

CASCADIA™

GÖRDÜLŐ DOMBOK



JÁTÉKSZABÁLY



KÉSZÍTŐK

Játéktervezés

Randy Flynn

Fejlesztés

Fertessa Allyse, Randy Flynn, Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Egyszemélyes küldetések és kihívások

Molly Johnson, Shawn Stankewich

Kreatív vezetés

Molly Johnson, Shawn Stankewich

Illusztrációk

Beth Sobel

Grafikai tervezés

Dylan Mangini, Fertessa Allyse, Randy Flynn, Shawn Stankewich

Szerkesztés

Fertessa Allyse, Randy Flynn, Molly Johnson, Shawn Stankewich

AEG projektvezető

Nicolas Bongiu

Gyártás

David Lepore, Adelheid Zimmerman

Külön köszönet

Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Kimberley Bamburak, Nicolas Bongiu, Monique Brooks, Haley Shae Brown, Jeremy Davis, Karen Dong, Manuel Fernandez, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Emma Larkins, Julian Madrid, Chad Martinell, Levi Mote, Tylor Murray, Sarah Sharp, Cody Thompson, Ilya Ushakov, Josh Williams, Kyndra Williams, John Zinser.

Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, The Unpub és Zephyr Workshop.

©2024 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.

Cascadia: Rolling Hills és minden kapcsolódó™, ® és ©

az Alderac Entertainment Group, Inc. vagy a Flatout Games tulajdona.

Minden jog fenntartva! Made in China.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *Gördülő* sorozat bemutatja a pacifikus–észak-amerikai flóratérület élőhelyeit és vadvilágát. Dobj kockákkal, a vadvilág begyűjtésével teljesítsd az élőhelykártyákat, és töltsd fel állatokkal Cascadia környezetét. A kockáid eredményét módosíthatod különleges akciókkal, a teljesítéskártyák segítségével pedig láncreakciókat válthatsz ki. Négy különböző környezetlap közül választhatsz, amelyek mindegyike egyedi játékelményt nyújt. Alkosd meg a legharmonikusabb ökoszisztémát, hogy te legyél a győztes! A *Cascadia: Gördülő dombok* társasjáték Cascadia prérijét helyezi előtérbe.

TARTOZÉKOK

A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha kérdéseket merülnél fel játék közben, irjatok nekünk, és segítünk: info@gemklub.hu

3 alap
központi kocka



1 különleges
központi kocka



8 játékoskocka
(4 db mind a 2 típusból)



4 kezdő
teljesítéskártya



8 haladó
teljesítéskártya



30 élőhelykártya
(15 db mind a 2 színhez)



előlap



hátlap

64 kétoldalas
jegyzetlap

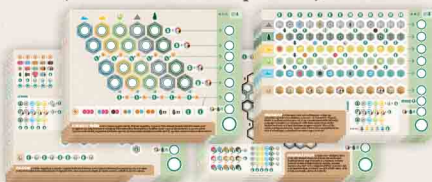


előlap



hátlap

64 kétoldalas környezetlap
(16 db mind a 4 típusból)



4 játékossegédlet



1 játékszabály



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1** Adjatok egy készlet játékoskockát (2 kocka) minden játékosnak. *[Megjegyzés: A játékoskockák a kisebb méretű, sárga háttér nélküli kockák. Két különböző típusú játékoskocka van a játékban. Ügyeljenek arra, hogy minden játékos egyet-egyet kapjon a két különböző típusú kis kockából. Az egyik kis kocka egyedi oldalán egy medve, a másikon pedig egy lazac és egy ölyv látható.]*
- 2** Adjatok minden játékosnak egy jegyzetlapot, egy játékossegédletet és egy íróeszközt (nem tartozék) a lapokon való jelöléshez.
- 3** Döntsétek el közösen, hogy melyik környezetlappal fogtok játszani, és adjatok minden játékosnak egy megfelelő környezetlapot (A, B, C vagy D). *[Megjegyzés: A környezetlapokon a nehézségi szintet jelző csillagok láthatók. Az 1 csillagos a legegyszerűbb, a 3 csillagos pedig a legnehezebb. Az egyes környezetlapok részletes leírását a 10–17. oldalon találod.]*
- 4** Helyezzétek a 4 központi kockát (3 alap központi kocka és 1 különleges központi kocka) a játéktér közepére, minden játékos számára jól látható helyre.
- 5** Válogassátok szét az élőhelykártyákat két külön pakliba a kártyák hátoldalán látható szintek szerint (1-es és 2-es szint). A paklikat tegyétek az asztalra képpel lefelé, és mindkét szint paklijából távolítsatok el 1-1 kártyát mind az 5 élőhelytípusból (összesen 10 kártyát kell eltávolítani). Az eltávolított kártyákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. Összesen 10 kártya marad mindkét pakliban. Keverjétek meg a két paklit külön-külön, és tegyétek az 1-es szintű paklit a 2-es szintű paklira. Helyezzétek a paklit (összesen 20 kártya) a játéktér közepére – ez lesz a húzópakli.
- 6** Fedjétek fel egy élőhelykártyát a húzópakliból, és tegyétek azt képpel felfelé a húzópakli jobb oldalára. Ez lesz az első a 4 kártyahelyből, ahová az élőhelykártyák kerülnek a játék során.
- 7** Keverjétek meg a teljesítéskártyákat, és fedjétek fel belőlük 4-et. Tegyétek ezt a 4 kártyát a felfedés sorrendjében balról jobbra haladva a 4 kártyahely fölé vagy alá (lásd az ábrát). A kedvezmény teljesítéskártyákat (kék háttér) a kártyahelyek fölé, a bónusz teljesítéskártyákat (barna háttér) pedig a kártyahelyek alá helyezétek. A megmaradt teljesítéskártyákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. *[Megjegyzés: Az első játékhoz javasoljuk, hogy a 4 kezdő teljesítéskártyát használjátok, ezek a kártyák egyszerűbbek, és a segítségükkel könnyebben elsajátíthatjátok a játékszabályokat. A kezdő teljesítéskártyák az 1–4-es sorszámú kártyák. Ha már jobban ismeritek a játékot, összekeverhetitek a kezdő és haladó teljesítéskártyákat, és kisorsolhatjátok azokat, vagy játszhattok a kedvenc kártyáitokkal is.]*

Most már készen álltok a játékra!

