

RETROUVEZ UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES SUR  
**PARKSNIGHTFALL.COM**

(en anglais)

## **PARKS** NIGHTFALL

*Nightfall* est la première extension pour **PARKS**. Vous y trouverez de nouvelles cartes Parcs contenant des actions inédites, des cartes Année avec plus de missions à accomplir et des façons originales d'explorer le Parcours grâce aux Campings. Vous rencontrerez sûrement d'autres Animaux Sauvages, c'est pourquoi nous avons inclus de nouveaux jetons. Enfin, les nouvelles cartes Parcs vous permettront de découvrir des Parcs Nationaux qui n'étaient pas présents dans le jeu de base.

**VERSION 1.0**

**KEYMASTER GAMES™**

*Fifty-Nine Parks*



Matagot

Distribution  
exclusive  
de la version  
française par les  
Éditions Matagot

## CONTENU

-  1 plateau Camping
-  24 cartes Parcs ( GRANDES • 70 X 120 MM )
-  26 cartes Année ( PETITES • 50 X 75 MM )
-  4 jetons Animaux Sauvages ( BOIS )
-  4 jetons Tente ( BOIS )
-  6 tuiles Camping ( 46 X 75 MM )

## MISE EN PLACE

Installez les Parcs de la même manière que dans le jeu de base, mais avec les modifications suivantes :

**PARCS NIGHTFALL** • Mélangez les nouvelles cartes Parcs de Nightfall avec celles du jeu de base. Placez les cartes Parcs sur le plateau et révélez-en trois comme d'habitude.



**ANIMAUX SAUVAGES** • Chaque joueur récupère un jeton Animaux Sauvages.

### //// ZONE DU PARCOURS ///



**MISE EN PLACE DU CAMPING** • Après l'installation du Parcours, placez le plateau Camping sous la tuile Début du Parcours. Pour les parties à 4 joueurs ou plus, tournez le plateau afin que l'icône  soit visible.

Rassemblez les tuiles Camping. Pour une partie à 5 joueurs, prenez également la tuile avec  en bas à droite. Si vous êtes moins de 5 joueurs, rangez-la dans la boîte.

Mélangez les tuiles Camping et piochez-en trois que vous placez à côté du plateau Camping. Assurez-vous que toutes les tuiles soient face Saison  visible en bas à gauche. Rangez toutes les tuiles inutilisées dans la boîte.

**PLANTEZ LES TENTES** • Une fois le schéma météo installé, placez les tentes  sur le Parcours, au-dessus des jetons météo, sur les emplacements indiqués par les étoiles comme illustré ci-dessous :



Dans une partie de **1 à 3 JOUEURS**, 3  sont utilisées. Rangez la  inutilisée dans la boîte. Placez une  sur la tuile qui se trouve juste avant la tuile Fin du Parcours. En remontant vers la tuile Début du Parcours, placez une  sur chaque tuile de sorte à laisser une tuile libre entre chaque tente .



Dans une partie de **4 à 5 JOUEURS**, placez une  supplémentaire entre les deux  les plus proches du Début du Parcours.



**LES POINTS REPRÉSENTENT LE NOMBRE DE CARTES IDENTIQUES DANS LE PAQUET ANNÉE**

**CARTES ANNÉE** • Rangez les cartes Année du jeu de base dans la boîte, elles ne sont pas utilisées avec Nightfall. Mélangez le paquet de cartes Année de Nightfall et distribuez-en deux à chaque joueur. Placez le reste du paquet sur le plateau Camping. Chaque joueur choisit une carte Année, et défausse l'autre sous le paquet qui forme maintenant une pioche.



*Les cartes Année de Nightfall sont toujours défaussées face cachée sous la pioche.*

**CONSEIL DE VOYAGE** • Pour une variante pleine d'action, combinez les 24 cartes Parcs de Nightfall avec 24 cartes Parcs choisies au hasard dans le jeu de base. En faisant cela, la moitié des cartes Parcs disposent d'une  **ACTION IMMÉDIATE**.

## DÉTAILS DES CARTES ANNÉE

Les cartes Année de Nightfall donnent aux joueurs de nouveaux objectifs personnels à atteindre et de nouvelles variantes des objectifs du jeu de base. Les joueurs peuvent également acquérir d'autres cartes Année pendant la partie grâce à des actions sur les cartes Parcs et aux Campings.

