

CASCADIA™

RANDY FLYNN



ПРАВИЛА



CASCADIA™

Тайлоукладческая игра с драфтом жетонов, рассказывающая о среде обитания и дикой природе северо-запада от Тихого Океана. Разработана Randy Flynn, для 1-4 игроков, возраст 10+.

О Регионе

Северо-Запад Тихого Океана, также называемый Каскадией (kas-KAE-Dee-uh), представляет собой географический регион в западной части Северной Америки, ограниченный Тихим Океаном на западе и частично Скалистыми Горами на востоке. Хотя официальных границ и не существует, наиболее распространенная концепция включает канадскую провинцию Британская Колумбия и Территория Юкон, а также такие штаты США как Айдахо, Орегон и Вашингтон.

Об Игре

В Cascadia™ игроки соревнуются за создание самой разнообразной среды северо-запада Тихого Океана, собирая **Тайлы Среды Обитания** и **Жетоны Дикой Природы**, чтоб построить самую красивую мозаику из ландшафта. В каждой игре Cascadia™ есть уникальные комбинации целей, связанных с каждым из пяти видов диких животных. Распределяя диких животных по шаблонам начисления очков, игроки также будут соревноваться, чтоб создать самые большие непрерывные коридоры среды обитания. По мере того, как игроки создают свою среду, они должны уделить пристальное внимание и дикой природе, которую они заселяют, с целью создания наиболее гармоничной экосистемы в Cascadia™.

About the Team

Most of our team members call Cascadia home! We are avid adventurers and have spent time hiking, cycling, paddling, and exploring in this great region! We were inspired by the great beauty of the habitats and the wildlife of this wonderful area and are excited to share this game, along with some facts about the region, with you and your family and friends! We hope it will inspire you to explore wild places wherever you may be, or consider paying Cascadia a visit!

КОМПОНЕНТЫ



85 Тайлов Среды Обитания включая **25 Тайлов с Природой**
(Горы, Леса, Прерии, Болота, Реки)



5 Начальных Сред Обитания



100 Жетонов Дикой Природы
(20 Медведей, 20 Лосей, 20 Лососей,
20 Ястребов, 20 Лис)



21 Карта Подсчета Очков Дикой Природы
(4 Медведя, 4 Лося, 4 Лосося, 4 Лося, 4 Лисы,
1 Семейный/Средний уровень)



25 Жетонов Природы
(Шишки пихты Дугласа)



1 Мешок из ткани
(Для Жетонов Дикой Природы)



1 Блокнот подсчета

ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите все **Жетоны Дикой Природы** в **Мешок** и перемешайте/встряхните его.
- 2 Используя таблицу ниже определите, сколько **тайлов Среды Обитания** вам понадобится в зависимости от количества игроков. Случайным образом выберите эти тайлы, не подсматривая на используемые или исключаемые. *Для соло режима см. стр. 10.*

 : 43 (или убрать 42)	} (Примечание: по 20 на игрока плюс 3)
 : 63 (или убрать 22)	
 : 83 (или убрать 2)	

Перемешайте эти тайлы и сложите их лицевой стороной вниз (любое количество стопок) в пределах досягаемости всех игроков. Поместите все исключенные **Тайлы Среды Обитания** обратно в коробку, они не будут использоваться в этой игре.

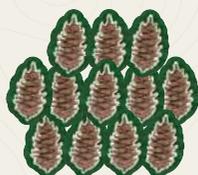
- 3 Выберите случайно по 1 **Карте Подсчета Очков** для каждого из пяти диких животных, затем поместите эти пять карт в центр игровой зоны, чтоб все игроки могли их видеть. Положите остальные **Карты Подсчета Очков** обратно в коробку. (Для вашей первой игры мы рекомендуем использовать показанные **Карты Подсчета Очков Дикой Природы** - это карты с буквой "А" в правом нижнем углу).
- 4 Раздайте случайным образом по одному **Начальному Тайлу Среды Обитания** каждому игроку, положив его перед ним лицом вверх. Положите остальные обратно в коробку - они не будут использоваться в этой игре.
- 5 Раскройте 4 **Тайла Среды Обитания** из стопок лицом вниз и поместите их лицом вверх в центре игровой зоны в пределах досягаемости всех игроков.
- 6 Вытяните 4 **Жетона Дикой Природы** из **Тканевого Мешка** и соедините их по порядку с каждым из 4 **Жетонов Среды Обитания** для формирования 4 комбинаций из 1 тайла и 1 жетона.
- 7 Разместите **Жетоны Природы** в пределах досягаемости всех игроков.
- 8 Игрок, который недавно видел одно из животных, присутствующих в игре, становится первым игроком (*Или можете выбрать первого игрока случайным образом*)



Игрок 3



7



5



6



3

4



Игрок 1

4



Игрок 2

ОБЗОР ИГРЫ

Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке игроки по очереди будут набирать **Тайлы Среды Обитания** и **Жетоны Дикой Природы** и добавлять их в свою расширяющуюся среду до конца игры.

