

CASCADIA™

VADVILÁGA

RANDY FLYNN

JÁTÉKSZABÁLY



CASCADIA™

VADVILÁGA

Egy lapkalehelyezős és draftolós játék, amely bemutatja a pacifikus–észak-amerikai flóratérület élőhelyeit és vadvilágát. Randy Flynn játéka 1–4 játékos részére, 10 éves kortól.

A régióról

A pacifikus–észak-amerikai flóratérület, vagy ismertebb nevén Cascadia, egy földrajzi régió Észak-Amerika nyugati részén, a Csendes-óceán és a Sziklás-hegység között. Habár nincsenek hivatalos határvonalai, a leggyakrabban a kanadai részről Brit Columbia és Yukon tartományokat, amerikai részről pedig Idaho, Oregon és Washington államokat sorolják a régióba.

A játékról

A Cascadiában a játékosok azon versenyeznek, hogy létrehozzák a legváltozatosabb környezetet a pacifikus–észak-amerikai flóratérületen, meghozzá úgy, hogy élőhelylapkákat és vadvilágjelzőket választanak, és ezekből egy gyönyörű, mozaikos tájat építenek. Minden Cascadia játékot az öt állatfajhoz tartozó pontozókártyák egyedi kombinációja jellemez. Miközben a játékosok igyekeznek pontot hozó alakzatokba rendezni állataikat, egyúttal a legnagyobb összefüggő élőhelyekért is versenyeznek. Ahogyan formálják környezetüket, figyelniük kell a létrehozott élőhelyekre és az azokat benépesítő vadvilágra is, hogy megalkossák a legharmonikusabb ökoszisztémát Cascadiában.

A csapatról

A csapatunk legtöbb tagja otthonának nevezheti Cascadiát! Elhivatott kalandorok vagyunk, sok időt töltünk túrázással, biciklizéssel, evezéssel és ennek a csodaszép vidéknek a felfedezésével! A gyönyörű élőhelyek és a benne rejlő vadvilág inspirált minket a játék létrehozására, és nagyon izgatottak vagyunk, hogy pár érdekességgel együtt megoszthatjuk veletek, a családjaitokkal és a barátaitokkal! Reméljük, ösztönözní fog titeket arra, hogy felfedezzétek a vadont, bárhol is vagytok, vagy fontolóra vegyétek Cascadia meglátogatását!

JÁTÉKELEMEK

A Cascadia játéknak az alábbi elemeket kell tartalmaznia.
Ha valami hiányzik, kérjük, keress fel minket a (www.gemklub.hu) oldalon.



85 élőhelylapka, köztük 25 zárókőlapka
(hegy, erdő, préri, mocsár, folyó)



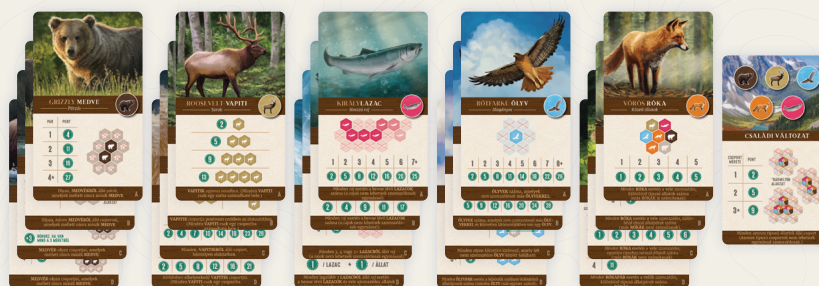
100 vadvilágjelző
(20 medve, 20 vapiti,
20 lazac, 20 ölyv, 20 róka)



25 természetjelző
(az amerikai duglászfenyő tobozai)



5 kezdő élőhelylapka



21 vadvilág pontozókártya
(4 medve, 4 vapiti, 4 lazac, 4 ölyv, 4 róka,
1 családi/középhaladó)



1 zsák
(a vadvilágjelzőknek)



1 pontozófüzet

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek az összes **vadvilágjelzőt** a **zsákba**, és jól keverjétek/rázzátok össze őket!
- 2 Az alábbi táblázat segítségével határozzátok meg, hány **élőhelylapkára** van szükségetek a játékosszám alapján. Véletlenszerűen vegyetek ki ennyi lapkát. Ne nézzétek meg sem a megtartott, sem a kidobott lapkákat. Az *egyszemélyes játék előkészületei a 10. oldalon találhatók.*

: 43 (vagy távolítsatok el 42-t)
: 63 (vagy távolítsatok el 22-t) } (Megjegyzés: ez játékosonként 20 db, plusz 3)
: 83 (vagy távolítsatok el 2-t)

Keverjétek össze ezeket a lapkákat, és készítsetek belőlük képpel lefelé fordított kupacokat (akármennyit) egy mindenki által elérhető helyen. A nem használt **élőhelylapkákat** tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

- 3 Véletlenszerűen húzzatok 1-1 **vadvilág pontozókártyát** mind az öt állatnak, majd tegyétek ezt az öt kártyát a játéktér közepére, egy mindenki által jól látható helyre. A többi **vadvilág pontozókártyát** tegyétek vissza a dobozba. (Az első játékhoz javasoljuk, hogy használjátok a képen látható **vadvilág pontozókártyákat** – ezeket a jobb alsó sarkukban „A” betű jelöli).
- 4 Véletlenszerűen osszatok minden játékosnak egy **kezdő élőhelylapkát**, és mindenki tegye maga elé képpel felfelé. A nem használt lapkákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.
- 5 Fordítsatok fel 4 **élőhelylapkát** a képpel lefelé fordított kupacokból, és tegyétek őket a játéktér közepére, egy mindenki által könnyen elérhető helyre.
- 6 Húzzatok 4 **vadvilágjelzőt** a **zsákból**, és sorrendben párosítsátok őket a 4 **élőhelylapkával** úgy, hogy mind a 4 pár 1 lapkából és 1 jelzőből álljon.
- 7 Tegyétek a **természetjelzőket** egy mindenki által könnyen elérhető helyre.
- 8 Az a játékos kezdi a játékot, aki legutóbb látott egyet a játékban szereplő állatok közül. (Vagy sorsolhattok is kezdőjátékost).



