yosemite**-Nationalpark, dort gibt es gute Wanderwege für Neulinge.
5. **Zeichnet 1 Landmarke!** Zeichnet auf die erste linke Seite eurer Tagebücher die Landmarke des gewählten Parks. Für Yosemite ist dies der Wasserfall.
6. **Macht euch bereit!** Wählt eine Startperson. Alle haben 1 Sonne in ihrem -Bereich umkreist. Die 2. Person im Uhrzeigersinn erhält 1 weitere Sonne. Die 3. und 4. Person erhalten 2 weitere Sonnen.
7. **Auf geht's!** Werft alle Würfel und platziert sie als Vorrat oberhalb der Wanderkarte.

SOLOWANDERUNG

Zusätzliche Regeln für das Spiel allein findest du auf der Solowanderung-Karte.



SPIELÜBERSICHT

Ihr macht eine Wandertour mit 3 Wanderungen im gewählten Nationalpark. Jede Wanderung besteht aus 2 Phasen, der **Tag-** und der **Nachtphase**. In der Tagphase wählst du in deinem Zug 1 Würfel aus dem Vorrat, platzierst ihn vor dir und markierst das entsprechende Symbol in deinem Logbuch. Wenn du den Wanderleitungswürfel wählst, rückt der Gruppenmarker auf die nächste Station vor. Erreicht der Gruppenmarker das Streckenende, endet der Tag und die Nacht bricht herein. In der Nachtphase erhaltet ihr Boni und Feldflaschenpunkte. Danach endet die Wanderung und ihr bereitet den Wanderweg für die nächste vor. Nach der 3. Wanderung folgt noch die Schlusswertung und das Spiel endet.

SPIELABLAUF – TAGPHASE



Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, wählst du 1 Würfel aus dem Vorrat und platzierst ihn vor dir.

Wenn du einen Würfel nimmst, wähle

A) kostenlos 1 beliebigen normalen Würfel oder

B) den **Wanderleitungswürfel** . Um ihn zu wählen, musst du aber für jeden normalen Würfel, der noch im Vorrat ist, 1 Sonne verwenden (streiche sie durch). Hast du nicht genug Sonnen , musst du einen normalen Würfel wählen (Option A).



A) Normaler Würfel

Führe die Würfelaktion aus, indem du das Symbol des gewählten Würfels in 1 der 5 Bereiche in deinem Logbuch markierst und etwaige Effekte ausführst (*siehe Symbole und ihre Aktionen*). Dann ist die nächste Person am Zug.

B) Wanderleitungswürfel

Führe die folgenden Schritte von oben nach unten aus:

- Bewege den Gruppenmarker auf die nächste Station des Wanderwegs.
- Führe in beliebiger Reihenfolge die Aktion des Wanderleitungswürfels und die des neuen Wanderwegmarkers aus. Markiere dafür das abgebildete Symbol in 1 der 5 Bereiche und führe etwaige Effekte aus.
- Danach dürfen **alle** (auch du), die in ihrem Tagebuch eine Zeichnung der Landmarke haben, die der Wanderwegmarker zeigt, auf der linierten Seite daneben 1 Zeile schreiben (*siehe „Stift" S. 6*). Hast du mehr als 1 passende Zeichnung, musst du dich für 1 entscheiden.

Mit dem Fernglas überblickst du den ganzen Wanderweg! Handelt es sich bei dem Symbol um ein Fernglas , wählst **du für alle** 1 beliebige Landmarke.

- Gib nun **alle** Würfel (auch die im Vorrat) an die nächste Person. Diese wirft sie, platziert sie als neuen Vorrat oberhalb der Wanderkarte und macht ihren Zug. *(Für ein Beispiel siehe S. 8. Wir empfehlen, zuerst weiterzulesen.)*



Wählst du einen Würfel, den du nicht nutzen kannst, erhältst du dafür 1 Sonne.



Zeigt die Seite des Würfels 2 Symbole, dann markiere beide. Sind die Symbole mit / getrennt, musst du dich für 1 davon entscheiden.