Désormais, tous les objectifs peuvent être marqués plusieurs fois. Plus vous en accomplissez, plus vous marquez de points.

Les cartes Année de Nightfall vous récompensent de 1 ou 2 points par objectif, ce qui peut vous permettre d'atteindre un très haut score.

Comme pour le jeu de base, les cartes Année gagnées pendant le jeu restent face cachée jusqu'à ce qu'elles soient comptabilisées en fin de partie.

**DÉCOMPTE** • Chaque carte Année en jeu rapporte des points et il n'y a pas de limite au nombre de cartes Année qu'un joueur peut avoir. Cependant, si un joueur possède plusieurs exemplaires de la même carte, il ne marque les points que pour une carte. Si vous possédez deux cartes Année identiques, essayez d'en échanger 1 en utilisant une action du Camping.



**EXEMPLE** • La carte Voyageur marque un point pour chaque ensemble de ressource sur tous vos Parcs. Si un joueur termine la partie avec 4 Soleil, 6 Pluie, 10 Montagne et 7 Forêt sur ses Parcs visités, il marque 4 points. Même si vous terminez votre partie avec 2 cartes Voyageur, une seule d'entre elles est comptabilisée dans votre score final.

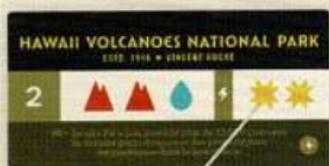
**NOTE** • Seules les icônes à gauche du ⚡ sont comptées dans vos objectifs Année.

Les icônes dans la zone Action immédiate des Parcs de Nightfall ne comptent pas dans vos objectifs.

POINTS



OBJECTIF QUANTITÉ DANS LE PAQUET



NE COMPTE PAS DANS VOS OBJECTIFS

## DÉTAIL DES CARTES ANNÉE

<b>ALPINISTE</b> •	<b>1 POINT</b> pour chaque ensemble de 2 Montagne sur vos Parcs visités
<b>ASTROLOGUE</b> •	<b>1 POINT</b> pour chaque ensemble de 3 Soleil sur vos Parcs visités
<b>CANOËISTE</b> •	<b>1 POINT</b> pour chaque ensemble de 3 Pluie sur vos Parcs visités
<b>COLLECTIONNEUR</b> ••	<b>2 POINTS</b> pour chaque ensemble de 2, 3 et 4 points sur vos Parcs visités
<b>EXPLORATEUR</b> ••	<b>1 POINT</b> pour chacun de vos Parcs visités avec une Action immédiate
<b>FORESTIER</b> ••	<b>2 POINTS</b> pour chaque ensemble de 3 Parcs visités avec au moins 1 Forêt
<b>GARDE NATURE</b> •	<b>1 POINT</b> pour chaque ensemble de 2 Forêt sur vos Parcs visités
<b>KAYAKISTE</b> ••	<b>2 POINTS</b> pour chaque ensemble de 3 Parcs visités avec au moins 1 Pluie
<b>MONTAGNARD</b> ••	<b>2 POINTS</b> pour chaque ensemble de 3 Parcs visités avec au moins 1 Montagne
<b>PHOTOGRAPHE</b> ••	<b>1 POINT</b> pour chaque ensemble de 4 Photos que vous avez prises
<b>PLANIFICATEUR</b> ••	<b>1 POINT</b> pour chaque ensemble de 2 Soleil sur vos cartes Équipement
<b>PROTECTEUR</b> ••	<b>1 POINT</b> pour chaque Animal Sauvage dans votre réserve
<b>RAMASSEUR</b> ••	<b>2 POINTS</b> pour chaque ensemble de 3 jetons dans votre réserve
<b>RANDONNEUR</b> ••	<b>2 POINTS</b> pour chaque ensemble de 3 Parcs visités avec au moins 1 Soleil
<b>VOYAGEUR</b> ••	<b>1 POINT</b> pour chaque ensemble de Forêt, Montagne, Soleil et Pluie sur vos Parcs visités

## DÉTAILS DES CARTES PARCS

Les cartes Parcs de Nightfall possèdent désormais des Actions immédiates. Elles sont identifiées par l'icône ⚡ située à droite des jetons nécessaires à la visite des Parcs. Elles fonctionnent de la même manière que les cartes Équipement possédant une ⚡, mais l'activation se fait *au moment où le Parc est visité*.