В каждый ход игрок выбирает комбинацию **Тайла Среды Обитания** и **Жетона Дикой Природы** и разыгрывает их в своей среде. (Примечание: окружение - это полный набор тайлов и жетонов перед каждым игроком, который включает их **Начальный Тайл Среды Обитания**). В конце хода каждого игрока выбранные **Тайл Среды Обитания** и **Жетон Дикой Природы** заменяются новыми из стопки **Тайла Среды Обитания** и **Тканевого Мешка** соответственно.

Игра завершается, когда больше нет доступных **Тайлов Среды Обитания**, которым мог бы заменить выбранный игрок (Примечание: каждый игрок сыграет ровно 20 ходов). Затем игра переходит к окончательному подсчету очков и победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков!

ОПИСАНИЕ ХОДА

1 Выбрать Тайл Среды и Жетон Дикой Природы



В начале каждого хода в центре игровой зоны будут четыре **Тайла Среды Обитания** и четыре **Жетона Дикой Природы**. **Тайлы Среды Обитания** и **Жетоны Дикой Природы** будут размещены в четырех различных комбинациях, каждая из одного **Тайла Среды Обитания** и одним **Жетоном Дикой Природы** что дает четыре варианта.

Прежде чем сделать выбор проверьте, нет ли перенаселения у какого-либо вида диких животных:

Если все 4 **Жетона Дикой Природы** одинаковы, то они автоматически заменяются.



Возьмите все 4 жетона и отложите их в сторону. Затем по очереди вытяните 4 новых жетона из **Тканевого Мешка** и поместите по порядку каждый под **Тайлом Среды Обитания** (*Примечание: это может произойти несколько раз в ход любого из игроков*).

Если из доступных 3 **Жетона Дикой Природы** одинаковы, то активный игрок может заменить эти жетоны.



Возьмите 3 этих повторяющихся жетона и отложите их в сторону. Затем по очереди вытяните 3 новых жетона из **Тканевого Мешка** и разместите по порядку каждый под **Тайлом Среды Обитания** (*Примечание: такое можно сделать только раз в ход*).

Как только все перенаселения выполнены, разместите все отложенные жетона обратно в **Тканевый Мешок**.

Теперь выберите одну из комбинаций **Тайл Среды Обитания** + **Жетона Дикой Природы**. Обычно необходимо брать уже существующую комбинацию. Однако перед этим вы можете дополнительно потратить **Жетон Природы** на одно из следующих действий:

1. Возьмите ЛЮБОЙ из четырех **Тайлов Среды Обитания** и ЛЮБОЙ из четырех **Жетонов Дикой Природы**.
2. Замените ЛЮБОЕ количество **Жетонов Дикой Природы**. (*См. правила перенаселения на этой странице для получения информации о процессе замены*).

Потраченный **Жетон Природы** возвращается в общий запас. Количество **Жетонов Природы**, которые вы можете потратить в свой ход, не ограничено. Если же у вас нету **Жетонов Природы**, вы должны взять одну из существующих комбинаций.

2 Разместите Тайл и Жетон в свою Среду



Выбрав **Тайл Среды Обитания** и **Жетон Дикой Природы**, вы можете разместить их в своей среде в любом порядке.

Тайл Среды Обитания необходимо размещать в соответствии со следующими правилами размещения:



А. Тайл Среды Обитания должен размещаться рядом с другим **Тайлом Среды Обитания**, уже находящимся в вашей среде, т.е. **Тайл Среды Обитания** должен касаться по крайней одной стороны другого размещенного тайла или **Начального Тайла Среды Обитания**.

В. Тайл Среды Обитания нельзя ложить на другой **Тайл Среды Обитания**, а также нельзя перемещать другой ранее выложенный **Тайл Среды Обитания**.

(Примечание: соответствие местности не является правилом размещения, но может принести вам очки во время подсчета очков в конце игры).

Жетон Дикой Природы можно разместить на одном **Тайле Среды Обитания** в соответствии со следующими правилами размещения:



There are 2 possible Habitat Tiles where this fox could be placed

А. На Тайле Среды Обитания не должно быть **Жетона Дикой Природы**.

(Примечание: это означает, что у вас всегда будет один Жетон Дикой Природы на Тайле Среды Обитания).

Б. На Тайле Среды Обитания должны быть нарисованы соответствующие животные (*тайлы содержат 1-3 варианта*).

Если вы не можете разместить по правилам **Жетон Дикой Природы** потому что нет открытых **Тайлов Среды Обитания** с необходимым видом животных, или если вы решили не размещать **Жетон Дикой Природы**, тогда верните его в **Тканевый Мешок**.

Вы можете поместить **Жетон Дикой Природы** на **Тайл Среды Обитания**, выбранный вами в текущем ходу, или же поместить его на любой доступный **Тайл Среды Обитания**.

