

KASKADIA

RANDY FLYNN



ZASADY GRY



KASKADIA

Kafelkowa gra osadzona pośród siedlisk i zwierząt Wybrzeża Północno-Zachodniego Ameryki Północnej. Gra zaprojektowana przez Randy'ego Flynna, dla 1–4 graczy w wieku 10+ lat.

O miejscu

Wybrzeże Północno-Zachodnie, nazywane również Kaskadią, to kraina geograficzna położona w zachodniej części Ameryki Północnej, okalana Pacyfikiem z zachodu i Górami Skalistymi ze wschodu. Chociaż oficjalne granice nie zostały wyznaczone, przyjmuje się, że na obszar Kaskadii składają się kanadyjskie prowincja Kolumbii Brytyjskiej i terytorium Jukonu oraz amerykańskie stany Idaho, Oregon oraz Waszyngton.

O grze

W Kaskadii gracze rywalizują w stworzeniu najbardziej różnorodnego środowiska północno-zachodniego wybrzeża poprzez dobieranie **płytek siedlisk** oraz **żetonów zwierząt** i układanie ich w przepiękne krajobrazy. Każda partia Kaskadii to unikalne wyzwanie i inna kombinacja punktowanych celów, powiązanych z pięcioma występującymi w grze gatunkami zwierząt. Oprócz ułożenia zwierząt zgodnie z wyznaczonymi wzorami gracze będą starali się również stworzyć jak największe obszary siedlisk. Podczas rozwijania swoich środowisk gracze muszą zwracać baczną uwagę na tworzone siedliska i zasiedlające je zwierzęta, tak aby stworzyć jak najbardziej harmonijny ekosystem Kaskadii.

Od autorów

Większość naszej drużyny dumnie zwie Kaskadię swoim domem! Uważamy się za poszukiwaczy przygód i spędziliśmy wiele czasu na wspinaczkach, wiosłowaniu i rowerowych eskapadach, podczas których poznawaliśmy tę wspaniałą krainę. Jej piękno zainspirowało nas do podzielenia się z wami i waszymi przyjaciółmi oraz rodzinami informacjami o bogactwach tego regionu. Mamy nadzieję, że ta gra zachęci was do zachwyty nad dziką przyrodą, a być może nawet do odwiedzin Kaskadii.

ELEMENTY GRY

W pudełku oprócz instrukcji powinny znaleźć się poniższe elementy.
W przypadku braków napisz do nas: info@luckyduckgames.com



85 płytek siedlisk, w tym 25 płytek kluczowych
(góry, lasy, prerie, mokradła, rzeki)



5 startowych płytek siedlisk



100 żetonów zwierząt
(20 niedźwiedzi, 20 jeleni, 20 łososi,
20 myszołowów, 20 lisów)



21 kart punktacji zwierząt
(4 niedźwiedzi, 4 jeleni, 4 łososi, 4 myszołowów,
4 lisów, 1 rodzinna/pośrednia)



25 żetonów natury
(w postaci szyszek potężnej daglezi zielonej)



1 worek
(na żetony zwierząt)



1 notes

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieśćcie wszystkie **żetony zwierząt** w **worku** i porządnie nim potrząśnijcie.
- 2 Korzystając z poniższej tabelki, ustalcie, ile **plytek siedlisk** będzie wam potrzebnych. Dobierzcie je losowo – bez podglądania. *Przygotowanie wariantu jednoosobowego: patrz str. 10.*

 : 43 (albo usuńcie 42)	} (20 płytek na gracza oraz dodatkowe 3)
 : 63 (albo usuńcie 22)	
 : 83 (albo usuńcie 2)	

Przetasujcie płytki i ułóżcie je zakryte w stosach (nie ma znaczenia, w ilu) tak, aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp. Usunięte **plytki siedlisk** odłóżcie do pudełka, nie będą używane w tej partii.