Les joueurs doivent donc payer les jetons situés à gauche sur la carte Parc pour le visiter et *peuvent* ensuite effectuer l'Action ⚡. Si l'Action n'est pas réalisée immédiatement, elle ne pourra pas être exécutée par la suite.

**EXEMPLE** • À son tour, Léa déplace son randonneur sur la tuile Fin du Parcours et choisit l'action "Visiter un parc".

Elle visite le Parc Grand Teton depuis sa zone réservée en

redressant sa carte verticalement et en payant une Forêt, une Montagne, et un Soleil. Elle réalise ensuite son Action ⚡ pour réserver un Parc du plateau.

*Lorsqu'un Parc est réservé ou visité depuis le plateau par un joueur, remplacez-le immédiatement par un autre Parc.*



3

Certains nouveaux Parcs ont un symbole jeton marron. Toute combinaison de jetons est autorisée, du moment que le nombre indiqué est respecté.

Dans cet exemple, un joueur doit payer deux Soleil et deux jetons pour visiter Death Valley.



### ÉQUIPEMENTS AVEC LES NOUVEAUX PARCS •

Les Équipements qui permettent d'obtenir une réduction lors des visites des Parcs ne s'appliquent qu'aux *jetons spécifiques*. Vous ne pouvez pas réduire le nombre de jetons du symbole marron. Par exemple, avec la carte Parc Death Valley, si vous possédez la carte Équipement permettant la réduction d'un Soleil et d'une Pluie, vous ne payez qu'un Soleil pour visiter le Parc mais vous *devez* également dépenser deux autres jetons car la réduction Pluie ne s'applique pas au symbole jeton marron.



*N'oubliez pas que pour réaliser l'Action immédiate d'un Parc de Nightfall, vous devez d'abord payer les jetons nécessaires à la visite du Parc.*

## DÉTAILS SUR LE CAMPING

Les Campings offrent de nouvelles opportunités sur le Parcours, mais comme tout bon Randonneur, vous devez planifier à l'avance pour maximiser leurs potentiels.

Au début de chaque saison, certains Lieux disposent d'une  indiquant qu'un Camping est disponible à cet endroit.

**UTILISER UN JETON TENTE** • Lorsqu'un joueur déplace son randonneur sur un Lieu du Parcours avec une tente, il a deux options :

1 • Il peut visiter le Lieu, y réaliser l'action et récupérer le jeton météo s'il y en a.

**OU** 2 • Il peut récupérer la Tente sur le Lieu et la placer sur une Tuile Camping *disponible* (ou l'emplacement du plateau Camping s'il n'y a pas déjà une tente) pour réaliser l'action associée.



Le joueur vert déplace un Randonneur sur un Lieu avec une . Au lieu de réaliser l'action du Lieu et récupérer le jeton Météo, il décide de camper en plaçant le jeton  sur une Tuile Camping et faire l'action associée. Quand un emplacement de Camping a une , vous ne pouvez plus déposer une autre  dessus.

*Remarque : Vous ne gagnez pas le jeton Météo lorsque vous faites du Camping. Être sous la tente vous assure une bonne protection contre les intempéries... enfin, normalement...*

**ACTIONS DU CAMPING** • Le plateau et les tuiles Camping proposent des actions originales qui sont modifiées à la fin de chaque Saison :



**À CHAQUE SAISON**

**PLATEAU CAMPING** • Payez 3 Soleil pour piocher deux cartes Année puis défaussez une carte Année de votre main sous le paquet. La carte défaussée ne doit pas nécessairement faire partie de celles que vous avez piochées lors de cette action.

Dans une partie de 1 à 3 joueurs, un emplacement  est disponible sur le plateau. Le dos du plateau dispose de deux emplacements pour les parties à 4 joueurs.

## DÉTAILS SUR LES ACTIONS CAMPING

SAISONS

 →  1•3 Payez 1 Montagne pour gagner 5 Soleil.

 →  2•4 Payez 1 Forêt pour gagner 5 Pluie.

 →  1•3 Payez 1 Forêt pour prendre 1 Photo.

 →  2•4 Payez 1 Montagne pour prendre 1 Photo.

PEUT ÊTRE RÉALISÉE 2 FOIS PAR TOUR

 →  1•3 Payez 1 Pluie pour gagner 1 Animal Sauvage.