Если вы размещаете **Жетон Дикой Природы** на **Тайл с Природой**, возьмите **Жетон Природы** (*См. обзор Тайла на стр. 8*).

После того как вы разместили тайл и жетон, заполните пустые места вместо взятых в центре игровой зоны. Новый **Тайл Среды Обитания** берется сверху любой из стопок, лежащих рубашкой вверх. **Жетон Дикой Природы** берется случайным образом из **Тканевого Мешка**.

Примечание: при заполнении тайлом и жетоном в игровой зоне не перемещайте существующие тайлы и жетоны. Просто заполните пустые места.

Теперь ваш ход завершен. Игра переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

ОБЗОР ТАЙЛОВ

На каждом **Тайле Среды Обитания** есть один или два типа местности, а также один, два или три варианта для **Жетона Дикой Природы**.



На это тайле есть болота и реки. Вы можете разместить на этом тайле лосося, медведя или ястреба.



На этом тайле есть горы и прерии. Вы можете разместить на этом тайле медведя и лису.



Этот тайл - **Тайл с Природой**. Каждый раз, когда вы кладете указанный **Жетон Дикой Природы** на **Тайл с Природой**, вы получаете **Жетон Природы**.

В свой ход прежде чем выбрать тайл и жетон, вы можете потратить **Жетон Природы** на одно из следующих действий:

1. Возьмите **ЛЮБОЙ** из четырех **Тайлов Среды Обитания** и **ЛЮБОЙ** из четырех **Жетонов Дикой Природы**.
2. Уберите любое количество **Жетонов Дикой Природы** и замените их (*Для получения информации о процессе замены см правила перенаселения на стр. 6*).

Количество **Жетонов Природы**, которые вы можете потратить в свой ход, не ограничено.

В конце игры все оставшиеся у вас **Жетоны Природы** принесут вам по 1 очку за каждый.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ

Если в конце хода любого из игроков не остается **Тайлов Среды Обитания** в стопках рубашкой вверх, которыми можно было бы разместить вместо взятых, игра немедленно завершается и начинается подсчет очков (*Примечание: каждый игрок сделает ровно 20 ходов*).

Запишите очки в **Блокнот Подсчета** за следующее:

1. **Карты Подсчета Дикой Природы**
2. **Линии Тайлов Среды Обитания**
3. Большинство линий из **Тайлов Среды Обитания**
4. **Жетоны Природы**

1. Карты Подсчета Дикой Природы

Для каждого игрока подсчитайте основы Дикой Природы за **Карты Подсчета Дикой Природы**, используемые в игре (См. **Карты Подсчета Дикой Природы** на стр.11).

2. Линии Тайлов Среды Обитания

Каждый игрок получает по 1 очку за каждый **Тайл Среды Обитания** в его самой большой линии Среды Обитания (*объединенная группа одного типа Среды Обитания*) в каждой из 5 сред обитания (*Горы, Леса, Прерии, Болота, Реки*).

Тайлы входят в непрерывную линию Среды Обитания, если у них есть хотя бы одна совпадающая грань из шести граней тайла с другим тайлом.

*(Запишите эти очки в верхнем левом углу соответствующей ячейки для данной Среды Обитания и игрока в **Блокноте Подсчета**).*

Пример:

Если у вас есть группа из 3 Леса и группа из 4 Леса, то вы получаете 4 очка потому что 4 - ваша самая большая группа Леса.

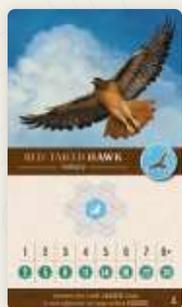
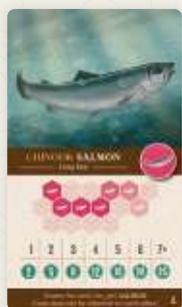
3. Большинство линий из Тайлов Среды Обитания

Согласно подсчету игроков, подсчитайте бонусные очки за **САМУЮ БОЛЬШУЮ** непрерывную линию Среды Обитания для каждого из пяти типов Среды Обитания (*Используйте значения из шага 2, записанные в **Блокноте Подсчета**, чтоб определить кто получит бонусные очки. Запишите бонусные очки в правом нижнем углу ячейки, соответствующей типу Среды Обитания и игроку*).

Соло игра: по 2 бонусных очка за каждый из типов Среды Обитания с группой от 7 и более тайлов.

Игра Вдвоем: 2 бонусных очка игроку с самой большой линией Среды Обитания для каждого из типов Среды Обитания. При ничьей - по 1-му очку. Для второй по величине линии бонусных очков нету.

Игры на 3-4 игрока: 3 бонусных очка игроку с самой большой линией Среды Обитания для кадого из типов Среды Обитания. Бонусное 1 очко за вторую линию по величине. Если у двух игроков наибольшая линия - они получают по 2 очка каждый, за второе место не получает никто. Если 3 или 4 игрока собрали наибольшую линию, то они получают по 1 очку, за второе место очков не будет. Любые ничьи для второго места не дают очков.