1

3. játékos



4



2

7



5



6



4



1. játékos

4



2. játékos



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A kezdőjátékostól kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva, a játékosok egymás után választanak **élőhelylapkákat** és **vadvilágjelzőket**, amelyeket lehelyeznek a saját bővülő környezetükbe, egészen a játék végéig.

A játékos a körében választ egy **élőhelylapkából** és **vadvilágjelzőből** álló párost, és kijátssza őket a saját környezetébe. (Megjegyzés: A környezet a lapkák és jelzők teljes csoportja a játékos előtt, amely tartalmazza a **kezdő élőhelylapkát** is.) Minden játékos köre után a választott **élőhelylapka** és **vadvilágjelző** üresen maradt helyeit feltöltjük új elemekkel az **élőhelylapka** kupacokból és a zsákból.

A játék addig tart, amíg egy kiválasztott **élőhelylapka** helyét már nem tudjuk pótolni a kupacokból. (Megjegyzés: minden játékos pontosan 20 kört fog játszani.) Ezután a játék a végső pontozással folytatódik, és a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes!

A JÁTÉKOS KÖRE

1 Élőhelylapka és vadvilágjelző választása



Minden kör elején négy **élőhelylapka** és négy **vadvilágjelző** van felfordítva a játéktér közepén. Az **élőhelylapkák** és **vadvilágjelzők** jól elkülöníthető párokba vannak rendezve, amelyek mindegyike egy **élőhelylapkából** és egy **vadvilágjelzőből** áll – a négy választási lehetőséget biztosítva.

Mielőtt döntést hozol, ellenőrizd, hogy nincs-e túlnépesedés a vadvilágban:

Ha mind a 4 **vadvilágjelző** azonos, le kell cserélni őket.



Fogd a 4 jelzőt, és tedd őket félre. Ezután egyesével húzz 4 új jelzőt a **zsákból**, és sorrendben állítsd őket párba az **élőhelylapkákkal**. (Megjegyzés: Ez akár többször is megtörténhet egy játékos körében.)

Ha az elérhető **vadvilágjelzők** közül 3 azonos, a soron lévő játékos dönthet úgy, hogy lecseréli a jelzőket.



Fogd a 3 egyforma jelzőt, és tedd őket félre. Ezután egyesével húzz 3 új jelzőt a **zsákból**, és sorrendben állítsd őket párba az **élőhelylapkákkal**. (Megjegyzés: Ezt csak körönként egyszer teheted meg.)

Ha minden túlnépesedést végrehajtottál, tedd vissza a lecserélt jelzőket a **zsákba**.

Most választhatsz egy **élőhelylapka + vadvilágjelző** párt. Jellemzően egy létező párt kell elvenned. Azonban mielőtt ezt tennéd, dönthetsz úgy, hogy elköltesz egy **természetjelzőt** az alábbi lehetőségek egyikére:

1. Vedd el BÁRMELYIK **élőhelylapkát** és BÁRMELYIK **vadvilágjelzőt**.

2. Cseréld le BÁRMENNYI **vadvilágjelzőt**. (A feltöltés folyamatát lásd a túlnépesedés szabályainál ezen az oldalon.)

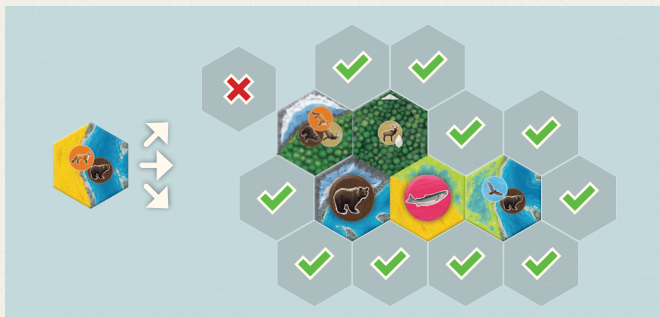
Az elköltött **természetjelzők** visszakerülnek a készletbe. Bármennyi **természetjelzőt** elkölthetsz a körödben. Ha nincs több **természetjelződ**, egy már létező párt kell választanod.

2 Élőhelylapka és vadvilágjelző lehelyezése a környezetbe



Miután kiválasztottad az **élőhelylapkát** és a **vadvilágjelzőt**, bármilyen sorrendben lehelyezheted őket a saját környezetedbe.

Az **élőhelylapkát** a következő lehelyezési szabályoknak megfelelően kell letenned a környezetedbe:



A. Az élőhelylapkának szomszédosnak kell lennie bármelyik másik **élőhelylapkával**, ami azt jelenti, hogy legalább egy oldalával érintkeznie kell egy másik, már korábban lehelyezett lapkával, vagy a **kezdő élőhelylapkával**.