 →  2•4 Payez 1 Soleil pour gagner 1 Animal Sauvage.

PEUT ÊTRE RÉALISÉE 3 FOIS PAR TOUR

 →  1•2 Piochez une Gourde et gagnez une Pluie.

Videz toutes les Pluie sur vos Gourdes dans votre réserve.

 →  3•4 *Remarque : elles ne sont pas considérées comme acquises et ne peuvent donc pas être utilisées pour remplir les Gourdes.* Gagnez une Pluie.

Défaussez une de vos cartes Équipement ou Année sous le paquet qui convient.

   1•4 Vous avez ensuite le choix entre, piocher la 1ère carte Année ou Équipement du paquet, ou récupérer n'importe quelle carte Équipement disponible.

*Remarque : vous n'êtes pas obligé de prendre le même type de carte que celle que vous avez défaussée.*

 →   2•3 Payez 2 Soleil pour recycler les 3 cartes Équipement disponibles du plateau par 3 nouvelles cartes Équipement. Le joueur peut ensuite choisir 1 des nouvelles cartes Équipement disponibles, ou piocher la première carte du paquet Équipement gratuitement.



1 • 3

Gagnez une Pluie, Réservez un Parc et Rallumez votre Feu de camp.



2 • 4

Gagnez un Soleil, Réservez un Parc et Rallumez votre Feu de camp.

LES ACTIONS CI-DESSUS NE SONT DISPONIBLES QUE SUR LA TUILE CAMPING AJOUTÉE LORS D'UNE PARTIE À 5 JOUEURS

*Rappelez-vous que les Animaux Sauvages peuvent être utilisés à la place de n'importe quel jeton pour exécuter une action.*

**APPAREIL PHOTO** • Dans le jeu de base, l'  permet aux joueurs de payer n'importe quel jeton pour Prendre une Photo. C'est également le cas pour Prendre une Photo avec les Actions des Parcs et Camping, le joueur qui possède l'  peut le faire en payant avec n'importe quel jeton.

**FEUX DE CAMP** • Si un Randonneur se trouve sur un Lieu où se trouve une , le joueur actif peut toujours déplacer un Randonneur sur ce même Lieu en utilisant son Feu de camp. Le joueur peut choisir d'effectuer l'action du Lieu ou d'utiliser la  pour camper. Si un joueur partage un Lieu avec un autre Randonneur et qu'un jeton Météo est encore disponible, le jeton Météo pourra être gagné en réalisant l'action du Lieu.

**ÉQUIPEMENT ET CAMPING** • Les cartes Équipement qui font référence à un Lieu s'activent également (si applicable) lorsqu'un joueur choisit d'utiliser ce Lieu pour camper.



**AMOUREUX DE LA NATURE** - Vous pouvez jouer avec cette règle optionnelle qui consiste à utiliser 1 Animal Sauvage à la place des 2 jetons du symbole marron. Cette règle peut être appliquée lors de la Visite de Parcs comprenant le symbole marron ou pour Prendre une Photo pendant la randonnée. Par exemple, sur la tuile Lieu qui vous permet de Prendre une Photo, vous pouvez utiliser 1 Animal Sauvage au lieu de 2 jetons pour réaliser cette action.

## CHANGEMENT DE SAISON

Effectuez les changements de Saison comme sur le jeu de base et retirez, s'il en reste, tous les jetons météo du Parcours ainsi que les  du Parcours et du Camping (tuiles et plateau). Si nécessaire, retournez les tuiles Camping pour que le numéro en bas à gauche corresponde à la prochaine Saison. De nouvelles actions sont maintenant disponibles. L'action Année sur le plateau Camping reste la même pour toutes les Saisons. Placez les  sur le nouveau Parcours comme vous l'avez fait lors de la mise en place. Vous êtes prêts à partir en Randonnée pour une nouvelle Saison !

*Pour vous rappeler à quelle saison vous êtes, regardez les tuiles mises*



*de côté pour la création du Parcours. Il reste 3 tuiles de côté lorsque vous êtes à la Saison 1, 2 tuiles à la Saison 2, 1 seule à la Saison 3 et aucune lors de la dernière Saison.*

Le plateau Camping dispose de toutes les informations nécessaires sous forme d'icônes pour vous aider à mettre en place les  et à démarrer une nouvelle Saison.