Среда Jade

4. Жетоны Природы

Каждый игрок получает по 1 очку за каждый неиспользованный Жетон Природы.

Наконец, просуммируйте все очки. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает! При ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством **Жетонов Природы**. Если ничья сохраняется, тогда они делят победу между собой.

Подсчет Среды Jade

Две пары медведей по **11 очков**

Линия из двух лосей и линия из трех лосей (5+9) **14 points**

проплыв из 4 лососей **12 очков**

Четыре ястреба **11 очков**

Три лисы (3+5+3) **11 очков**

Шесть объединенных гор **6 очков** поровну с Ash, поэтому дополнительно **2 бонусных очка**

Четыре объединенных леса **4 очка** поровну со всеми игроками, что дает **1 бонусное очко**

Семь объединенных прерий **7 очков** это меньше, чем у Ash, поэтому только **1 бонусное**

Восемь объединенных болот **8 очков** что больше, чем у любого из игроков, дают **3 бонусных очка**

Пять объединенных рек **5 очков**, но это меньше чем у кого бы то ни было, поэтому никаких бонусов.

Два неиспользованных Жетона Природы **2 очка**

Игрок	Jade	Lee	Ash
Медведь	11	19	4
Лось	14	7	11
Лосось	12	20	16
Ястреб	11	8	14
Лиса	11	13	10
Жетон Природы (W)	59	67	55
Гора	6	2	5
Лес	4	1	4
Прерия	7	1	3
Болото	8	3	7
Река	5	-	7
Жетон Природы (H)	37	30	39
Жетон Природы (T)	2	0	1
Жетон Природы (R)	98	97	95

СОЛО РЕЖИМ

Подготовка: следуйте подготовке для игры на двоих игроков со следующими исключениями: возьмите только себе **Начальный Тайл Среды Обитания** и разместите стопки **Тайлов Среды Обитания** в левой части игровой зоны.

Описание хода: игра протекает по обычным правилам, но перед как вы замените **Тайл Среды Обитания** и **Жетон Дикой Природы** на столе, сбросьте тайл и жетон, наиболее удаленные от стопок тайлов, затем сдвиньте оставшиеся два тайла и два жетона дальше от стопок тайлов. Сброшенный тайл и жетон удаляются из игры. Затем возьмите два новых **Тайла Среды Обитания** и два новых **Жетона Дикой Природы** и разместите их в игровую зону по обычным правилам.

Пример Хода:

В свой ход вы тратите **Жетон Природы** и можете взять **Тайл с Природой** и соответствующий **Жетон Дикой Природы** Лося.



После размещения тайла и жетона в свою среду, сбросьте наиболее удаленные от стопок тайлов тайл и жетон (Тайл Гора-Болото и жетон Медведя удаляются полностью из игры).



Сдвиньте оставшиеся два **Тайла Среды Обитания** и два **Жетона Дикой Природы** от стопок, образовав две пары (если они еще не объединены). Затем заполните пустые места по обычным правилам.



Конец игры и подсчет: Игра заканчивается также, как и с несколькими игроками (*Примечание: вы сыграете ровно 20 ходов*). См. раздел Конец Игры и Подсчет на страницах 8-9. Для соло игр используйте данную таблицу и сравните свой результат. *Чтоб получить полное представление о Соло Режиме Cascadia, попробуйте сценарий на стр. 13*

60+	Хорошее начало!
70+	Вы что-то понимаете!
80+	Очень Хорошо!
90+	Превосходно!
100+	Элита!
110+	Вознесение!

ВАРИАНТЫ

СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ

Подготовка: Подготовка для Семейного Варианта такая же, как и для стандартной игры за исключением того, что для шага 3 используйте ТОЛЬКО **Карту Подсчета** для семейного варианта.

Описание Хода: Без изменений (см. Описание Хода на стр. 6-7).

Конец Игры и Подсчет: Следуйте инструкции на стр. 8-9, но вы также можете пропустить шаг 3 в зависимости от того, хотите ли вы набрать большинство очков. Побеждает тот, кто набрал больше очков!



Карта Подсчета Дикой Природы

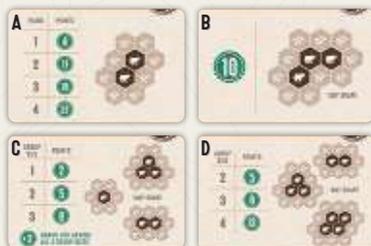
Подсчет очков показан для каждой группы одних и тех же животных в зависимости от размера группы. Группы могут иметь любую форму.



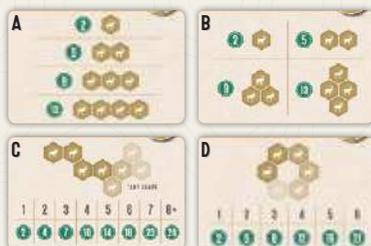
ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ВАРИАНТ

Промежуточный вариант играется так же, как и Семейный Вариант, но используется **Карта Подсчета Дикой Природы** для Промежуточного Варианта, которая имеет разные оценки для групп разного размера.