B. Az élőhelylapkát nem helyezheted rá másik **élőhelylapka** tetejére, és nem mozgathatsz át egy, már lehelyezett **élőhelylapkát** sem.

(Megjegyzés: A területtípusok egyezése nem lehelyezési szabály, de a játék végén pontot érhet.)

A **vadvilágjelző** egyetlen **élőhelylapkára** tehető le, az alábbi lehelyezési szabályoknak megfelelően:



2 lehetséges **élőhelylapka** látható, amelyekre a róka lehelyezhető.

A. Az élőhelylapkán még nincs másik **vadvilágjelző**.

B. Az élőhelylapkán szerepel az adott vadvilág (a lapkán 1–3 lehetőség látható).

Ha nem tudod szabályosan lehelyezni a **vadvilágjelzőt**, mert nincs olyan **élőhelylapka**, ami megfelel a feltételeknek, vagy nem szeretnéd lehelyezni a **vadvilágjelzőt**, tedd vissza a jelzőt a **zsákba**.

A **vadvilágjelzőt** leteheted arra az **élőhelylapkára**, amit ebben a körben szereztél meg, vagy leteheted bármelyik másik elérhető **élőhelylapkára**.

Ha a **vadvilágjelzőt** egy **zárókőlapkára** teszed, vedd el egy természetjelzőt. (Lásd a lapkák áttekintését a 8. oldalon.)

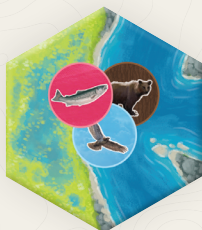
Miután lehelyezted a választott lapkát és jelzőt, töltsd fel mindkettő helyét a játéktér közepén. Az **élőhelylapka** feltöltéséhez húzz egyet bármelyik képpel lefelé fordított kupac tetejéről. A **vadvilágjelző** feltöltéséhez húzz egyet a **zsákból**.

Megjegyzés: amikor újratöltöd a lapkákat és a jelzőket a játéktéren, ne mozgasd el a többi párt. Egyszerűen csak töltsd fel az üres helyeket.

A köröd véget ért. A tőled balra ülő játékos következik.

Lapkák áttekintése

Minden **élőhelylapkán** egy vagy két területtípus és egy, kettő, vagy három **vadvilágjelző** látható.



Ezen a lapkán mocsár és folyó látható. Lazacot, medvét vagy ölyvet tehetsz rá.



Ezen a lapkán hegy és préri látható. Medvét vagy rókát tehetsz rá.



Ez a lapka egy **zárókőlapka**.
Ha bármikor egy neki megfelelő **vadvilágjelzőt** teszel a **zárókőlapkára**, kapsz egy **természetjelzőt**.

A körödben, mielőtt választanál egy lapkát és egy jelzőt, elkölthetsz egy **természetjelzőt** az alábbi lehetőségek egyikére:

1. Vedd el BÁRMELYIK **élőhelylapkát** és BÁRMELYIK **vadvilágjelzőt**.

2. Cserélj le BÁRMENNYI **vadvilágjelzőt**.
(A feltöltés folyamatát lásd a túlnépesedés szabályainál a 6. oldalon.)

Bármennyi **természetjelzőt** elkölthetsz a körödben.

A játék végén minden megmaradt **természetjelződ** 1 pontot ér.

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Ha bármely játékos körének a végén nincs már több **élőhelylapka** a képpel lefelé fordított kupacokban az üres hely feltöltésére, a játék azonnal véget ér, és megkezdődik a pontozás. (Megjegyzés: minden játékos pontosan 20 kört fog lejátszani.)

Jegyezzétek fel pontjaitokat a **pontozólapon** a következőkért:

1. **Vadvilág pontozókártyák**
2. **Összefüggő élőhelyek**
3. **Élőhely többségek**
4. **Természetjelzők**

1. Vadvilág pontozókártyák

Minden játékos lepontozza minden állatát a játékban használt **vadvilág pontozókártyának** megfelelően. (A **vadvilág pontozókártyák** részleteit lásd a 11. oldalon.)

2. Élőhelyek

Minden játékos 1 pontot kap minden egyes **élőhelylapkáért**, amely a legnagyobb összefüggő élőhelyében szerepel (egymással kapcsolódó, azonos típusú élőhelyek csoportja), mind az 5 élőhelytípusból (hegyek, erdők, prérik, mocsarak, folyók).

A lapkák akkor tartoznak az összefüggő élőhelyhez, ha legalább egy, azonos típusú oldalukkal csatlakoznak hozzá.

(Jegyezzétek fel ezeket a pontokat az adott élőhelynek és játékosnak megfelelő mező bal felső részébe a **pontozófüzetben**.)

Példa: Ha van egy 3 erdőből és egy 4 erdőből álló csoportod is, 4 pontot kapsz, mivel a legnagyobb erdőcsoportod 4 lapkából áll.

3. Élőhely többségek

A játékoszámtól függően bónuszpontok járnak a LEGNAGYOBB összefüggő élőhelyekért, mind az 5 élőhelytípusból. (Használjátok a 2. lépésnél felírt pontokat a **pontozófüzetben** a bónuszt kapó játékosok meghatározásához. Jegyezzétek fel a bónuszpontokat az adott élőhelynek és játékosnak megfelelő mező jobb alsó részébe).

Egyszemélyes játék: 2 bónuszpont jár minden élőhelytípusért, amelyből van 7-es vagy annál nagyobb méretű csoport.