## DÉTAILS DU MODE SOLO

La mise en place se fait de la même manière que le mode Solo du jeu de base avec ces modifications pour l'extension Nightfall :

- Ajoutez les nouvelles cartes Parcs de Nightfall
- Utilisez seulement les cartes Année de Nightfall et non celles du jeu de base
- Mettez en place tout le Camping et les   
- N'oubliez pas de commencer avec 1 jeton Animal Sauvage

**DÉPLACEMENT DES GARDES FORESTIERS** • Comme pour le jeu de base, les Gardes Forestiers se déplacent le long du Parcours en révélant les cartes Équipement. Cependant, ils ont pour mission de nettoyer les campements dès que le Garde arrière passe sur une  ! Lorsque le Garde le moins avancé sur le Parcours se déplace et atterrit ou passe sur un Lieu avec une , il récupère le jeton et le place dans sa zone afin qu'il ne puisse plus être utilisé durant la Saison. Si le Garde le moins avancé atterrit sur un Lieu avec un jeton météo et une , le joueur choisit si le Garde récupère le jeton météo ou retire la .

## SCORING DU MODE SOLO

Les nouvelles cartes Année, Parcs et les actions du Camping permettent d'obtenir des scores plus importants que dans le jeu de base.

Nous avons donc mis à jour le tableau de score :

**MOINS DE 25 POINTS** • Vous avez certainement fait de la randonnée...

**25-29** • Vous êtes vraiment à l'aise et montrez un réel enthousiasme.

**30-34** • Vous êtes un Randonneur chevronné maintenant !

**35+** • Votre voyage a été une expérience inoubliable !

**FÉLICITATIONS !**

## RANGEMENT

Vous pouvez séparer les cartes Parcs pour les ranger séparément dans le jeu de base et la boîte Nightfall. Si vous voulez trier les cartes de Nightfall, elles sont repérables grâce au symbole  en bas à droite.

Les Animaux Sauvages peuvent être rangés dans le bac à jetons du jeu de base (GameTrayz™). Nous vous conseillons de placer d'abord les jetons Soleil et Pluie dans les plus grands espaces et rangez ensuite les autres jetons.

## CRÉDITS

**CONCEPTION DE L'EXTENSION** • Mattox Shuler

**DÉVELOPPEURS** • Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht, & Henry Audubon

**RÈGLES** • Travis D. Hill & Donny Behne

**MISE EN PAGE / MEEPLES** • Mattox Shuler & Kyle Key

**TRADUCTION** • Cédric Basso

Découvrez tous les jeux des Éditions Matagot sur [MATAGOT.COM](http://MATAGOT.COM)

Découvrez plus de jeux Keymaster sur [KEYMASTERGAMES.COM](http://KEYMASTERGAMES.COM)

Découvrez les œuvres artistiques de cette extension sur [59PARKS.NET](http://59PARKS.NET)

[@EDITIONSMATAGOT](https://twitter.com/EDITIONSMATAGOT) [@KEYMASTERGAMES](https://twitter.com/KEYMASTERGAMES) [@FIFTYNINEPARKS](https://twitter.com/FIFTYNINEPARKS)

**TESTEURS** • Erin Anderson, Kevin Anderson, Marjorie Anderson, Matteo Bertassi, CJ Bourque, Joe Capuano, Joe Capuano III, Krista Cox, Josh Ellis, Carlos Flores, Joseph Keck, Daniel Natal, Umberto Rossi, Kei Sato, Sara Sato, Mary Skiver, Stephanie Stratton, Tim Sullivan, Roel Tersteeg, Jack Thomas, Carolyn Thomas, Justin Tucker, Don Weiss, Matt Wilkerson, Daryl Williams, Jarod Williams, Terri Williams