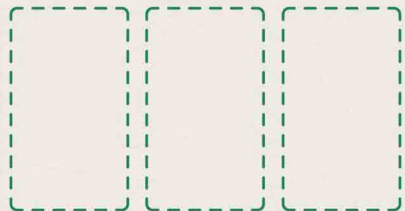
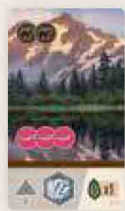
[Megjegyzés: Ha a Gördülő játéksorozat több verziójával is rendelkeztek, összekeverhetitek a központi kockákat, az élőhelykártyákat, a teljesítéskártyákat, vagy akár több játékosal is játszhatjátok a játékot. A tartozékok keveréséről további részleteket találtok a 20. oldalon.]

Előkészületek 3 játékosra

7



5



6



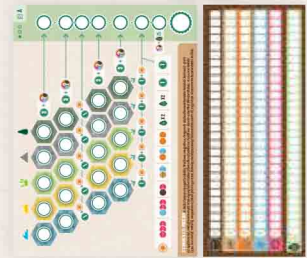
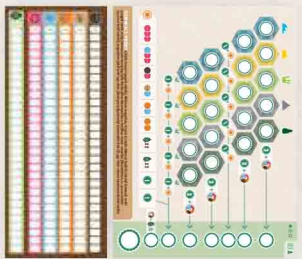
7



4



1. játékos



3



3. játékos

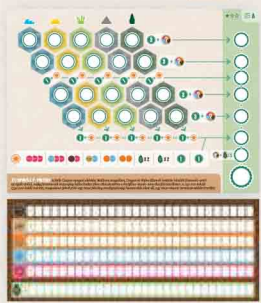
1



2



2. játékos



A JÁTÉK MENETE

A játék 20 fordulóból áll. Minden fordulóban egy játékos dob a 4 központi kockával, és minden játékos dob a 2 játékoskockájával. Válasszátok ki, hogy milyen vadvilágtípus(oka)t szeretnétek begyűjteni ebben a fordulóban (a kockadobás eredményét kockaakciókkal befolyásolhatjátok és/vagy végrehajthattok különleges akciókat a különleges központi kocka eredménye alapján), majd a begyűjtött állatokat jegyezzétek fel a jegyzetlapotokra. Ezután döntsétek el, hogy szeretnétek-e teljesíteni az egyik elérhető élőhelykártyát. Ha igen, aktiválhatjátok az adott élőhelykártyához tartozó teljesítéskártyát, majd a teljesített kártyák alapján töltsétek ki a környezetlapotokat és a jegyzetlapotokat.

Minden forduló végén fedjétek fel egy új élőhelykártyát, a már korábban felfedett élőhelykártyákat pedig toljátok el eggyel jobbra. Ha nem tudtok új élőhelykártyát felfedni, a játék véget ér.

A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

1. KOCKADOBÁS
- ↓
2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE
- ↓
3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

5 vadvilág- és 5 élőhelytípus van a játékban:



HEGY



ERDŐ



PRÉRI



MOCSÁR



FOLYÓ



MEDVE



VAPITI



RÓKA



ÖLYV



LAZAC

[Megjegyzés: A vadvilágtípusok a ritkaságuk és az értékük alapján rangsorolhatók: a medvék állnak a lista élén (a legritkábbak és a legértékesebbek), míg a lista legvégén a lazacok találhatóak (a leggyakoribbak és a legkevésbé értékesek). A vadvilágtípusok felfelé vagy lefelé történő átváltását a fenti sorrend szerint hajthatjátok végre. Az átváltási sorrend a jegyzetlapon is megtalálható, felülről lefelé haladva. Az élőhelyeknek nincs rangsoruk.]

1. KOCKADOBÁS

Minden fordulóban egy játékos dob a 4 központi kockával az asztal közepén (nincs jelentősége, hogy ki dob a kockákkal, a központi kockák eredményét minden játékos használja), majd minden játékos dob a 2 játékoskockájával a saját játékosterületén. A játékosok a további lépéseket egyszerre hajtják végre.

2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE

A kockadobás után vadvilágot gyűjtesz be a közös központi kockák és a saját játékoskockáid eredménye alapján. Általában egyetlen vadvilágtípust választasz ki, majd begyűjtöd az összes állatot ebből a típusból. A különleges központi kocka és a kockaakciók segítségével egy fordulóban akár több állatot és/vagy több vadvilágtípust is begyűjthetsz. Először mindig a különleges központi kocka eredményét kell ellenőrizned, majd eldöntened, hogy végrehajtasz-e kockaakciót (választható) – ezek módosíthatják a begyűjthető állatokat.

A. KÜLÖNLEGES KÖZPONTI KOCKA ELLENŐRZÉSE:

Az alábbiakban bemutatjuk a különleges központi kocka egyes oldalait. A dobás eredménye befolyásolhatja, hogy milyen állatokat tudsz begyűjteni a fordulóban:



Dzsókerállat – Egy általad választott vadvilágtípushoz tartozó állatként vedd figyelembe. *[Megjegyzés: Ez a szimbólum bónusként a környezetlapokon is megjelenik, és egy általad választott állatot jelöl. Ezzel a szimbólussal nem vehetsz el újabb vadvilágtípust, de növeli a választott típusú állatok mennyiségét.]*



Kockaakciók költségének csökkentése 1 természetjelzővel

– Ha kockaakciót hajtasz végre (lásd 8. oldal), csökkentheted az akció költségét 1 természetjelzővel. Például, az „átváltás lefelé” kockaakciót ingyen hajthatod végre.



1-2 újradobás – Legfeljebb kétszer újradobhatod a játékoskockáidat.

Dönthetsz úgy, hogy az egyik kockát megtartod, és csak a másikat dobod újra (akár kétszer is).



Bármelyik 3 állat – Válassz állatokat 3 tetszőleges kockáról (nem kell, hogy ugyanahhoz a vadvilágtípushoz tartozzanak). Ez egy választható akció, amelyet a szokásos „vadvilág begyűjtése” HELYETT hajthatsz végre.



Vapiti/róka – 1 vapitiként vagy 1 rókaként vedd figyelembe.



Ölyv/medve – 1 ölyvként vagy 1 medveként vedd figyelembe.

A kockadobás után először mindig a különleges központi kocka eredményét kell ellenőrizned, hogy megtudd, milyen hatása van az adott fordulóra.

B. KOCKAAKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (VÁLASZTHATÓ)

A kockaakciók (★) segítségével az állatok begyűjtése előtt módosíthatod a kockadobás eredményét, hogy több állatot gyűjthess be (lásd az alábbi példát). Kockaakció végrehajtása nem kötelező, a használata pedig természetjelzőbe kerül. Fordulónként **EGY** kockaakciót hajthatsz végre, ehhez el kell költened a megfelelő számú természetjelzőt a jegyzetlapodról. 3 különböző kockaakció közül választhatsz:

★ 1. Átváltás lefelé

Az egyik vadvilágtípus összes kockáját átválthatod a rangsorban közvetlenül alatta lévő vadvilágtípusra.