Kétszemélyes játék: Minden élőhelytípus esetén 2 bónuszpont jár a legnagyobb összefüggő élőhellyel rendelkező játékosnak. Ha döntetlen áll fenn, 1 bónuszpontot kap mindkét játékos. A második legnagyobbért nem jár pont.

3–4 személyes játék: Minden élőhelytípus esetén 3 pont jár a legnagyobb összefüggő élőhellyel rendelkező játékosnak. 1 bónuszpont jár a második legnagyobbért. Ha két játékos döntetlenre áll a legnagyobb területért, 2 pontot kap mindkét játékos, és nem jár pont a második legnagyobbért. Ha három játékos áll döntetlenre a legnagyobb területért, 1 pontot kap mindhárom játékos, és nem jár pont a második legnagyobbért. Ha a második legnagyobb esetén áll fenn döntetlen, az érintett játékosok nem kapnak pontot.



Alíz környezete

4. Természetjelzők

Minden játékos 1 pontot kap minden megmaradt természetjelzőjéért.

Végül adjátok össze a részpontszámaitokat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén a több **természetjelzővel** rendelkező játékos győz. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Alíz környezetének pontozása

A két medvepár **11 pontot** ér.

A kettő és a három vapatiból álló egyenesek összesen (5+9) **14 pontot** érnek.

A négy lazacból álló raj **12 pontot** ér.

A négy ólyv **11 pontot** ér.

A három róka összesen (3+5+3) **11 pontot** ér.

A hat kapcsolódó hegy **6 pontot** ér, amivel döntetlenben áll Ritával, ezért **2 bónuszpont** jár érte.

A négy kapcsolódó erdő **4 pontot** ér, amivel mindhárman döntetlenben állnak, ezért **1 bónuszpont** jár érte.

A hét kapcsolódó préri **7 pontot** ér, ami kevesebb Ritáénál, ezért **1 bónuszpont** jár érte.

A nyolc kapcsolódó mocsár **8 pontot** ér, ami Dávidénál és Ritáénál is több, ezért **3 bónuszpont** jár érte.

Az öt kapcsolódó folyó **5 pontot** ér, ami hármuk közül a legkevesebb, ezért nem jár érte bónuszpont.

A két megmaradt természetjelző **2 pontot** ér.

	Alíz	Dávid	Rita
	11	19	4
	14	7	11
	12	20	16
	11	8	14
	11	13	10
	59	67	55
	6	2	5
	4	1	4
	7	1	3
	8	3	7
	5	7	2
	37	30	39
	2	0	1
	98	97	95

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Előkészületek: Kövesd a kétszemélyes játék előkészületeit az alábbi változtatásokkal: csak magadnak vedyél el egy **kezdő élőhelylapkát**, és az **élőhelylapkák** kupacait tedd a játéktér bal szélére.

A játék menete: Hajtsd végre a köröd a korábban leírt módon, azonban mielőtt feltöltöd az **élőhelylapka** és a **vadvilágjelző** helyeit, dobd el a képpel lefelé fordított kupacoktól legtávolabb eső lapkát és jelzőt, majd mozgasd el a megmaradt két lapkát és két jelzőt jobbra. Az eldobott lapka és jelző kikerül a játékból. Ezután húzz két új **élőhelylapkát** és két új **vadvilágjelzőt**, majd tedd őket a megüresedett helyekre a megszokott módon.

Példa egy körre:

A körödben elköltesz egy **természetjelzőt**, hogy elvehesd a zárókőlapkát és a hozzá tartozó vapi **vadvilágjelzőt**.



Miután lehelyezted a lapkát és a jelzőt a környezetedbe, dobd el a képpel lefelé fordított kupacoktól legtávolabb eső lapkát és jelzőt. *(A hegy-mocsár lapka és a medve jelzője kerül ki a játékból.)*



Mozgasd el a megmaradt két **élőhelylapkát** és két **vadvilágjelzőt** jobbra, távol a kupacoktól, új párokat alkotva (ha eddig nem álltak párban). Ezután töltsd fel az üres helyeket a megszokott módon.



Játék vége és pontozás: A játék ugyanúgy ér véget, mint több játékos esetén (*Megjegyzés: pontosan 20 kört fogsz lejátszani.*) Kövesd a Játék vége és játékvégi pontozás részt a 8–9. oldalon. Az egyszemélyes játékban ezzel a táblázattal tudod összehasonlítani a pontszámodat. *A teljes egyszemélyes Cascadia játékélményért próbáld ki a küldetéseket a 13. oldalon!*

60+	Szép kezdés!
70+	Egyre jobb!
80+	Nagyon jó!
90+	Kitűnő!
100+	Elismerésre méltó!
110+	Kiemelkedő!

JÁTÉKVÁLTOZATOK

CSALÁDI VÁLTOZAT

Előkészületek: A családi változat előkészületei megegyeznek a normál játékváltozat előkészületeivel, az alábbi kivétellel: a 3. lépésben CSAK a családi változathoz tartozó **vadvilág pontozókártyát** használjátok.

A játék menete: nincs változás (lásd A játékos köre részt a 6–7. oldalon).

Játék vége és pontozás: Kövessétek a pontozást a 8–9. oldalon, azonban dönthettek úgy, hogy kihagyjátok a 3. lépést, a többségek pontozását. A legtöbb pontot elérő játékos győz!



Családi változat pontozókártya

Az azonos vadvilágból álló csoportok érnek pontot, a csoport nagyságától függően. A csoport bármilyen alakzatot felvehet.