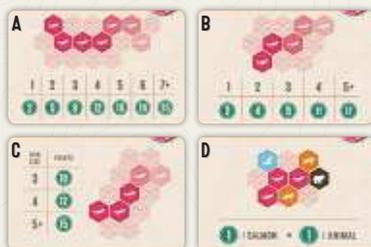
КАРТЫ ПОДСЧЕТА ДИКОЙ ПРИРОДЫ



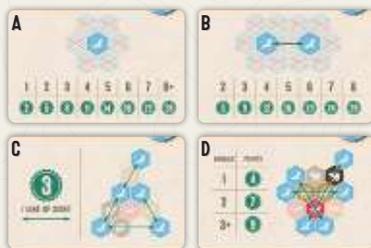
МЕДВЕДИ подсчитываются за создание групп медведей разного размера. В каждом случае группы медведей могут иметь любую форму и ориентацию, но две группы нельзя размещать вплотную друг к другу. Каждая группа должна содержать количество медведей, указанное на карте подсчета. **Пояснения к картам:** (А) Получайте увеличивающееся количество очков в зависимости от количества пар медведей (В) Получите по 10 очков за каждую группу ровно из трех медведей (С)Получите очки за каждую группу медведей размером 1-3 и бонусные 3 очка за наличие одного из трех размеров групп (D) Посчитайте очки для каждой группы медведей размером 2-4



ЛОСИ считаются за создание групп лосей. Большинство карт лосей требуют, чтобы группы были такой же фигурой, что изображена на карте. В отличие от медведей, группы лосей могут быть размещены друг с другом, но каждый лось может учитываться при получении очков только один раз для одной группы. При подсчете очков для размещенных рядом групп лосей всегда интерпретируйте так, чтоб это принесло наибольшее количество очков. **Пояснения к картам:** (А) Подсчет за группы, расположенные по прямой линии. Прямые линии, как показано на рисунке, должны быть соединены через центр тайла через одну и ту же грань разных тайлов (В) Подсчет за группы в точно указанных фигурах в любой ориентации. (С) Посчитайте для каждой смежной группы лосей, возрастающее количество очков зависит от размера. Эти группы могут иметь любую форму и размер (D) Группы должны быть построены по кругу, как показано на рисунке.



ЛОСОСЬ считается за создание заплыва лосося. Заплыв определяется как групп соседних лососей, где каждый лосось соседствует не более чем с двумя другими лососями. (Примечание: это означает, что группа из 3 лососей в форме треугольника может считаться заплывом, но никакой другой лосось не может быть присоединен к этому заплыву). К каждому заплыву лососей не может примыкать другой лосось. **Пояснения к картам:** (А) Посчитайте каждый заплыв, основываясь на размере, но максимум 7 тайлов (В) Посчитайте каждый заплыв, но максимум 5 тайлов (С) Подсчитайте каждый заплыв в размере между 3 и 5 тайлами (D) Посчитайте за каждый заплыв лосося, по одному очку за каждого лосося в группе плюс по одному очку за каждый жетон соседнего животного (*тип животного значение не имеет*).