Die unterschiedlichen Symbole auf den Würfeln stellen dar, was du während deiner Wanderung erlebst. Stell dich den Elementen (Sonne und Wasser) und beobachte Wildtiere. Stoße auf besondere Landmarken (Wälder, Berge, Wiesen und Pfeilspitzen) und markiere sie entweder in deinem Sonnenuntergangsbereich oder zeichne sie in dein Tagebuch. Diese Erlebnisse hältst du in deinem Logbuch fest.

Symbole und ihre Aktionen

SONNE

Die Sonne stellt die im Park verbrachte Zeit dar.
Erhältst du Sonne , dann **umkreise** ◯ für jede, die du erhältst, einen der gestrichelten Kreise im Sonnenbereich . **Verwendest** du Sonnen, dann **streiche** Kreise durch ⊗. Sonnen kannst du verwenden, um den Wanderleitungswürfel zu nutzen und Boni zu erhalten.



WASSER

Erhältst du Wasser, dann male im Feldflaschenbereich für jeden den du erhältst, 1 Tropfen aus . Fülle deine Feldflasche **von links nach rechts** und **von oben nach unten** (eine Reihe nach der anderen). In jeder **Nachtphase** erhältst du für die unterste vollständige Reihe Feldflaschenpunkte (*siehe S. 10*).



LANDMARKEN

Erhältst du eine der 3 Landmarken **oder** eine parkspezifische Landmarke , dann
A) zeichnest du sie in dein **Tagebuch** **oder**
B) markierst sie in deinem **Nachtbereich** .

A) Zeichne 1 Landmarke in dein Tagebuch
Zeichne das Symbol auf die nächste leere linke Seite deines Tagebuchs. Fülle dein Tagebuch **von links nach rechts** sowie **von oben nach unten**.



B) Markiere 1 Landmarke in deinem Nachtbereich
Male einen beliebigen Kreis des entsprechenden Symbols aus. Die ausgefüllten Kreise geben dir in der Nachtphase Boni.

Die stellt in jedem der Parks eine andere Landmarke dar. Nutze die Landmarke des Parks. Details findest du auf der gewählten Parkkarte.

STIFT (SCHREIBE IN DEIN TAGEBUCH)



Erhältst du einen Stift , schreibe **1 Zeile** auf einer linierten Seite (rechts) deines Tagebuchs. Du kannst nur auf linierten Seiten schreiben, die auf ihrer zugehörigen linken Seite bereits eine Zeichnung haben. Auf jeder linierten Seite können max. 3 Zeilen stehen. Für jede Zeile erhältst du in der Schlusswertung 1 Punkt.
Beachte: Du musst nicht eine linierte Seite vollständig gefüllt haben, um die nächste Landmarke einzuzeichnen.

Tagebuchboni

Sobald du eine Doppelseite deines Tagebuchs fertiggestellt hast (3 beschriebene Zeilen neben 1 Zeichnung; du kannst dort nichts mehr eintragen), erhältst du den Bonus, der zur gezeichneten Landmarke gehört. Die Boni sind:



Male 1 Kreis im Fernglasbereich aus.



Schreibe 1 Zeile in dein Tagebuch.



Male 1 Wassertropfen in deiner Feldflasche aus.



Erhalte parkspezifische Boni (siehe Parkkarte).

WILDTIER-SICHTUNG

Erhältst du eine Wildtier-Sichtung, dann markiere im Wildtierbereich beim entsprechenden Tier das nächste freie Kästchen von links. Erhalte sofort seinen Bonus.



Fische: *Male die angegebene Anzahl an Wassertropfen in deiner Feldflasche aus.*



Reptilien: *Erhalte (umkreise) die angegebene Anzahl an Sonnen.*



Säugetiere: *Schreibe die angegebene Anzahl an Zeilen in dein Tagebuch (auf linierte Seiten neben Zeichnungen).*



Vögel: *Male die angegebene Anzahl an Kreisen in deinem Fernglasbereich aus. Du wählst die Kreise selbst aus.*

Wildtier-Wertung

Umkreise die Punkte, sobald du die Kästchen für Wildtier-Sichtungen darüber und darunter markiert hast. Umkreiste bringen dir am Ende des Spiels Punkte.



FERNGLAS



Erhältst du 1 Fernglas, dann male 1 beliebigen Kreis im Fernglasbereich (rechts der Wildtiere) aus. Sobald du beide Kreise in einer Reihe gefüllt hast, erhältst du den Bonus daneben (streiche ihn durch).