CSOPORT MÉRETE	PONT	
1	2	"BÁRMILYEN ALKAZAT"
2	5	
3+	9	

Minden azonos típusú állatból álló csoport.
(Azonos típusú csoportok nem lehetnek egymással szomszédosak.)



Például, fellebb látható három lazac, két róka és két vapi egy-egy csoportja, valamint két különálló medve és három különálló ölyv.

KÖZÉPHALADÓ VÁLTOZAT

A középhaladó változat megegyezik a családi változattal, azzal a különbséggel, hogy a középhaladó változathoz tartozó **vadvilág pontozókártyát** kell használni, amely az előzőtől eltérően pontozza a különböző méretű csoportokat.

VADVILÁG PONTOZÓKÁRTYÁK

PAR	PONT
1	4
2	11
3	18
4+	27

Csoport	Pont
10	

MEDVÉK: A különböző méretű medvecsoportok létrehozásáért adnak pontot. Minden esetben a medvecsoportok bármilyen alakzatot felvehetnek és bármilyen irányban állhatnak, de két csoport nem lehet szomszédos egymással. Minden csoportnak pontosan annyi medvét kell tartalmaznia, amennyi a pontozókártyán szerepel, hogy pontot érjenek. **A kártyák leírása:** (A) A medvepárok száma alapján ad pontokat. (B) 10 pontot ad minden olyan csoportért, amely pontosan 3 medvéből áll. (C) Az 1–3 nagyságú medvecsoportokat pontozza, és 3 bónuszpontot ad, ha mind a 3 nagyságú csoportból van legalább egy. (D) A 2–4 nagyságú medvecsoportokat pontozza.

Csoport	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Csoport	Pont
2	5
3	8
4	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

VAPITIK: Különböző vapidicsoportok létrehozásáért adnak pontot. A legtöbb vapidikártya megköveteli a csoportok képen látható pontos alakját. A medvékkel ellentétben a vapidicsoportok szomszédosak lehetnek egymással, de minden vapi csak egy csoportba/alakzatba számolható bele. Az összekapcsolódó vapidicsoportok pontozásánál mindig úgy csoportosítjuk őket, hogy a lehető legtöbb pontot adják. **A kártyák leírása:** (A) Az egyenes vonalban elhelyezkedő állatok csoportjáért ad pontot. Az egyenes vonalban, ahogy a kép is mutatja, a hatszögeknek átellenes oldalukkal kell kapcsolódniuk egymással, bármilyen irányba elforgatható. (B) A képen látható alakzatokért ad pontot. Az alakzatok elforgathatók. (C) A vapidik minden összefüggő csoportjáért pontot ad, azok méretétől függően. A csoportok bármilyen nagyságúak és alakúak lehetnek. (D) A csoportoknak a képen látható módon kört kell formáznuk.

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

LAZACOK: Különböző lazacrajok létrehozásáért adnak pontot. A raj a szomszédos lazacok egy olyan csoportja, amelyben minden lazac legfeljebb két másik lazaccal szomszédos. *(Megjegyzés: Ez azt jelenti, hogy egy 3 lazacból álló háromszög alakú csoport rajnak számít, de több lazac nem csatlakozhat ehhez a rajhoz.)*

A kártyák leírása: (A) Minden raj a nagyságától függően ad pontot, legfeljebb 7-es nagyságig. (B) Minden raj a nagyságától függően ad pontot, legfeljebb 5-ös nagyságig. (C) Minden raj a nagyságától függően ad pontot, 3-as és 5-ös nagyság között. (D) Minden raj 1 pontot ad minden egyes benne lévő lazacért, plusz 1 pontot minden állatlapkáért, amely a rajjal szomszédos (az állat típusa nem számít).

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

ÖLYVEK: A vidéken való elterjedésükért adnak pontot. Az ölyvek pontozódhatnak külön-külön, páronként, vagy a közöttük lévő látómezők alapján. A látómező egy egyenes vonal két hatszög oldalai között, ahogyan a képen is látható. A látómezőt csak egy másik ölyv jelenléte szakíthatja meg *(tehát nem húzható látómező egyik ölyvtől a másikig egy ölyvön keresztül)*. **A kártyák leírása:** (A) Annál több pontot ad, minél több olyan ölyv található, amely nem szomszédos más ölyvekkel. (B) Annál több pontot ad, minél több olyan ölyv található, amely nem szomszédos más ölyvekkel és van közös látómezője egy másik ölyvvel. (C) 3 pontot ad minden két ölyv közötti látómezőért. *(Megjegyzés: egy ölyvből több látómező is kiindulhat.)* (D) Minden ölyvpár annál több pontot ad, minél több különböző állat helyezkedik el közöttük (más ölyveket nem beleértve). Minden ölyv csak egy pár tagja lehet.

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

RÓKÁK: A velük szomszédos többi állatért adnak pontot. A rókák önállóan vagy párban pontozódnak, és minden róka vagy rókapár egymástól függetlenül ad pontot, méghozzá annál többet, minél több feltétel teljesül a szomszédos élőhelyeken *(6 hely egy magányos róka esetén, 8 hely egy rókapár esetén a D kártyán)*.