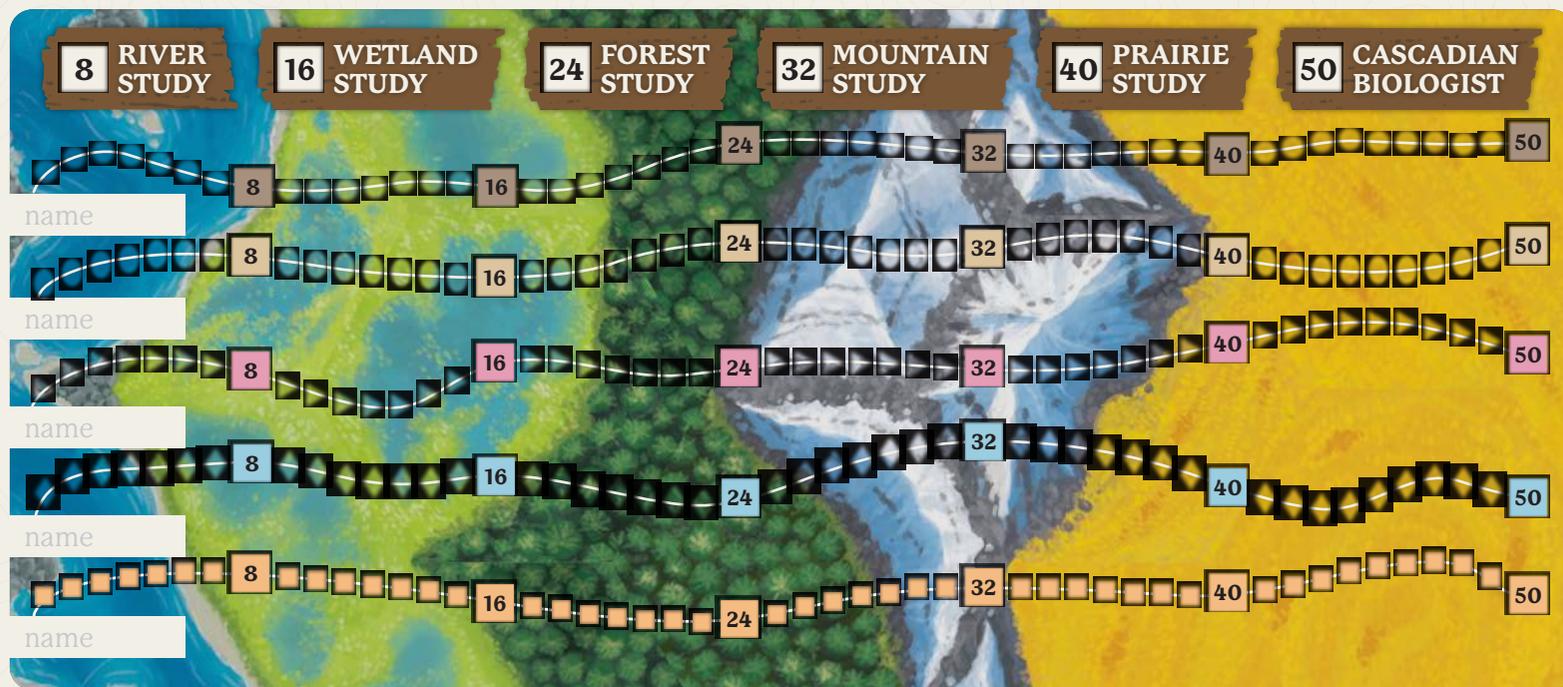
ЯСТРЕБЫ подсчитывается за распространение по ландшафту. Ястребы могут получать очки за каждого ястреба, каждую пару ястребов или за линию обзор между ястребами. Линия обзора - это прямая линия от плоской грани тайла к плоской грани, показано на рисунке. Линия обзора прерывается только присутствием другого ястреба (*поэтому линия обзора не может переходить от ястреба к ястребу через другого ястреба*) **Пояснения к картам:** (А) Подсчитывайте увеличивающееся количество очков за каждого ястреба, не соприкасающегося с другим ястребом (В) Подсчитайте очки за каждого ястреба, который не граничит с каким-либо другим ястребом, но имеет с ним линию обзора (С) Получите 3 очка за каждую линию обзора между двумя ястребами (Примечание: один ястреб может иметь несколько линий.обзора) (D)Посчитать для каждой пары ястребов количество уникальных типов животных между ними (*исключая других ястребов*). Каждый ястреб может входить только в одну пару.



ЛИСЫ оцениваются за близость к другим животным. Лисы получают очки индивидуально или парами и каждая лиса или пара лис оцениваются независимо и очки увеличиваются в зависимости от того, выполняются ли условия в любом из соседних мест обитания (*6 в случае одиночной лисы и 8 в случае пары лис на Карте D*). **Пояснения к картам:** (А) Получите очки за каждый уникальный тип животных (*включая других лис*), непосредственно прилегающих в ней. (В)Получите очки в зависимости от количества уникальных пар животных (*исключая другие пары лис*), непосредственно примыкающие к ней. Как показано на рисунке, пары других животных не обязаны находиться рядом друг с другом. (С)Получите очки в зависимости от количества одинаковых животных (*исключая других лис*), непосредственно прилегающих к ней. Оценивайте только самый многочисленный тип животных (D) Получите очки для каждой пары лис, увеличивая количество очков в зависимости от количества уникальных пар животных (*исключая другие пары лис*), непосредственно примыкающие к паре лис. Как показано на рисунке, пры других животных не обязательно должны находиться рядом друг с другом.

ДОСТИЖЕНИЯ CASCADIA

Изучайте среды обитания и дикую природу Cascadia, чтоб получить Достижения путешествуя по окрестностям и становясь биологом Cascadia! Достижения Cascadia можно зарабатывать и отслеживать играя в многопользовательские и соло игры. Ниже представлена таблица Достижений, в которой до 5 игроков могут отслеживать свой общий прогресс. Вы можете начать получать Достижения в любое время. Для этого напишите имя под любым из цветных пешеходных маршрутов. Каждый раз, когда вы будете играть, выбирайте один из трех режимов Достижения: "Сценарии" (стр 13.), "Стандартная Игра" (стр.14) или "Ограничение Правил" (стр. 14) и следуйте указаниям. С этого момента, когда вы получаете Достижение() в любом из режимов Достижения, заполняйте для соответствующего режима, а затем возвращайтесь на эту страницу и заполняйте в следующей фигуре в пешеходном маршруте слева направо. Сможете ли вы стать биологом Cascadia?