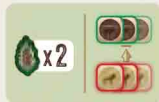
Ez a kockaakció 1 természetjelzőbe kerül.



★ 2. Átváltás felfelé

Az egyik vadvilágtípus összes kockáját átválthatod a rangsorban közvetlenül felette lévő vadvilágtípusra.

Ez a kockaakció 2 természetjelzőbe kerül.



★ 3. Két típus begyűjtése

Ezzel az akcióval nem egy, hanem **KÉT** vadvilágtípusból gyűjtöd be az összes állatot. Ez a kockaakció 3 természetjelzőbe kerül.



[Megjegyzés: A kockák értékét fizikailag nem változtatod meg. A kockaakciókkal minden játékod módosíthatja a kockákról begyűjtött állatokat, de a kockák eredménye a dobás után nem változik.]

C. BEGYŪJTÖTT ÁLLATOK RÖGZÍTÉSE A JEGYZETLAPON

A kockák eredménye, a kockaakciók, valamint a különleges központi kocka figyelembe vételével (lásd az A. és B. pontokat) **válassz ki egy vadvilágtípust, és gyűjtsd be a központi kockákon és a játékoskockáidon lévő (vagy a módosításoknak megfelelő) valamennyi állatot ebből a típusból.** Ezután rögzítsd a begyűjtött állatokat a jegyzetlapodon. Húzd át a korábbi számot a megfelelő sorban, és írd be az új mennyiséget (a most begyűjtött állatok száma és az áthúzott szám összege). *[Megjegyzés: A különleges központi kocka egyes oldalai és kockaakciók hatására többféle állatot is begyűjthetsz. Azoknál a kockáknál, ahol két különböző vadvilágtípus látható, válassz a két vadvilágtípus közül.]*

Példa a vadvilág begyűjtésére (további példák a 20. oldalon):



1) Az 1-es játékos a bekarikázott kockákat használja, hogy lazacokat gyűjtsön be. 2) Úgy dönt, hogy az ölyv/medve kockát ölyvként fogja figyelembe venni. 3) Elkölt 1 természetjelzőt, hogy az „átváltás lefelé” kockaakcióval minden ölyvet lazaccá alakítson. 4) A lazac/ölyv központi kockáról a lazacot választja az 1 dobott lazac mellé, így további 2 lazacot gyűjt be. 5) Összesen 5 lazacot gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számot, és beírja a lazacok új mennyiségét.

3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

A jegyzetlapodon lévő állataid elköltésével élőhelykártyákat teljesíthetsz, hogy kitöltöd a környezetlapodat, és pontokat szerezz. Minden fordulónál csak egy élőhelykártyát teljesíthetsz (nem kötelező). Ha szeretnél teljesíteni egy élőhelykártyát, hajtsd végre az alábbi lépéseket a megadott sorrendben:

- 1. Kedvezmények érvényesítése:** Ellenőrizd, hogy az élőhelykártya felett van-e kedvezmény teljesítéskártya. Ha igen, érvényesítheted a kedvezményt. (A kedvezmények leírása a kártyákon olvasható, amelyek magyarázatát a 19. oldalon talárod).
- 2. Költség befizetése:** A kártya teljesítéséhez szükséges minden vadvilág-típusból el kell költened a megadott számú állatot. Ehhez húzd át az aktuális számot a jegyzetlapodon, majd írd be a költségek levonása után megmaradt mennyiséget.
- 3. Az élőhely- és a teljesítéskártya bónuszainak megszerzése:** Ellenőrizd, hogy a kártyán van-e bónusz természetjelző, illetve a kártya alatt van-e bónusz teljesítéskártya. Ha igen, dönts el, hogy szeretnéd-e megszerezni a bónusz(oka)t vagy sem. A bónuszokat tetszőleges sorrendben szerzed meg (a részleteket a 19. oldalon talárod).
- 4. A környezetlap kitöltése:** Töltsd ki a környezetlapodat a megfelelő élőhelytípusnak és az élőhelykártyán látható számnak megfelelően (a különböző környezetlapok kitöltésének részletes leírását a 10–17. oldalon talárod).
- 5. A környezetlap bónuszainak megszerzése:** A megszerzett bónuszaidat jelöld a környezetlapodon a bónusz áthúzásával, majd jegyezd fel a jegyzetlapodra, vagy karikázd be a játék végi pontozáshoz. *[Megjegyzés: A környezetlapod egyes bónuszaival további akciókhoz juthatsz a környezetlapodon. Ezeket az akciókat azonnal végrehajthatod, általad választott sorrendben.]*

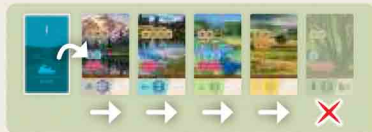
Ha nem szeretnél élőhelykártyát teljesíteni, akkor csak vadvilágot fogsz begyűjteni a fordulóban. *[Megjegyzés: Több játékos is teljesítheti ugyanazt az élőhelykártyát, és a teljesítést követően ne távolítsátok el a kártyát. Egy korábbi fordulóban teljesített élőhelykártyát egy későbbi fordulóban ismét teljesíthetsz.]*



- 1) A 2-es játékos használja a „dobás és levonás” kedvezmény teljesítéskártyát, és egy ölyvet dob. Így 4 ölyvvel csökkentheti a kártya költségét.
- 2) A többi szükséges vadvilágot elkölti a jegyzetlapjáról.
- 3) Kap 2 természetjelzőt, és jelölhet 4 folyót a környezetlapján.
- 4) Beír egy 4-est a környezetlapján az egyik folyó hatzszögmezőbe (lásd az egyes környezetlapok leírását).
- 5) Kap egy pontot, továbbá egy ölyvet és egy rókát bónuszként a második folyó jelöléséért.