A kártyák leírása: (A) Minden róka annál több pontot ad, minél több különböző típusú állat (más rókákat is beleértve) található vele szomszédosan. (B) Minden róka annál több pontot ad, minél több különböző típusú állatpár (más rókapárokat nem beleértve) található vele szomszédosan. Ahogyan a kép is mutatja, az állatpárok tagjainak nem kell egymással is szomszédosnak lenniük. (C) Minden róka annál több pontot ad, minél több azonos típusú állat (más rókákat nem beleértve) található vele szomszédosan. Csak a leggyakrabban előforduló állat ér pontot. (D) Minden rókapár annál több pontot ad, minél több különböző állatpár (más rókapárokat nem beleértve) található velük szomszédosan. Ahogyan a kép is mutatja, az állatpárok tagjainak nem kell egymással is szomszédosnak lenniük.

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

Par	Pont
1	2
2	5
3	8
4+	11

CASCADIA KIHÍVÁSOK

Tanulmányozzátok Cascadia élőhelyeit és vadvilágát, gyűjtsetek teljesítménypontokat, miközben keresztülszántjátok a vidéket, és legyetek igazi cascadiai biológusok! A Cascadia küldetések többszemélyes és egyszemélyes játékokban is teljesíthetők. Alább látható a teljesítménytérkép, amelyen akár 5 játékos is számontarthatja előrehaladását. Bármikor elkezdhettek teljesítménypontokat gyűjteni. Ehhez írjátok be a neveket az egyik színes útvonal alatti mezőbe. Minden alkalommal, amikor játszatok, válasszatok egyet a három kihívásmód közül: küldetések (13. oldal), normál játék (14. oldal) vagy szabálymódosítások (14. oldal), és kövessétek az utasításokat. Mostantól, ha bármikor teljesítménypontot (●●▶◆■) szereztek bármelyik kihívásmódban, színezzétek be a saját mintákat az adott kihívásnál, majd gyertek vissza erre az oldalra és színezzétek be balról jobbra haladva a következő mezőt a saját útvonalatokon. Sikerül cascadiai biológusokká válnotok?



Jelmagyarázat

- Szerezz legalább # pontot.
- Szerezz a vadvilágból maximális pontszámot # alkalommal.
- Szerezz legalább # pontot # élőhelyből.
- Szerezz legalább # pontot minden megjelölt vadvilágból.
- Szerezz legalább # pontot minden megjelölt élőhelyből.
- Szerezz összesen # pontot a (V)advilágokból vagy az (É)lőhelyekből.
- Játssz ki legalább # darabot minden megjelölt vadvilágból.
- A két vadvilágtípus nem lehet szomszédos egymással.
- A két élőhelytípus nem lehet szomszédos egymással.
- A megjelölt vadvilág nem helyezhető a megjelölt élőhelyre.
- Az első vadvilágtípusnak szomszédosnak kell lennie a második típusal.
- Szerezz legalább # pontot # vadvilágból.

KIHÍVÁSOK (küldetések)

A küldetések többszemélyes és egyszemélyes játékokban is teljesíthetők. Minden küldetésnél megtalálható, hogy mely **vadvilág pontozókártyákra** van szükség, illetve 1–4 cél, amelyeket kötelező teljesíteni, hogy megnyerjék a küldetést. Ha egyedül játszottok, azt javasoljuk, hogy az 1. küldetéssel kezdjétek a játékot, és sorban haladjatok velük, ahogyan fokozatosan nehezednek. Csak akkor színezhettek be a saját mintákat, ha teljesítettétek a küldetést. Ha többen játszottok, bármelyik küldetést választhatjátok. Minden játékos, aki sikeresen teljesítette a küldetést, beszínezheti a saját mintáját. Bármikor, amikor beszínezték egy mintát, színezzétek be a következő mezőt a saját útvonalatokon a teljesítménytérképen (12. oldal).

1. 80 	2. 80 	3. 80
4. 85 	5. 85 3	6. 85 3
7. 90 20	8. 90 5	9. 90 10 5
10. 95 W 60 3 7	11. 95 30	12. 95 1 30 12
13. 100 1 5 5	14. 100 35	15. 100 5 3 7 2 20

KIHÍVÁSOK (normál játék)

Készítsetek elő és játsszatok egy többszemélyes Cascadia játékot a rendes szabályokkal. A játék győztese beszínezhets legfeljebb egy mintát a saját oszlopában, ha sikerült neki teljesíteni egy célt. Bármikor, amikor beszínezték egy mintát, színezzétek be a következő mezőt a saját útvonalatokon a teljesítménytérképen (12. oldal).

1. Szerezz 80+ pontot
2. Szerezz 85+ pontot
3. Szerezz 90+ pontot
4. Szerezz 95+ pontot
5. Szerezz 100+ pontot
6. Szerezz 105+ pontot
7. Szerezz 110+ pontot
8. Ne maradjon nálad természetjelző
9. Ne legyen nálad medve
10. Ne legyen nálad vapi
11. Ne legyen nálad lazac
12. Ne legyen nálad ölyv
13. Ne legyen nálad róka
14. Legyen több, mint 10 különálló vadvilágod
15. Szerezz többséget 3 élőhelyből
16. Szerezz 5+ pontot minden élőhelyből
17. Szerezz 12+ pontot egyetlen élőhelyből
18. Szerezz 15+ pontot egyetlen élőhelyből
19. Szerezz 10+ pontot minden vadvilágból
20. Szerezz 20+ pontot két vadvilágból
21. Szerezz 30+ pontot egyetlen vadvilágból
22. Fejezd be a játékot 5+ természetjelzővel
23. Fejezd be a játékot 10+ természetjelzővel
24. Ne legyen teljesített zárókőlapkád
25. Csak 3 típusú vadvilágod legyen

KÜLDETÉSEK (szabálymódosítások)

Készítsetek elő és játsszatok le egy többszemélyes Cascadia játékot, de a rendes szabályok mellé válasszatok egy szabálymódosítást a jobb oldalon látható listából. A játék győztese beszínezhetsi a saját mintáját a szabálymódosítás alatt, amit használtatok. Bármikor, amikor beszínezték egy mintát, színezzétek be a következő mezőt a saját útvonalatokon a teljesítménytérképen (12. oldal).