Beispiel für einen Zug:



1 Du entscheidest dich für den Würfel Fisch/Vogel und wählst den Fisch. 2 Du markierst das am weitesten links gelegene freie Kästchen beim Fisch. 3 Da der Bonus des Kästchens 1 Wasser ist, malst du den nächsten Tropfen in deiner Feldflasche aus.

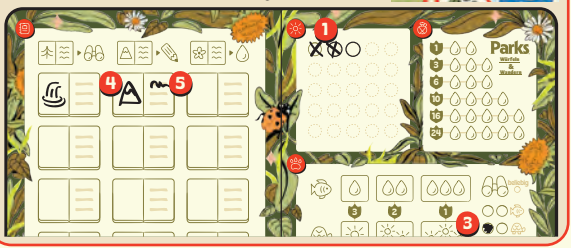
Beispiel für einen Zug mit Wanderleitungswürfel:

1 Du nimmst den Wanderleitungswürfel. Da noch 2 normale Würfel im Vorrat sind, verwendest du dafür 2 Sonnen. 2 Du bewegst den Gruppenmarker auf die nächste Station. 3 Du darfst dir die Reihenfolge der Aktionen aussuchen. Du entscheidest dich zuerst für die Würfelaktion und malst 1 Kreis im Fernglasbereich aus.



*4 Nun führst du die Aktion des Wanderwegmarkers aus und zeichnest 1 Berg in dein Tagebuch. 5 Jetzt dürfen alle (auch du) 1 Zeile auf der linierten Seite neben einer Berg-Zeichnung schreiben. 6 Dein Zug ist beendet. Die nächste Person wirft alle Würfel neu (die genutzten **und** die im Vorrat) und macht ihren Zug.*





SPIELABLAUF – NACHTPHASE

Nutze die Nacht, um über den Tag nachzudenken, dich zu erholen und neue Kräfte zu sammeln.

Sobald der Gruppenmarker die letzte Station auf der Wanderkarte, das Streckenende, erreicht, ist der Tag und damit eine der drei Wanderungen eurer Tour zu Ende. Die Nachtphase beginnt. Die Schritte dieser Phase führt ihr gleichzeitig aus (nicht in Spielreihenfolge):
1. Nimm dir in beliebiger Reihenfolge die Nachtboni in deinem Logbuch und auf der Parkkarte. **2.** Werte deine Feldflasche. **3.** Bereitet die nächste Wanderung vor.

1. DIE NACHTBONI

Die Nachtboni bestehen aus 5 Teilen: **Wald**, **Wiese**, **Berg** und **Pfeilspitze** im Nachtbereich deines Logbuchs sowie dem **Nachtbonus** auf der aktuellen Parkkarte.

NACHTBEREICH IM LOGBUCH

Prüfe den Nachtbereich deines Logbuchs. Für jeden ausgefüllten Kreis erhältst du das darüber gezeigte Symbol.

Wald /Wiese /Berg /Pfeilspitze ► / / /



Markiere es wie gewohnt in deinem Logbuch.
Du darfst die Boni der Landmarken in beliebiger Reihenfolge erhalten, musst aber alle Bonuseffekte einer Landmarke vollständig abschließen, bevor du zur nächsten übergehst. Streiche 1 der kleinen Punkte unter der Landmarke durch, um anzuzeigen, dass du auf dieser Wanderung ihren Nachtbonus bereits erhalten hast.

NACHTBONUS AUF DER PARKKARTE

Du **darfst** den Nachtbonus auf der Parkkarte erhalten, wenn du die dafür benötigten Sonnen verwendest.
Du darfst den Nachtbonus vor oder nach den Nachtboni in deinem Logbuch erhalten – oder sogar zwischen den Nachtboni von 2 Landmarken.
Du darfst den Nachtbonus nur genau 1× pro Nachtphase erhalten. Details zum aktuellen Nachtbonus findest du auf der jeweiligen Parkkarte.



2. FELDFLASCHEN-WERTUNG

Werte deine Feldflasche aus. Schreibe die Punkte neben der untersten vollständig ausgemalten -Reihe in das -Feld der aktuellen Wanderung (1, 2 oder 3) im Schlusswertungsbereich.