FORDULÓ VÉGE

Amint minden játékos elvégezte a fenti lépéseket, csúsztassátok az élőhelykártyá(ka)t egy kártyahellyel jobbra, fedjete fel egy új élőhelykártyát a húzópakliból, és helyezzétek a húzópaklitol jobbra az első helyre. Ha már több, mint 4 felfedett kártya van a sorban, távolítsátok el a húzópaklitol legtávolabb lévő kártyát. Ezt a kártyát a játék hátralévő részében már nem használjátok. Minden fordulóban legfeljebb 4 kártya lehet képpel felfelé. A kártyák végighaladnak a játéktéren, minden fordulóban egy hellyel jobbra tolódva, amíg el nem dobjátok azokat. *[Megjegyzés: A teljesítéskártyák mindig a helyükön maradnak.]*



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a forduló végén már nincs több élőhelykártya a húzópakliban (nem tudtok új kártyát felfedni). *[Megjegyzés: Ez azt is jelenti, hogy befejeződött a 20. forduló, amelyben az utolsó 4 kártya volt felfedve a játéktér közepén.]* Hajtsátok végre a végső pontozást. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! A végső pontszám kiszámításához nézzétek meg az egyes környezetlapokhoz tartozó részletes leírást (10–17. oldal). Döntetlen esetén a több megmaradt természetjelzővel rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

KÖRNYEZETLAPOK

A környezetlap – ZUMWALT-PRÉRI



Teljesített élőhelykártya jelölése:

A teljesített élőhelykártyán látható számot ird be az élőhelykártya típusának megfelelő oszlop legfelső üres hatszögmezőjébe. Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat a környezetlapodon.

[Megjegyzés: Minden élőhelytípushoz 4 hatszögmező áll rendelkezésre, így legfeljebb 4 kártyát teljesíthetsz minden élőhelytípusból.]

Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:

- *Kitöltöd egy élőhely oszlopának 2. és 4. hatszögmezőjét.* Karikázd be a bónuszpontot, majd megkapod a lap alján lévő bónuszterületen látható bónuszok egyikét. Vadvilág- és természetjelző-bónuszok esetén húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha győzelmi pontot választasz, karikázd be (minden bónuszt csak egyszer szerezhetsz meg).
- *Egy sorban minden hatszögmezőt kitöltöttél.* Megszerzed a sor jobb szélén látható bónuszt. A győzelmi pontot karikázd be, a dzsökerállatot húzd át, és rögzíts 1 tetszőleges állatot a jegyzetlapodon.



A játék végi pontozáshoz:

Add össze az egyes sorokban szerzett pontokat, beleértve a hatszögmezőkbe írt számokat és a bekarikázott győzelmi pontokat is. Írd be a részösszegeket a megfelelő mezőkbe a környezetlap jobb szélén. 1 pontot kapsz a jegyzetlapodon megmaradt minden 5 állat és/vagy természetjelző után. Írd be a megfelelő mezőbe. Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

ZUMWALT-PRÉRI A Hells Canyon nyugati oldalán, Wallowa megyében, Oregon és Idaho államok határán húzódó Zumwalt-préri az egyik utolsó, majlig fenmaradt viszonylag habortlanul fűves ökoszisztéma a Pacifikus-északi-amerikai fűterületen. A 130.000 hektár (330.000 hold) méretű, magaslaton fekvő préri egy része jelenleg mezőgazdasági hasznosítás alatt áll, egy része vízparti természetvédelmi terület.

1 Felső élőhelysor: $2+3+4+2+3$
(+3)=17 pont

2 Második élőhelysor: $3+4+1$
=8 pont

3 Bónuszsor: $1+1+1=3$ pont

4 Harmadik élőhelysor: $5+3+5$
=13 pont

5 Negyedik élőhelysor: 1 pont

6 2. bónuszsor: $1+1=2$ pont

7 Megmaradt erőforrások: 1 pont minden 5 megmaradt erőforrásért (természetjelző és állat)=2 pont.

8 Végző pontszám: Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végző pontszámodat.

B környezetlap – OKANAGAN



Teljesített élőhelykártya jelölése:

A teljesített élőhelykártyának megfelelő élőhelytípus sorában, a bal szélső üres hatszögmezővel kezdve rajzolj körbe a teljesített élőhelykártyán lévő számmal megegyező számú hatszögmezőt.

Ha elérted a sor végét, lépj át a „bónuszszávra”, és a bal szélső üres mezővel kezdve folytatd a hatszögmezők körberajzolását.

[Megjegyzés: Ha olyan élőhelykártyát teljesítesz, amelynek a sorát már teljesen kitöltötted, a jelölést a bónuszszávon kezd.]

Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. Ha állat- vagy természetjelző-bónuszt szereztél, húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha győzelmi pontot, karikázd be. A bónuszokat tetszőleges sorrendben kapod meg. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:

- *Teljesen körberajzolsz egy, 4 hatszögmező között lévő bónuszmezőt úgy, hogy mind a 4 szomszédos hatszögmezőt (2 felette és 2 alatta) körberajzolod.*
- *Körberajzolsz egy olyan hatszögmezőt, amelyen bónusz található.*
- *Körberajzolsz egy olyan hatszögmezőt, amelyen látnivalóikon található. Húzd át az ikont, majd a látnivalók bónuszterületen húzd át a megfelelő látnivalót a nyilak által meghatározott sorrendnek megfelelően. Ha ennek a látnivalónak az áthúzásával bónuszt szerzel, megkapod azt (egy teljes oszlop vagy sor esetén). Ha ez egy dzsókérral, húzd át a bónuszt, és rögzíts egy tetszőleges állatot a jegyzetlapodon. Ha győzelmi pont, karikázd be. Ha ez egy ingyenes hatszögmező, lásd a következő pontot.*
- *Ingyenes hatszögmező bónuszt is szerzhetsz. Ha egy ilyen bónuszt szerzel, húzd át, és rajzolj körbe 1 további hatszögmezőt a feltüntetett (dzsókér esetén tetszőleges) típusból bárhol a környezetlapodon, az általános szabályok szerint.*

2 hegy jelölése
a hegysávon



Egy 3-as jelölés
a bónuszszávon



A játék végi pontozáshoz:

Mind az 5 élőhelysávon, valamint a bónuszszávon megkapod az utolsó körberajzolt hatszögmező oszlopa felett látható pontszámot. Írd be ezeket a részösszegeket a megfelelő mezőkbe. Add össze a bónuszokból szerzett pontokat (a sávok között és a látnivalók bónuszterületén), és írd be ezt a részösszeget a megfelelő mezőbe. 1 pontot kapsz a jegyzetlapodon megmaradt minden 5 állat és/vagy természetjelző után. Írd be a megfelelő mezőbe. Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.



OKANAGAN Az Okanagan (más néven Okanagan-völgy) egy szárazabb régió Brit Columbiában, a Cascade- és a Columbián-hegység között. A területet az Okanagan-tó, és az alacsony dombvidéki tó urálja. A (dább értelemben vett Okanagan vidék Washington állam északi-középső területein található Okanagan megyére terjed ki. Bár a vidék száraz, korántsem élethetlen. Olyan vadon élő állatok is megtalálhatók itt, mint a csörgőkígyó, a sárgahasú mormota vagy a szirti sas.