1. Legalább egy élőhelynek egyeznie kell a lapkák lehelyezésekor.



2. Nem érintkezhetnek azonos élőhelyek a lapkák lehelyezésekor.

(Megjegyzés: ebben a játékban hagyjátok ki az élőhelyek pontozását).



3. Élőhelyek pontozásának változása: Minden olyan élőhely, ami pontosan három lapkából áll, 3 pontot ér.



4. Élőhelyek pontozásának változása: Az élőhelyeknek legalább 5 lapkából kell állniuk, hogy pontot érjenek.



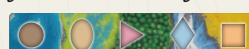
5. A játéktér közepén csak 3 lapka-jelző párosból lehet választani.



6. Minden vadvilág pontozókártyából kettő kerül játékba – a játékosok választhatnak, melyik alapján szeretnék lepontozni a saját állataikat.



7. Ne használjatok kezdő élőhelylapkákat. Helyette minden játékos húzzon a játék elején két véletlenszerű élőhelylapkát.



8. Két természetjelző elköltése szükséges egy akció végrehajtásához.



9. Nem tehetitek a vadvilágjelzőt arra az élőhelylapkára, amit abban a körben helyeztetek le.



10. Pontozókártyák felfedése – a játék elején minden játékos kap egyet az öt vadvilág pontozókártyából (titkosan), a többi pedig képpel felfelé az asztal közepére kerül. Amikor egy játékos először használ természetjelzőt, felfedi a nála lévő pontozókártyát, és az asztalra teszi a többi mellé.





GRIZZLY MEDVE

A grizzly medve (*Ursus arctos horribilis*) a legnagyobb észak-amerikai medvefajta, hátsó lábain állva akár a 2 és fél méteres magasságot is elérheti. Étrendjének 75%-a bogyókból, gyümölcsökből és magokból áll, azonban opportunista mindenevő, ami azt jelenti, hogy különféle növényeket és állatokat is elfogyaszt. A grizzly populáció erőteljesen megfogyatkozott az emberek betelepülésével a területeikre. Habár a fajmegőrző intézkedések sikeresen megállították ezt a folyamatot néhány területen, a grizzlyk száma ma kevesebb, mint 5%-a a korábbi grizzly medve populációnak.



ROOSEVELT-VAPITI

A Roosevelt-vapiti (*Cervus canadensis roosevelti*) a legnagyobb szarvasféle a területen – akár 3 méter hosszúra és 1,8 méter magasra is megnőhet, a súlya pedig elérheti a 450 kg-ot! Nevét az amerikai elnökről, Theodore Rooseveltről kapta, aki 1909-ben megalapította az Olympus-hegyi Nemzeti Emlékművet (ma Olympic Nemzeti Park), hogy megvédje az itt élő állatokat és élőhelyüket.



KIRÁLYLAZAC

A királylazac (*Oncorhynchus tshawytscha*) a legnagyobb csendes-óceáni lazacfajta Cascádiában. Hihetetlenül nagy területet népesítenek be, megtalálhatók a pacifikus–észak-amerikai flóraterritóriától kezdve, a part mentén haladva Kaliforniáig, illetve nyugat felé, a Csendes-óceánon át egészen Ázsiáig. Számos lazacpopulációt fenyegetnek az emberi tevékenységek, különösen a gátak, vízerőművek és a túlhalászat.



RŐTFARKÚ ÖLYV

A rőt farkú ölyv (*Buteo jamaicensis*) egyike a leggyakoribb észak-amerikai madárfajtáknak. Egész Cascádiában megtalálható, ahogyan az egész kontinensen is. Szárnyainak fesztávolsága 130 cm körüli. A rőt farkú ölyvek ragadozó madarak, lassan ereszkedve, kinyújtott lábakkal közelítik meg áldozatukat, ellentétben a sólymokkal, amelyek hirtelen csapnak le a zsákmányra.



VÖRÖS RÓKA

A vörös róka (*Vulpes vulpes*) az egyik legelterjedtebb emlős az egész északi féltekén. A cascadiái vörös rókák a vörös rókák egyik alfaját képezik, a prériken és a Cascade-hegység lábainál fekvő területeken találkozhatunk velük. A vörös rókák okos vadászok, és szinte bármit megesznek – kisebb rágcsálókat, madarakat, tojásokat és még a rovarokat is.

FOLYÓK

A Columbia az egyik legnagyobb és valószínűleg a legismertebb folyó egész Cascádiában! A Sziklás-hegység brit columbiai forrásvidékéből ered, és kanyarog lefelé az Oregon állambeli Astoriáig, ahol a Csendes-óceánba ömlik. Közel 2000 km-es hosszával számos lazacfajnak ad otthont, köztük a királylazacnak, az ezüstlazacnak, a vörös lazacnak és a szivárványos pisztrángnak.