Key

-  Score at least # total points
-  Fully score Wildlife # of times
-  Score at least # points per any # Habitats
-  Score at least # points in each Wildlife shown
-  Score at least # points per Habitat shown
-  Score # total points in (W)ildlife or (H)abitat
-  Play at least # of each Wildlife shown
-  Wildlife types cannot be placed next to one another
-  Habitat types cannot be placed next to one another
-  Wildlife type cannot be placed on Habitat type
-  1st Wildlife type must be adjacent to 2nd Wildlife type
-  Score at least # points per any # Wildlife

ДОСТИЖЕНИЯ (Сценарии)

Сценарии можно играть в многопользовательском или соло режимах. Каждый из сценариев покажет вам, какие **Карты Подсчета Дикой Природы** использовать, а также от 1 до 4 целей, которые необходимо выполнить, чтоб пройти сценарий. Играя соло мы предлагаем начать со сценария 1 и постепенно проходить вплоть до 15-го. Вы можете заполнить фигуру Достижения только после прохождения сценария. Играя с несколькими игроками можете выбрать любой сценарий. Все игроки, успешно прошедшие сценарий, могут заполнить фигуру Достижения. Каждый раз, когда вы заполняете фигуру, заполняйте следующую фигуру на своем пешеходном маршруте на карте Достижений пешеходных маршрутов (стр. 12).

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

ДОСТИЖЕНИЯ (Стандартные Правила)

Подготовьте и играйте в многопользовательский вариант игры Cascadia по стандартным правилам. Победитель игры заполняет не более одной фигуры Достижения в своей колонке, если достижение было получено. Каждый раз, когда вы заполняете фигуру, заполняйте следующую фигуру на своем пути на карте Достижений пешеходных маршрутов (стр. 12).

- | | | |
|-----|--|--|
| 1. | | Score 80+ Points |
| 2. | | Score 85+ Points |
| 3. | | Score 90+ Points |
| 4. | | Score 95+ Points |
| 5. | | Score 100+ Points |
| 6. | | Score 105+ Points |
| 7. | | Score 110+ Points |
| 8. | | Have no Nature Tokens Left |
| 9. | | Have no Bears |
| 10. | | Have no Elk |
| 11. | | Have no Salmon |
| 12. | | Have no Hawks |
| 13. | | Have no Foxes |
| 14. | | Have more than 10 of a single Wildlife |
| 15. | | Win Majority for 3 Habitats |
| 16. | | Score 5+ Points for all Habitats |
| 17. | | Score 12+ Points for a single Habitat |
| 18. | | Score 15+ Points from a single Habitat |
| 19. | | Score 10+ Points for each Wildlife |
| 20. | | Score 20+ Points for two Wildlife |
| 21. | | Score 30+ Points for a single Wildlife |
| 22. | | End the game with 5+ Nature Tokens |
| 23. | | End the game with 10+ Nature Tokens |
| 24. | | Have no completed Keystone Habitats |
| 25. | | Only have 3 types of Wildlife |

ДОСТИЖЕНИЯ (Ограничение Правил)

Подготовьте и играйте в многопользовательский вариант игры Cascadia по обычным правилам с одним ограничением правила из списка справа. Победитель игры заполнит свою фигуру Достижения в соответствии с использованным ограничением правила. Каждый раз когда вы заполняете фигуру, заполняйте следующую фигуру на своей карте Достижений пешеходных маршрутов (стр. 12).

1. At least one Habitat must match when placing tiles.



2. No matching Habitats may touch when placing tiles. (Note: ignore Habitat scoring this game).



3. Habitat Scoring change: All Habitat corridors of exactly three count for 3 points each.



4. Habitat Scoring change: Habitat corridors must be 5+ in size to score.



5. Play with a display of only three pairs of tiles/tokens.



6. Play with two sets of Wildlife Scoring Cards - players each choose which of the two they wish to score.



7. Do not use Starter Habitat Tiles. Instead, each player's environment starts with two random Habitat Tiles.



8. Two Nature Tokens are required to take a Nature Token Action.



9. You may not place the Wildlife Token on the Habitat Tile you just placed.



10. Play with revealing scoring cards - each player starts the game with one of the five Wildlife Scoring Cards in their hand (secret), and any remaining are public on the table. When you play a nature token, reveal your scoring card by placing it face-up on the table.





GRIZZLY BEAR

The Grizzly Bear (*Ursus arctos horribilis*) is the largest of the North American bear species and can tower 8 ft tall when standing on their hind legs. About 75% of a Grizzly's diet is typically berries, fruits, and nuts, however, they are opportunistic omnivores, meaning they will eat a variety of plants and animals. Grizzly populations have been massively impacted by human settlement of their territories. Although conservation efforts have been successful at stabilizing populations in some areas, the number of Grizzlies now is less than 5% of the number that used to roam the land.



ROOSEVELT ELK

The Roosevelt Elk (*Cervus canadensis roosevelti*) is the largest species of elk in the region - they can grow to be 10 ft long and around 6 ft tall, and weigh over 1,000 lbs! The Roosevelt Elk was named after president Theodore Roosevelt, who established the Mount Olympus National Monument (now Olympic National Park) in 1909, in order to protect the animals and their habitat.