## ARTISTES DU JEU

### INFORMATIONS SUR L'ARTISTE

Jonathan Bartlett  
BARTLETTSTUDIO.COM

Kristen Boydston  
KRISTENBOYDSTUN.COM

Nicolas Delort  
NICOLASDELORT.COM

Johnny Dombrowski  
JOHNNYDOMBROWSKI.COM

David Doran  
DAVIDDORAN.CO.UK

Laurent Durieux  
LAURENTDURIEUX.COM

Cristian Eres  
CRISTIANERES.COM

Ft. Lonesome  
FTLONESOME.COM

Jay Gordon  
JAYGORDONDRAWS.COM

Leesha Hannigan  
LEESHAHANNIGAN.COM

Kevin Hong  
KEVINHONG.COM

Rory Kurtz  
RORYKURTZ.COM

Simon Marchner  
SIMONMARCHNER.DE

Mike McCain  
LOWSUNSAMURAI.COM

Dan McCarthy  
DANMCCARTHY.ORG

Plaid Mtn.  
PLAIDMTN.COMT

Vincent Roché  
@VINCENT\_ROCHE

Kim Smith  
KIMILLUSTRATION.COM

Telegramme Paper Co.  
TELEGRAMME.CO.UK

Glenn Thomas  
GLENNTHOMAS.STUDIO

Marianna Tomaselli  
MARIANNATOMASELLI.NET

### PARC(S) ILLUSTRÉ(S)

WIND CAVE

LAKE CLARKE

ARCHES (NIGHT)

CANYONLANDS (DAY)

KOBUK VALLEY

GLACIER

DEATH VALLEY

BIG BEND

REDWOOD (STAG)

KATMAI

PETRIFIED FOREST

ROCKY MOUNTAIN (NIGHT)

INDIANA DUNES

PINNACLES

CANYONLANDS (NIGHT) • ZION  
DENALI • CRATER LAKE

VOYAGEURS

HAWAI'I VOLCANOES

GRAND TETON (BISON)

HOT SPRINGS

REDWOOD (DOE)

WHITE SANDS

# GUIDE NIGHTFALL

## ⚡ ACTIONS IMMÉDIATES DES PARCS

Les Parcs de Nightfall offrent des actions immédiates qui sont activées dès que vous effectuez la Visite.



Gagnez les jetons illustrés



Prendre une Photo avec un jeton spécifique

Avec l' , tout jeton peut être utilisé

**PARK**

Visitez ou Réservez un Parc



Copiez l'action d'un Lieu du Parcours ou d'un emplacement de Camping

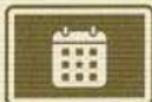
avec une . Ne déplacez pas la  avec cette action immédiate



Récupérez l'Appareil Photo



Piochez et gardez la première carte de la pioche Équipement



Piochez et gardez la première carte de la pioche Année

**3**

### N'IMPORTE QUEL TYPE DE JETON

Certains nouveaux Parcs ont un symbole jeton marron. Toute combinaison de jetons est autorisée, du moment que le nombre indiqué est respecté.

#### AMOUREUX DE LA NATURE

Dans cette règle optionnelle, utilisez 1 Animal Sauvage à la place des 2 jetons du **2**.

Cette règle peut être utilisée pour Visiter les Parcs comprenant le symbole marron ou pour Prendre une Photo sur les Lieux du Parcours avec **2** .





## ACTIONS DU CAMPING

Placez les  sur le Parcours en fonction du nombre de joueurs. Lorsqu'un joueur visite un Lieu du Parcours avec une , il peut choisir soit de camper, soit d'effectuer l'action et récupérer le jeton météo du Lieu s'il est disponible.



Payez **3**  pour piocher deux cartes Année puis défaussez une carte Année de votre main

Action du plateau • 2 emplacements sont disponibles pour les parties à 

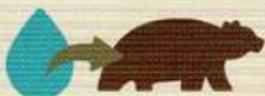


Payez le jeton illustré pour en gagner cinq de l'autre type de jeton



Payez le jeton pour prendre une Photo

Avec l' , tout type de jeton peut être utilisé  
L'action peut être réalisée 2 fois par tour.



Payez le jeton pour gagner un 

L'action peut être réalisée 3 fois par tour.



Piochez une Gourde et gagnez une Pluie.



Videz toutes les Pluie sur vos Gourdes dans votre réserve, puis gagnez une Pluie



Défaussez une de vos cartes Équipement ou Année pour choisir ou piocher une carte Équipement ou Année



Payez **2**  pour recycler les 3 cartes Équipement, puis choisissez et gardez une carte Équipement



Gagnez le jeton, Réservez un Parc, et Rallumez votre Feu de camp  
Seulement dans les parties à  joueurs

**1** / **3**

Pensez à bien retourner les tuiles Camping du bon côté au début de chaque saison, lorsque cela est nécessaire.