LATNIVALÓK

BÁRMELYIK

- | | |
|---|---|
| <p>1 Hegysáv: 9 pont</p> <p>2 Erdősáv: 7 pont</p> <p>3 Prerisáv: 17 pont</p> <p>4 Mocsársáv: 20 pont</p> <p>5 Folyósáv: 4 pont</p> | <p>6 Bónuszszáv: 5 pont</p> <p>7 Bónuszok: 1+1+1+2 (a sávok között)+3 +3 (láttnivalók)=12 pont</p> <p>8 Megmaradt erőforrások: 3 pont</p> <p>9 Végső pontszám: Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.</p> |
|---|---|

C környezetlap – PALOUSE



Teljesített élőhelykártya jelölése:

Rajzolj körbe a teljesített élőhelykártyával megegyező számú és típusú hatszögmezőt. Minden hatszögmezőnek, amit körberajzolsz, szomszédosnak kell lennie egy már körberajzolt hatszögmezővel, de az ugyanabban a fordulóban jelölt mezőknek nem kell szomszédosnak lenniük egymással. A környezetlapon van egy csillaggal jelölt körberajzolt hatszögmező. Ezzel a mezővel szomszédosan kell elkezdened a hatszögmezők jelölését. Minden választott hatszögmező élőhelyének meg kell egyeznie a teljesített kártya élőhelyével. A kétfelé osztott hatszögmezőket a két élőhely bármelyikénél körberajzolhatod.



Ha egy élőhely összes hatszögmezőjét körberajzoltad, karikázd be az adott élőhely kitöltéséért járó bónuszt a környezetlap megfelelő részén. Ezután, ha még további hatszögmezőket rajzolhatnál körbe, ezt folytasd a bónuszszávon, és balról az első szabad mezővel kezdve karikázz be/húzz át annyi pontot és/vagy bónuszt, amennyi hatszögmezőt nem tudtál körberajzolni.



Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. A bónuszokat tetszőleges sorrendben kapod meg. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:

- **Körberajzolsz egy nap- vagy esőikonnal jelölt hatszögmezőt.** A környezetlap nap/eső részén húzd át a megfelelő nap- vagy esőikont a bal szélsővel kezdve. Válassz ki egy bónuszt a megfelelő oszlopból, és megkapod azt. Ha ez egy állat- vagy természetjelző-bónusz, húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapon. Ha ez egy győzelmi pont, karikázd be. Ha ingyenes hatszögmező, húzd át a bónuszt, és rajzolj körbe egy tetszőleges hatszögmezőt a környezetlapon, a szomszédossági szabályokat betartva. **[Megjegyzés: a nap/eső terület minden oszlopában 4 bónusz található, és a 4-ből mindig csak 2-t szerezhetsz meg, ha a nap- és az esőikont is eléred az adott oszlopban.]**
- **Körberajzolsz egy olyan hatszögmezőt, amelyen látnivalóikon található.** Húzd át a látnivalót, majd a látnivalók területen is húzd át a megfelelő látnivalót a nyílak által meghatározott sorrend szerint. Ha ezzel bónuszt szerzel, megkapod azt. Ha ez egy dzsókerállat, húzd át a bónuszt, és rögzíts egy tetszőleges állatot a jegyzetlapon. Ha ez egy győzelmi pont, karikázd be. Ha ingyenes hatszögmező, húzd át a bónuszt, és rajzolj körbe egy tetszőleges hatszögmezőt a környezetlapon, a szomszédossági szabályokat betartva.



[Megjegyzés: a környezetlapon egy hatszögmezőt úgy is teljesen körbe tudsz rajzolni, hogy a körülötte lévő mind a 6 hatszögmezőt körberajzolod. A hatszögmező így is teljesítettnek számít, így megkapod a bónuszát. Vannak olyan hatszögmezők a környezetlapon, amelyeknek nincs élőhelyük. Ezeknek a hatszögmezőknek mind a 6 környező hatszögmezőjét körbe KELL rajzolnod a bónusz megszerzéséhez (lásd a fenti ábrát).]

A játék végi pontozáshoz:

Add össze az egyes élőhelytípusok körberajzolt hatszögmezőin jelzett pontokat, és ha teljesen kitöltötted az élőhelyet, adj hozzá 4 pontot. Írd be ezeket a részösszegeket a megfelelő mezőkbe. Add össze a bónuszszávon szerzett pontokat, és írd be ezt is a megfelelő mezőbe. Add össze a látnivalókért és a nap/eső területekről szerzett pontokat, és írd be az összeget a megfelelő mezőbe. 1 pontot kapsz a jegyzetlapodon megmaradt minden 5 állat és/vagy természetjelző után. Írd be a megfelelő mezőbe. Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

The image shows a game board for 'Palouse'. The board consists of a central hexagonal grid of habitats, each with a number and an icon. To the left, there are icons for 'LÁTNIVALÓK' (Sightings) and 'BÓNUSZ' (Bonus). To the right, there is a scoring interface with a grid of circles containing numbers and a total score of 71. The scoring interface includes a 'BÓNUSZ' section with a score of 8 and a 'VÉGSŐ PONTSZÁM' (Final Score) of 71.

Palouse A Sziklás-hegység és a Cascade-hegység között fekvő Palouse-értei egykoron sóhomos füves pusztaid voltak, ahol olyan évelő, hirtelen időjárásra alkalmazkodó növényfajok éltek, mint a bluebunch bíborfű, az idehóli cserkebz, a fűzfű és az óriás vadrozs.

- 1 **Folyóterület:** $20+4$ (a folyó teljes kitöltéséért) = 24 pont
- 2 **Erdőterület:** 13 pont
- 3 **Prériterület:** 14 pont
- 4 **Mocsárterület:** 5 pont
- 5 **Hegyterület:** 3 pont
- 6 **Bónuszszáv:** 3 pont
- 7 **Bónuszok:** $2+4$ (láttnivalók) + 2 (nap/eső) = 8 pont
- 8 **Megmaradt erőforrások:** 1 pont
- 9 **Végső pontszám:** Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

D környezetlap – HOLDKRÁTEREK



Teljesített élőhelykártya jelölése:

A környezetlap jelölését mostantól nemcsak az élőhely típusa és száma, hanem az élőhelykártya vadvilágköltsége is befolyásolja. Az állatokat az élőhelytípusnak megfelelő üres hatszögmezőkbe kell beírnod (írd be a megfelelő kezdőbetűt: L = lazac, Ö = ölyv, R = róka, V = vapiti, M = medve).