MOCSARAK

A mocsarakat gyakran emlegetik a „természet veséiként”, mivel nagyon hatékonyan tisztítják meg a vízi ökoszisztémát azzal, hogy olyan tápanyagokat vonnak ki belőle, mint például a foszfor. A mocsarak óriás biológiai sokféleséggel rendelkeznek, ami azt jelenti, hogy a különböző életformák széles skálája található meg itt. Emellett rendkívüli a termőképességük is, mivel bőséges növényviláguk nagy hatékonysággal alakítja át a nap energiáját biomasszává.

ERDŐK

Cascadia erdői a leggyönyörűbb és legváltozatosabb erdők közé tartoznak az egész világon. A legtöbb őserdő uralkodó faja az amerikai duglászfenyő. A washingtoni Olympic-félszigeten fekvő Hoh őserdő a világ legcsapadékosabb helyei közé tartozik, évente akár 3 méter eső is eshet! Az erdők rendkívül fontosak a szén-dioxid elnyelésében, mivel a fák hatalmas mennyiségű szén-dioxidot képesek magukban eltárolni, és ezzel kulcsszerepet játszanak a globális felmelegedés visszaszorításában.

PRÉRIK

A prérők füves ökoszisztémák, amelyeken elsősorban fák is megjelenhetnek. Cascádiában a prérők többsége a szárazabb, magasabban fekvő, sivatagos területen fekszik. Úgy tűnhet, hogy csupán füves síkságok, de a Föld legváltozatosabb élőhelyei közé tartoznak. Számos különféle faj megtalálható itt, köztük rágcsálók, hüllők, madarak és sok emlős is, mint a róka.

HEGYEK

A Cascade-hegység Brit Columbia déli részétől egészen Észak-Kaliforniáig húzódik. A hegységben számos vulkanikus hegy található, mint a Mt. St. Helens, amely legutóbb 1980-ban tört ki, ugyanakkor az üledékes kőzetből álló hegyek is képviselik magukat az Északi-Kaszádokban. Legmagasabb pontja a Mt. Rainier, amely közel 4500 méterrel tornyosul a tengerszint fölé. A Mt. Rainier a seattle-i láthatár fő alakja, és az egyik legikonikusabb földrajzi képződmény a régióban.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

A Flatout Games 2019 elején megnyitotta kapuit, és megalapította a Flatout Games CoLabot. A CoLab egy lehetőség a Flatout Games alapítóinak arra, hogy társulhassanak a társasjátékos világ kiváló alakjaival, és közösen valami különlegeset alkossanak. Meglátásunk szerint azzal, hogy bevonunk mindenkit a teljes folyamatba, a lehető legjobb élményeket érhetjük el. Törekszünk arra, hogy elhivatottságot és izgalmat váltsunk ki minden partnerünkönél, miközben az erőfeszítéseken közösen osztozunk. A CoLab által publikált Cascadia egy olyan szenvedélyes projekt, aminek mindenki részese lehet, tagjai vagyunk egy nemzetközi csapatnak, közösen nézünk szembe a kihívásokkal, és közösen osztozunk a sikereken is.

A Cascadia Flatout Games CoLab csapat tagjai:

Randy Flynn – tervezés, fejlesztés

David Iezzi – fejlesztés

Molly Johnson – művészeti vezető, adminisztráció, fejlesztés, marketing

Dylan Mangini – grafikai tervezés, marketing

Robert Melvin – fejlesztés, adminisztráció, logisztika

Kevin Russ – grafikai tervezés, marketing, fejlesztés

Shawn Stankewich – projektmenedzser, gyártásfelelős, fejlesztés, marketing

Illusztráció – Beth Sobel

Egyszemélyes játékmód – Shawn Stankewich

Küldetések és kihívások – Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

AEG csapat:

Nicolas Bongiu – projektvezető

David Lepore – gyártás

Szeretnénk megköszönni a barátainknak a Cascadia támogatását és a játék tesztelését:

Kalil Alobaidi, Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Manuel Fernandez, Jacki Flynn, Ken Grazier, Kevin Grote, Spencer Harris, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Emma Larkins, Peter McPherson, Julian Madrid, Chad Martinell, Gavin McGruddy, Aaron Mesburne, Tony Miller, Chris Morris, Robert Newton, Kathryn Nicholls, Eric Nicholls, Sophie Nicholls, Rhys Nicholls, Tom Rorem, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Lauren Woolsey, Mark Yuasa, és John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub, és Zephyr Workshop.

Továbbá az összes tesztelőnknek, akik nagylelkűen arra szentelték az idejüket és tehetségüket, hogy kipróbálják a Cascadiát, és segítsenek megosztani a nagyvilággal!

A Flatout Games háláját fejezi ki azoknak, akiknek kezdeti támogatása nélkül nem jöhetett volna létre a Cascadia:

Andrew Amerman, Marleen Arenivar, Gregory Beecher, Justin Bird, Steve Carpenter, Vincent Deloso, Bojan Despotovic, Jacki Flynn, Jim és Pam Flynn, Benjamin Guinane, Michael és Holly Indence, Theresa L. Misenhelter, a Monaghan család, Dexter Nicholson, Morgan Nicholson, Aaron M Pope, Erik Schick, Jenny és Andy Sletten, Mark Stankewich, Upstart Boardgamer.

TETSIK A CASCADIA?
HASZNÁLD A #CASCADIAGAME
HASHTAGET!

KÖVESS MINKET @flatoutgames
WWW.FLATOUT.GAMES

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest,
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu
P20210412



© 2021 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA

Minden jog fenntartva. Printed in China.

Figyelem: fulladásveszély! Nem alkalmas 3
éven aluli gyermekek számára.