CHINOOK SALMON

The Chinook Salmon (*Oncorhynchus tshawytscha*) is the largest of the Pacific Salmon species found in Cascadia. Chinook Salmon have an incredibly large range and can be found throughout the Pacific Northwest, all the way down the coast of California and as far west as Asia, across the Pacific Ocean. Many salmon populations are threatened by human settlement, especially by dams and development in and near waterways, as well as overfishing.



RED-TAILED HAWK

The Red-tailed Hawk (*Buteo jamaicensis*) is one of North America's most common bird species. It can be found throughout Cascadia, as well as throughout the continent. Its wingspan is about 50 inches. Red-tailed Hawks are 'raptors', or birds of prey, and they attack with a slow dive with their legs outstretched, which is different from a falcon, which swoops towards its prey.



RED FOX

The Red Fox (*Vulpes vulpes*) is one of the most widespread mammals in the entire northern hemisphere. The Cascade Red Fox is a subspecies of red fox that is found in the prairies and subalpine areas at the foot of the Cascade Mountains. Red foxes are clever hunters that will eat just about anything - from small rodents to birds, eggs, and even insects.

RIVERS

The Columbia is one of the largest, and perhaps most well-known rivers in all of Cascadia! It winds its way from headwaters in the Rocky Mountains of British Columbia all the way to meet the Pacific Ocean near Astoria, Oregon. The river is over 1,000 miles long and its basin is home to many species of salmon, including the Chinook, Coho, Sockeye, and Steelhead.

WETLANDS

Wetlands are often referred to as 'Nature's Kidneys' because they are so effective at cleaning aquatic ecosystems by pulling nutrients like phosphorus out of water. Wetlands are extremely biodiverse, meaning they contain a wide variety of life. They are also highly productive landscapes, since their abundant plant life effectively converts the sun's energy into biomass.

FORESTS

The forests of Cascadia are some of the most beautiful and diverse in the entire world. The Douglas Fir is the dominant species in many of the old-growth forests. The Hoh Rainforest located on Washington's Olympic Peninsula is one of the wettest places, receiving over 10 feet of rain each year! Forests are extremely important carbon sinks, as trees hold large amounts of carbon and are important links in reducing global climate change.

PRAIRIES

Prairies are grassland ecosystems that are often open with sparse tree cover. In Cascadia, many of the prairie areas are found in the more arid, high desert parts of the region. Prairies might seem like they are just grassy plains, but they are some of the most diverse places on earth, supporting many different wildlife species including rodents, reptiles, birds, and many mammals like foxes.

MOUNTAINS

The Cascade Range stretches from southern British Columbia all the way to Northern California. The range features both volcanic mountains, like Mt. St. Helen's which erupted in 1980, and non-volcanic mountains like the North Cascades. The highest peak in the range is Mt. Rainier which towers nearly 15,000 feet above sea level. Mt. Rainier is a major feature on the Seattle skyline, and is one of the most iconic geographic landmarks in the region.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

In early 2019, Flatout Games opened its doors to create the Flatout Games CoLab. The CoLab is an opportunity for the founding members of Flatout Games to team up with awesome folks in the board game industry and make cool things together. Our approach is to build the best possible experiences by involving everyone in the entire process. We strive to build passion and excitement in each of our collaborators through shared efforts and shared profits. This CoLab publication of Cascadia is a passion project for everyone involved, and we are all part of an interconnected team - we take risks and are rewarded together.

The Flatout Games CoLab for Cascadia is

Randy Flynn - design, development

David Iezzi - development

Molly Johnson - art direction, administration, development, marketing

Dylan Mangini - graphic design, marketing

Robert Melvin - development, administration, logistics

Kevin Russ - graphic design, marketing, development

Shawn Stankewich - project management, production, development, marketing

Illustration - Beth Sobel

Solo Mode Design - Shawn Stankewich

Scenario & Achievements Design - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Перевел - polniy_lamer

We would like to thank these friends for their playtesting and support of Cascadia:

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, and John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub, and Zephyr Workshop.

All of the reviewers and previewers who graciously offered their time and talents to try out Cascadia and to help share it with the world!

Flatout Games would like to express immense gratitude to these Cascadia Founders whose early support helped make this game possible: **Andrew Amerman, Marleen Arenivar, Gregory Beecher, Justin Bird, Steve Carpenter, Vincent Deloso, Bojan Despotovic, Jacki Flynn, Jim & Pam Flynn, Benjamin Guinane, Michael & Holly Indence, Theresa L. Misenhelter, The Monaghan Family, Dexter Nicholson, Morgan Nicholson, Aaron M Pope, Erik Schick, Jenny & Andy Sletten, Mark Stankewich, Upstart Boardgamer.**

LOVE CASCADIA?

PLEASE #CASCADIAGAME

FOLLOW US @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES