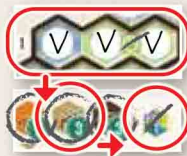
A teljesített élőhelykártyán látható számmal megegyező számú állatot írbj be olyan hatszögmezőkbe, amelyek megfelelnek a kártya élőhelyének. Csak olyan állatot írhatasz be, amely az élőhelykártya költségei között szerepel. Például, ha az élőhelykártya költségei között 2 medve látható, legfeljebb 2 medvét írhatasz be, de ha az élőhelykártya költsége között nincs medve, nem írhatasz be medvét. Az egyes állatokat bármelyik olyan hatszögmezőbe beírhatod, amely megfelel a teljesített kártya élőhelyének, nem kell, hogy szomszédosak legyenek egymással. Ugyanarról az élőhelykártyáról különböző vadvilágtípusba tartozó állatokat is elhelyezhetsz, legfeljebb az élőhelykártyán látható mennyiségben.



Ha egy élőhelytípus összes hatszögmezőjét kitöltötted, és vannak még kitöltendő hatszögmezők, folytasd a bónuszszávon, és balról az első szabad mezővel kezdve karikázz be/húzz át annyi pontot és/vagy bónuszt, amennyi hatszögmezőt nem tudtál kitölteni.

Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. A bónuszokat tetszőleges sorrendben kapod meg. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:

- *Kitöltesz két olyan szomszédos hatszögmezőt, amelyek között bónusz található.* Ha ez egy állat- vagy természetjelző-bónusz, húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha ez egy látnivaló, húzd át a bónuszt, majd a látnivalók területen húzd át a legfelső szabad látnivalóikont. Megkapod a látnivalók terület sorainak és oszlopainak kitöltéséért járó bónuszokat.
- *Teljesítesz egy régiót, kitöltve a fekete kereten belül lévő összes hatszögmezőt.* Karikázd be a megfelelő régió teljesítéséért járó pontokat a régiók pontozása területen. *(Megjegyzés: a régiókat 1-től 15-ig terjedő számok jelölik.)* A teljesített régióért megkapod a régió bónuszát a jutalom oszlopból. Húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon.
- *Teljesítesz egy régiót azonos vadvilágtípusba tartozó állatokkal.* Húzd át vagy karikázd be azt a vadvilágtípust az azonos vadvilág területen, amellyel teljesen kitöltötted a régiót, felülről lefelé haladva. Megkapod a győzelmi pontot vagy az ingyenes hatszögmező bónuszt. Minden vadvilágtípussal 3-szor szerezhetsz ilyen bónuszt. Ha egy teljes sort teljesítesz (minden vadvilágtípusból egyet), a jobb oldalon látható bónuszt is megszerzed.



[Megjegyzés: Ha egyféle vadvilágtípussal töltesz ki egy teljes régiót, a régió ES az azonos vadvilág bónuszát is megkapod. A bónuszokat tetszőleges sorrendben kapod meg.]

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Az egyszemélyes játékváltozat ugyanúgy zajlik, mint a többjátékos változat. Ha egyedül játszol, versenghetsz önmagaddal és a barátjaiddal, hogy minél magasabb pontszámot érj el, vagy tesztelheted a tudásod a 21–23. oldalon található küldetésekkel és kihívásokkal.

CSALÁDI JÁTÉKVÁLTOZAT

A családi játékváltozat csökkenti a játék összetettségét, így alkalmas arra, hogy a fiatalabb vagy kevésbé tapasztalt játékosok is megismerjék a játékot.

Kövessétek a normál játékváltozat előkészületeit az alábbi változtatásokkal:

1. Távolítsátok el a különleges központi kockát. A családi játékváltozatban a 3 alap központi kockát és a 2 saját játékoskockát használjátok.

2. A kezdő teljesítéskártyákat használjátok.

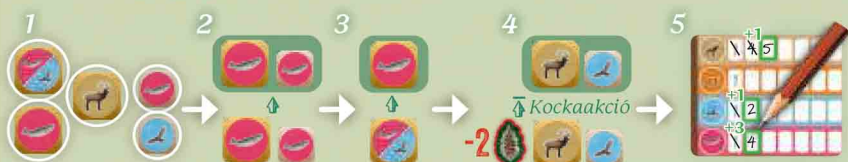
3. A segédletkártyának azt az oldalát használjátok, amelyen az egyszerűített kockaakció leírása látható.

Bármelyik környezetlap használható a családi játékváltozatban, de azt javasoljuk, hogy az egyszerűbb környezetlapokkal játsszatok.

[Bőség játékváltozat: Ha szeretnétek, hozzáadhattok a jegyzetlapotokhoz további 2 állatot minden vadvilágtípusból, valamint 2 további természetjelzőt. Így vadvilágtípusonként 3 állattal és 4 természetjelzővel kezdték a játékot.]

A családi játékváltozatban a szabályok változatlanok, de csak egyféle kockaakciót hajthatsz végre. A természetjelzőket a következőképpen tudod felhasználni: A vadvilág begyűjtésekor minden fordulóban elkölthetsz tetszőleges számú természetjelzőt, hogy begyűjts ugyanannyit a kockákon szereplő, NEM a kiválasztott vadvilágtípushoz tartozó állatok közül. Például, ha begyűjtesz 3 rókát a kockákról, elkölthetsz 2 természetjelzőt, hogy a rókák mellett begyűjts 1 medvét és 1 vapitit is a fordulóban dobott többi kockáról.

Példa vadvilág begyűjtésére:



1) Az 1-es játékos vadvilágot gyűjt be a bekarikázott kockákról. 2) Begyűjt 2 lazacot, 1-et a központi kockáról és 1-et a játékoskockájáról. 3) A lazac/ölyv központi kockáról is a lazacot választja. 4) Elkölt 2 természetjelzőt, hogy begyűjtsön olyan állatokat, amelyek nem tartoznak a választott vadvilágtípushoz – a vapitit és az ölyvet. 5) Összesen tehát 1 vapitit, 1 ölyvet és 3 lazacot gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számokat, és beírja az állatok új mennyiségét.

TELJESÍTÉSKÁRTYÁK

A kártyák magyarázata:

3. kártya: Bármelyik játékoskockádat választhatod a dobáshoz.

5. kártya: Elkölthetsz 2 természetjelzőt, hogy hozzáadj egy további hatszögmezőt az élőhelykártyán szereplő élőhely méretéhez. Ezt a hatszögmezőt a kártyával azonos élőhelyhez kell hozzáadni, és az A környezetlap esetén egyetlen számként kell rögzíteni. Az élőhelykártya teljesítésével szerzett természetjelzőket felhasználhatod a kártya költségének kifizetéséhez.

7. kártya: A kártya teljesítését követően teljesítheted bármelyik másik élőhelykártyát is. Nem teljesítheted ugyanazt az élőhelykártyát, amit éppen teljesítettél. Használhatod a kiválasztott élőhelykártyához kapcsolódó teljesítéskártyát is. Mindkét élőhelykártya költségét be kell tudnod fizetni a megfelelő sorrendben, hogy végrehajthasd ezt az akciót.

9. kártya: A jutalom a teljesített élőhelykártyától függ. Ha a mérete 4 vagy 5, nagyobb jutalmat kapsz.

10. kártya: Elkölthetsz 2 természetjelzőt a jegyzetlapodról, hogy 3 tetszőleges állattal csökkentsd az élőhelykártya költségét. Az állatok bármelyik (azonos vagy különböző) vadvilágtípushoz tartozhatnak.

11. kártya: Bármelyik játékoskockáddal dobhatsz, hogy kedvezményt kapj az élőhelykártya költségéből. Ha olyan vadvilágtípust dobsz, ami nem szerepel a kártyán, nem kapsz kedvezményt, de a kártyát teljesítheted. Ha nem tudod, vagy nem akard teljesíteni a kártyát, ebben a fordulóban nem teljesíthetsz másik élőhelykártyát. Ha a kártyán szereplő vadvilágtípust dobsz, **EGYETLEN** állatot SEM kell befizetned ebből a típusból. Megpróbálhatsz teljesíteni olyan élőhelykártyát, amelyhez nem rendelkezel a szükséges állatokkal, de a dobástól függően tudnád teljesíteni. Ha a dobásod eredménye után nem tudod kifizetni a kártya költségét, nem teljesíthetsz másik élőhelykártyát ebben a fordulóban.

12. kártya: Az állatok tetszőleges kombinációját használhatod az élőhelykártya költségének befizetésére, de hozzá kell adnod 3 állatot a kártya költségéhez. Ha egy kártya teljesítése 3 medvébe és 2 rókába kerül (összesen 5 állat), akkor 8 bármilyen állat kombinációjával teljesítheted.



A JÁTÉKSOROZAT KÜLÖNBÖZŐ TAGJAINAK KOMBINÁLÁSA

A *Cascadia*: *Gördülő dombok* játékot kombinálhatjátok a *Gördülő* játéksorozat többi tagjával. Ha több változatosságot szeretnétek, az alább részletezett tartozékokat összekeverhetitek, és bármelyik környezetlapot választhatjátok:

Központi kockák – A játéksalád bármelyik tagjának központi kockáival játszhatjátok a játékot. A játékegyensúly érdekében fontos, hogy mindig egy egységes központi kocka-készletet használjátok. Megtehetitek, hogy az egyik játék központi kockáit és egy másik játék környezetlapjait és kártyáit használjátok.



Élőhelykártyák – Szabadon keverhetitek az 1. és 2. szinthez tartozó kártyákat. A játék előkészítése során ügyeljete rá, hogy mindkét szinthez minden élőhelytípusból 2 kártyát válasszatok ki. Ezzel ugyanúgy 20 kártya lesz a pakliban, mintha az egyes pakliból távolítanátok el 1-et minden típusból.

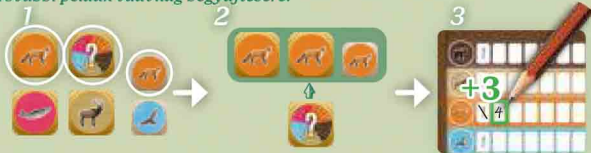


Teljesítéskártyák – Az összes teljesítéskártyát belekeverhetitek egy közös pakliba. Az előkészületek során húzzatok 4 teljesítéskártyát a pakliból, vagy döntsetek el, hogy melyik kártyákkal szeretnétek játszani.



Ha többen szeretnétek játszani a játékot, az összes játékoskockát használhatjátok (egyszerre legfeljebb 8 játékos játszhat, ha egy további példánnyal rendelkeztek a *Gördülő* játéksorozatból, de további példányokkal akár még többen is játszhattok). Osszatok minden játékosnak egy készlet játékoskockát, egy jegyzetlapot és a játékhoz választott környezetlapot.

További példák vadvilág begyűjtésére:



1) Az 1-es játékos a bekarikázott kockákat használja, hogy rókákat gyűjtsön be. 2) A dzsóker-állat különleges kockát egy további rókaként veszi figyelembe. 3) Összesen 3 rókát gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számot, és beírja a rókák új mennyiségét.



1) Az 1-es játékos a bekarikázott kockákat használja, hogy medvéket és lazacokat gyűjtsön be. 2) A különleges kocka hatását használva csökkenti a kockaakció költségét. 3) Elkölt 2 természetjelzőt (3 helyett) a „2 típus begyűjtése” kockaakcióra, hogy medvét és lazacot is begyűjthessen. 4) Összesen 2 medvét és 3 lazacot gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számokat, és beírja a medvék és lazacok új mennyiségét.

KÜLDETÉSEK ÉS KIHÍVÁSOK

Tanulmányozzátok Cascadia élőhelyeit és vadvilágát, gyűjtsetek teljesítménypontokat, miközben keresztülszántjátok a vidéket, és legyetek igazi felfedezők! A küldetések többszemélyes és egyszemélyes játékokban is teljesíthetők. Alább látható a teljesítménytérkép, amelyen akár 5 játékos is feljegyezheti az előrehaladását. Bármikor elkezdhettek teljesítménypontokat gyűjteni. Ehhez írjátok be a neveteket a színes fülek egyikébe. Minden alkalommal, amikor játszatok, válasszatok egyet a két változat közül: küldetések (22. oldal) vagy kihívások (23. oldal), és kövessétek az utasításokat.

A küldetéseknél mindig jelezzük, hogy melyik teljesítéskártyát kell használni és melyik pozícióban, valamint a szükséges környezetlapot, célokat, és hogy hány pontot kell szereznetek. Az élőhelykártyákat a szokásos módon készítsétek elő. Azt javasoljuk, hogy az 1. küldetéssel kezdjétek, és sorban haladjatok velük, amint egy küldetést teljesítettetek. A 13–20. küldetések csak akkor elérhetők, ha a *Cascadia: Gördülő folyók* játékkal is rendelkeztek, mivel ezeknél szükségetek lesz az abban található teljesítéskártyákra. Mostantól, ha bármikor teljesítménypontot (●▶◆■) szereztek bármelyik változatban, színezzétek be a saját mintákat az adott kihívásnál, majd gyertek vissza erre az oldalra és színezzétek be a következő mezőt a saját útvonalatokon. Sikerül igazi felfedezőkké válnotok és megismernetek Cascadia minden látnivalóját?



#	LAP	1	2	3	4		1. cél	2. cél	Teljesítve
1	A	2	5	11	9	35	Tölts ki teljesen 1+ sort		
2	B	10	7	3	8	60	Tölts ki teljesen 1+ élőhelyet		
3	C	6	1	4	12	50	Szerezz 1-et mindegyik látnivalóból		
4	D	8	12	2	4	50	Töltsd ki az összes prérit		
5	A	11	10	9	7	40	Teljesíts 12+ kártyát	Szerezz 10+ pontot préréből	
6	B	6	1	3	5	70	Tölts ki teljesen 2+ élőhelyet	Gyűjtsd be az összes medve-bónuszt a térképen	
7	C	7	9	11	3	55	Töltsd ki teljesen a bónuszszávot	7 vagy kevesebb megmaradt állattal fejezd be a játékot	
8	D	2	11	5	3	60	Teljesíts 8+ régiót	Töltsd ki az összes mocsarat	
9	A	7	12	10	1	45	Tölts ki teljesen 2+ sort	Fejezd be a játékot 5+ természetjelzővel	
10	B	10	7	9	4	80	Töltsd ki teljesen a bónuszszávot	Szerezz 7+ pontot minden élőhelyből	
11	C	8	10	4	6	60	Szerezz 8+ pontot minden élőhelyből	Szerezd meg az összes esőbónuszt	
12	D	12	9	5	2	75	Szerezz 2-t mindegyik látnivalóból	Teljesítsd a 6–10. régiókat	
13	A					50	Szerezz 12+ pontot mocsárból	Fejezd be a játékot 5+ vapitivel	
14	B					85	Szerezz 15+ pontot bónuszokból	Szerezd meg mind a 3 erdei látnivalót	
15	C					65	Szerezd meg az összes folyó+ hegy látnivalót	Szerezd meg az összes vapitibónuszt a térképen	
16	D					80	Töltsd ki az összes hegyet	Szerezd meg mind a 3 róka „azonos vadvilág” bónuszt	
17	A					55	Szerezz 10+ pontot 3 különböző élőhelyből	Szerezz 6+ napbónuszt	
18	B					95	Szerezz 2+ 5 látnivalóból álló készletet	Fejezd be a játékot 7+ lazzal	
19	C					75	Szerezd meg az összes napbónuszt	Töltsd ki az összes folyót	
20	D					85	Szerezz 1-et minden „azonos vadvilág” bónuszról	Teljesítsd a 12–15. régiókat	

A környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 40+ pontot	
2	Szerezz 50+ pontot	
3	Szerezz 60+ pontot	
4	Tölts ki teljesen 2 oszlopot	
5	Tölts ki teljesen 2 sort mind az 5 élőhelytípusból	
6	Szerezz 20+ pontot egyetlen sorban	
7	Szerezz 17+ pontot egyetlen oszlopban	
8	Szerezz 10+ pontot bónuszokból	

B környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 70+ pontot	
2	Szerezz 85+ pontot	
3	Szerezz 100+ pontot	
4	Tölts ki teljesen 2 élőhelysávot	
5	Töltsd ki teljesen a bónuszsávot	
6	Szerezz 10+ pontot mindegyik élőhelyből	
7	Szerezz 20+ pontot bónuszokból	
8	Szerezz 10+ nap/eső bónuszt	

C környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 50+ pontot	
2	Szerezz 65+ pontot	
3	Szerezz 80+ pontot	
4	Tölts ki teljesen 2 élőhelytípust	
5	Szerezd meg az összes nap- és esőbónuszt	
6	Szerezz 10+ látnivalót	
7	Rajzold körbe az összes 4 pontos hatszögmezőt	
8	Töltsd ki teljesen a bónuszsávot	

D környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 60+ pontot	
2	Szerezz 75+ pontot	
3	Szerezz 90+ pontot	
4	Legyen 2 teljes lazacrajod (7 lazaccal)	
5	Szerezz 15+ pontot rókákból	
6	Legyen 6+ medvepárod	
7	Szerezd meg az összes ingyenes hatszögmező bónuszt	
8	Tölts ki teljesen 2 élőhelytípust	

ÁTTEKINTÉS

Előkészületek

1. Adjatok 2 különböző játékoskockát minden játékosnak.
2. Minden játékosnak osszatok egy jegyzetlapot és egy játékossegédletet.
3. Döntsétek el, hogy melyik környezetlappal fogtok játszani, és adjatok minden játékosnak egy megfelelő környezetlapot (A, B, C vagy D).
4. Helyezzétek a 4 központi kockát (a 3 alap központi kockát és az 1 különleges központi kockát) a játéktér közepére.
5. Keverjétek meg az egyes szintek élőhelykártyáit, és állítsatok össze egy 20 kártyából álló húzópaklit. Ehhez az 1. és 2. szintű paklikból is távolítsatok el 1-1 kártyát minden élőhelytípusból.
6. Fedjétek fel egy élőhelykártyát, és tegyétek a húzópakli jobb oldalára.
7. Keverjétek meg a teljesítéskártyákat, és fedjétek fel belőlük 4-et, majd helyezzétek az élőhelykártyák fölé és alá.



A játék menete

1. KOCKADOBÁS

Dobjatok a 4 központi kockával és a 2 játékoskockával.

2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE

- A. A különleges központi kocka ellenőrzése
- B. Kockaakció végrehajtása (választható)
- C. A begyűjtött állatok rögzítése a jegyzetlapon

3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

- A. Kedvezmények érvényesítése (választható)
- B. Költség befizetése
- C. Élőhely- és teljesítéskártya bónuszok
- D. A környezetlap jelölése
- E. A környezetlap bónuszai

FORDULÓ VÉGE ÉS A JÁTÉK VÉGE

Helyezzétek a jobb szélső élőhelykártyát a dobópakliba, csúsztassátok a megmaradt kártyákat 1 kártyahellyel jobbra, majd fedjétek fel egy új kártyát a pakliból.

A játék a 20. forduló után véget ér, amikor már nincs több élőhelykártya a húzópakliban (nem lehet további kártyákat felfedni).

A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

1. KOCKADOBÁS

2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE

3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