3. DIE NÄCHSTE WANDERUNG VORBEREITEN

Wenn es das **Ende der 1. oder 2. Wanderung** ist, bereitet den Wanderweg wie folgt für die nächste Wanderung vor:

1. Legt den Gruppenmarker zurück auf den Startpunkt.
2. Mischt die Wanderwegmarker und platziert zufällig jeweils 1 offen über jeder Station.
3. Die neue Wanderung beginnt mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn, die alle Würfel wirft.

Ist es das **Ende der 3. Wanderung**, dann endet nun eure Wandertour durch diesen Park. Führt jetzt die Schlusswertung durch.

Beispiel für eine Nachtphase:



❶ *Für den Nachtbonus der Wiese umkreist du 2 Sonnen.* ❷ *Du verwendest 2 Sonnen, um den Nachtbonus der Parkkarte zu erhalten.*
❸ *Du entscheidest dich für 1 Wasser (Feldflasche) und 1 Zeile in deinem Tagebuch. Du schreibst neben die Wiese, stellst damit diese Wiesen-Doppelseite fertig und erhältst dafür 1 weiteres Wasser.* ❹ *Für den Nachtbonus des Waldes erhältst du 1 Wasser. Dadurch vollendest du die dritte Reihe deiner Feldflasche.* ❺ *Danach trägst du noch die 6 Punkte der Feldflasche im Schlusswertungsbereich bei Wanderung 2 ein.*

SCHLUSSWERTUNG

Trage die folgenden Punkte im Schlusswertungsbereich ein:

Tagebuch: Erhalte 1 Punkt für jede Zeile, die du in dein Tagebuch geschrieben hast, und 5 zusätzliche Punkte, falls du auf allen linken Seiten eine Zeichnung hast.

Wildtier-Sichtung: Addiere alle umkreisten Punkte im Wildtierbereich.

Park: Erhalte ggf. Punkte *(siehe auf der Parkkarte)*.

Addiere alle Punkte (inkl.) im Schlusswertungsbereich.

Wer nun insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt!

PARKKARTEN-ERKLÄRUNG

ACADIA

Landmarke: Zeichne eine leckere kleine Eichel.

Tagebuchbonus: Sobald du eine Eichel-Doppelseite fertigstellst, darfst du 1 Wald oder 1 Wiese auf die nächste leere Seite zeichnen.

Nachtbonus:
Du darfst für jede fertiggestellte Wald- oder Wiesen-Doppelseite 1 Sonne verwenden, um deren entsprechenden Bonus nochmals zu erhalten.

Wertung: Verdopple die Punkte deiner Wildtier-Sichtungen.

ARCHES

Landmarke: Zeichne einen süßen kleinen Bogen.

Tagebuchbonus: Sobald du eine Bogen-Doppelseite fertigstellst, darfst du den Bonus von 1 Zeichnung auf einer angrenzenden Seite (darüber, darunter, links oder rechts daneben) erhalten, auch wenn deren Doppelseite nicht fertiggestellt ist.

Nachtbonus:
Verwende 2 Sonnen, um je 1 Zeile neben 1 Wald-, 1 Berg- und 1 Wiesen-Zeichnung zu schreiben (max. 1 Zeile pro Zeichnung, bis zu 3 Zeilen insgesamt).

Wertung: Erhalte 1 Punkt für jede fertiggestellte Landmarken-Doppelseite, die anders ist als **alle** an sie angrenzenden Landmarken-Zeichnungen.

DEATH VALLEY

Landmarke: Zeichne einen lustigen kleinen Schädel.

Wasserknappheit: Jedes Mal, wenn du von einem normalen Würfel einen Wassertropfen erhalten würdest, erhältst du stattdessen 1 Sonne.

Tagebuchbonus: Sobald du eine Schädel-Doppelseite fertigstellst, markiere 1 nächste Wildtier-Sichtung deiner Wahl, ohne ihren Bonus zu erhalten.

Nachtbonus: Verwende 3 Sonnen, um bis zu 3 Zeilen auf genau 1 Seite in deinem Tagebuch zu schreiben.



GLACIER

Landmarke: Zeichne eine frostige kleine Schneeflocke.

Nachtbonus: Du darfst jede der folgenden Belohnungen in beliebiger Reihenfolge je 1× ausführen:

- Verwende 2 Sonnen, um 3 zusätzliche Punkte bei der Feldflaschen-Wertung dieser Nacht zu erhalten.
- Verwende 2 Sonnen, um 1 Berg oder 1 Schneeflocke in dein Tagebuch zu zeichnen.
- Verwende 1 Sonne, um 1 Wassertropfen in deiner Feldflasche auszumalen.

Feldflaschenbonus: Wenn du in der Nacht deine Feldflasche auswertest, erhalte für jede fertiggestellte Schneeflocken-Doppelseite in deinem Tagebuch 1 zusätzlichen Punkt.

GREAT SMOKY MOUNTAINS

Landmarke: Zeichne eine niedliche kleine Wolke.

Tagebuchbonus: Sobald du eine Wiesen-Doppelseite fertigstellst, erhältst du nicht nur den üblichen Wassertropfen, sondern auch noch 1 zusätzlichen Wassertropfen für jede fertiggestellte Wolken-Doppelseite.

Nachtbonus:
Verwende 2 Sonnen, um 1 nächste Wildtier-Sichtung deiner Wahl zu markieren.

Wertung: Erhalte 2 Punkte für jede Berg-Zeichnung in deinem Tagebuch.

YOSEMITE

Landmarke: Zeichne einen hübschen kleinen Wasserfall.

Tagebuchbonus: Sobald du eine Wasserfall-Doppelseite fertigstellst, erhältst du 1 Sonne.

Nachtbonus: Verwende 2 Sonnen, um 2 der 3 Boni zu erhalten. Du musst 2 **unterschiedliche** Boni wählen. Die Boni sind:

- Male 1 Kreis im Fernglasbereich aus.
- Schreibe 1 Zeile in dein Tagebuch.
- Male 1 Wassertropfen in deiner Feldflasche aus.

Wertung: Erhalte 3 Punkte für jedes Set aus 1 Wald- und 1 Wasserfall-Zeichnung. Erhalte 2 Punkte für jedes Set aus 1 Wiesen- und 1 Berg-Zeichnung.



Parks™

Würfeln & Wandern



IMPRESSUM

AUTOREN

Henry Audubon • Mattox Shuler

ILLUSTRATION

Andreea Dumuta (@galactixy_illustrations)

HERSTELLUNG

Jennifer Graham-Macht • Mattox Shuler

ENTWICKLUNG UND SOLOSPIEL

Cameron Art

GRAFISCHE GESTALTUNG

Seth Nickerson, Estefania Rodriguez, Mattox Schuler

ENGLISCHES LEKTORAT

Nathan Thornton

TESTPERSONEN

Emily Babel • Ryan Gillespie
Benjamin Heyen • Bethany Morse
Robert Parry-Cruwys
Brian Rucker • Jared Simmons
Haley Thiem • Tim Tylinski

Keymaster

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG UND LEKTORAT

Translation Circus (Ronja Stähli • Felina Haun)

DEUTSCHE REDAKTION

Inga Keutmann

DEUTSCHES LEKTORAT

Johannes Grimm • Gerhard Tischler

Lizenzierte Deutsche Ausgabe (2025)

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

FEUERLAND



Kurzübersicht Aufbau

1. Nehmt euch je 1 Stift und 1 Logbuch.
2. Legt die Wanderkarte in die Mitte. Achtet bei der Seite auf die passende Personenzahl.
3. Mischt die Wanderwegmarker und legt je 1 offen auf jede Station der Wanderkarte. Nutzt das Fernglas nur bei Spielen mit 3 oder 4 Personen.
4. Wählt 1 Parkkarte und zeichnet ihre Landmarke jeweils auf eure erste Tagebuchseite.
5. Bestimmt, wer das Spiel beginnt.
   - Die 2. Person im Uhrzeigersinn erhält ☼.
   - Die 3. und 4. Person im Uhrzeigersinn erhalten jeweils ☼ ☼.
6. Werft die Würfel und beginnt die Tagphase.

Fehlen Teile?
Im Hilfebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen:
www.feuerland-spiele.de/support

Du möchtest auf dem Laufenden bleiben?
Abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.