- 3 Losowo dobierzcie po 1 **karcie punktacji zwierząt** z każdego rodzaju i umieśćcie 5 tak dobranych kart pośrodku stołu. Pozostałe karty punktacji zwierząt odłóżcie do pudełka. (Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy skorzystanie z kart widocznych na ilustracji, oznaczonych literą „A” w prawym dolnym rogu).
- 4 Losowo rozdajcie po jednej **startowej płytce siedliska** każdemu z graczy i połóżcie je odkryte przed sobą. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
- 5 Odsłońcie 4 **plytki siedlisk** spośród zakrytych stosów i ułóżcie je w rzędzie pośrodku stołu.
- 6 Dobierzcie 4 **żetony zwierząt** z **worka** i dobierzcie je w pary, w kolejności dobierania, z ułożonymi na stole 4 **plytkami siedlisk**, tworząc 4 kombinacje płytka–żeton.
- 7 Połóżcie **żetony natury** w zasięgu graczy.
- 8 Pierwszym graczem zostaje ta osoba, która jako ostatnia widziała jedno z występujących w grze zwierząt. *(Możecie też wybrać pierwszego gracza losowo).*



OPIS ROZGRYWKI

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze będą po kolei wybierać **płytki siedlisk** oraz **żetony zwierząt** i dodawać je do swoich rosnących środowisk aż do zakończenia partii.

W swojej turze gracz wybiera parę **płytki siedliska** oraz **żetonu zwierzęcia** i dodaje je do swojego środowiska. (*Środowisko to wszystkie płytki oraz żetony, które leżą przed graczem, łącznie ze **startową płytką siedliska***). Na końcu tury w miejsce wybranych płytki oraz żetonu dobiera się nowe – odpowiednio ze stosu **płytek siedlisk** oraz z **worka**.

Partia kończy się w momencie, gdy niemożliwe jest uzupełnienie brakującej płytki siedliska (*każdy gracz rozegrał dokładnie 20 tur*). Następuje podliczenie wyników, a gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

PRZEBIEG TURY

1 Wybór płytki siedliska oraz żetonu zwierzęcia



Na początku każdej tury na środku stołu znajdują się cztery **płytki siedlisk** oraz cztery **żetony zwierząt**. Płytki i żetony są połączone w pary: do każdej płytki przypisany jest jeden żeton.

Zanim dokonasz wyboru, sprawdź, czy nie nastąpiło przegłoszenie któregoś gatunku:

Jeżeli wszystkie 4 widoczne **żetony zwierząt** są takie same, są one natychmiast usuwane.



Zbierz wszystkie 4 **żetony zwierząt** i odłóż je na bok. Następnie cztery razy dobierz po jednym nowym żetonie z **worka** i dołóż je po kolei do **płytek siedlisk**, tworząc nowe pary. (Ta sytuacja może się powtórzyć kilka razy podczas jednej tury).

Jeżeli 3 z widocznych **żetonów zwierząt** są takie same, aktywny gracz może zdecydować, czy chce usunąć te żetony.



Zbierz tylko te 3 żetony i odłóż je na bok. Następnie trzy razy dobierz po jednym nowym żetonie z **worka** i dołóż je po kolei do **płytek siedlisk**, tworząc nowe pary. (Możesz się zdecydować na taki ruch tylko raz na turę).

Po rozpatrzeniu przegłoszeń usunięte żetony włóż do **worka**.

Teraz wybierz jedną z par **płytki siedliska** oraz **żetonu zwierzęcia**. Zazwyczaj musisz wybrać jedną z istniejących par, ale wydanie **żetonu natury** pozwala na jedno z dwojga:

1. Dobranie DOWOLNEJ z dostępnych **płytek siedliska** oraz DOWOLNEGO dostępnego **żetonu zwierzęcia**.
2. Usunięcie DOWOLNEJ liczby dostępnych **żetonów zwierząt** i zastąpienie ich nowymi (patrz zasady przegłoszenia na tej stronie).

Wydany **żeton natury** powraca do zasobów. W swojej turze możesz wydać dowolną liczbę **żetonów natury**. Jeżeli nie masz żadnych **żetonów natury**, musisz wybrać jedną z dostępnych par.

2 Dodaj płytkę oraz żeton do swojego środowiska



Po wybraniu płytki siedliska oraz żetonu zwierzęcia dodaj je w dowolnej kolejności do swojego środowiska.

Płytkę siedliska musi być dodana do środowiska przy zachowaniu poniższych reguł:



A. Płytkę siedliska musi być dodana obok innej płytki w środowisku, tzn. musi stykać się co najmniej jednym bokiem z wcześniej dodaną płytką siedliska lub **startową płytką siedliska**.

B. Płytkę siedliska nie może być położona na wierzchu innej płytki. Inne płytki nie mogą zostać poruszone.

Łączenie siedlisk tego samego typu nie jest wymagane, ale może przynieść punkty na koniec gry.

Żeton zwierzęcia może być położony na jednej z płytek siedliska przy zachowaniu poniższych reguł:



A. Płytkę siedliska nie może zawierać żetonu zwierzęcia.

*To oznacza, że na jednej **płytkę siedliska** nigdy nie pojawi się więcej niż jeden **żeton zwierzęcia**.*

B. Płytkę siedliska musi zawierać pasujący symbol zwierzęcia (na płytkach znajdują się 1–3 symbole).

Jeżeli nie możesz położyć wybranego **żetonu zwierzęcia** zgodnie z zasadami albo nie chcesz wykorzystać tego żetonu, odłóż go do **worka**.

Wybrany **żeton zwierzęcia** możesz położyć na **płytkę siedliska** dobranej w tej turze albo na dowolnej innej spełniającej warunki płytce.

Jeżeli **położyłeś żeton zwierzęcia** na **płytkę kluczowej**, dobierz **żeton natury** (patrz przegląd płytek na str. 8).

Po dołożeniu wybranych płytki i żetonu do swojego środowiska uzupełnij puste miejsca na środku stołu **płytką siedliska** z zakrytego stosu płytek oraz losowo dobranym **żetonem zwierzęcia** z worka.

Podczas uzupełniania płytki i żetonu nie przesuwaj leżących pośrodku stołu płytek i żetonów – jedynie uzupełnij puste miejsca.

Na tym kończy się twoja tura i rozpoczyna tura gracza po twojej lewej stronie.

Przegląd płytek

Na każdej **płytkie siedliska** znajdują się jeden albo dwa rodzaje terenu oraz od jednego do trzech symboli **zwierząt**.



Na tej płytce znajdują się moczary i rzeka. Można na niej położyć łososia, niedźwiedzia albo myszółowa.



Na tej płytce znajdują się góry i preria. Można na niej położyć niedźwiedzia albo lisa.



To **płytki kluczowa**. Położenie na niej pasującego żetonu zwierzęcia pozwala na dobranie **żetonu natury**.

W swojej turze, zanim wybierzesz płytkę oraz żeton zwierzęcia, możesz wydać **żeton natury**, aby wykonać jedną z czynności:

1. Dobrać DOWOLNĄ z dostępnych **płytek siedliska** oraz DOWOLNY dostępny **żeton zwierzęcia**.

2. Usunąć DOWOLNĄ liczbę dostępnych **żetonów zwierząt** i zastąpić je nowymi (patrz zasady przegęszczenia na str. 6).

W swojej turze możesz wydać dowolną liczbę **żetonów natury**.

Na koniec gry niewykorzystane **żetony natury** są warte 1 punkt.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Jeżeli na koniec tury gracza w zakrytym stosie nie pozostała żadna **płytki siedliska**, którą można by uzupełnić puste miejsce po wybranej płytce, gra natychmiast dobiega końca i następuje podliczenie punktów. (Każdy gracz powinien rozegrać dokładnie 20 tur).

Uzyskane punkty należy podliczyć w **notesie** za:

1. Karty punktacji zwierząt.
2. Korytarze **płytek siedlisk**.
3. Przewagi w korytarzach **płytek siedlisk**.
4. Żetony natury.

1. Karty punktacji zwierząt

Każdy gracz podlicza zwierzęta zgodnie z używanymi w tej partii **kartami punktacji zwierząt** (patrz str. 11).

2. Korytarze **płytek siedlisk**

Każdy gracz zdobywa 1 punkt za każdą **płytkę siedliska** w swoim największym korytarzu siedlisk (grupie połączonych ze sobą siedlisk jednego rodzaju) dla każdego z rodzaju siedlisk (góry, lasy, prerie, moczary, rzeki).

Płytki są częścią jednego korytarza siedlisk, jeśli łączą się co najmniej jednym pasującym bokiem.

(Zanotuj te punkty w górnym lewym rogu pola **notesu** odpowiedniego siedliska i gracza).

Przykład:

Jeśli posiadasz grupę 3 lasów oraz grupę 4 lasów, otrzymasz 4 punkty, ponieważ twój największy korytarz lasów to 4.

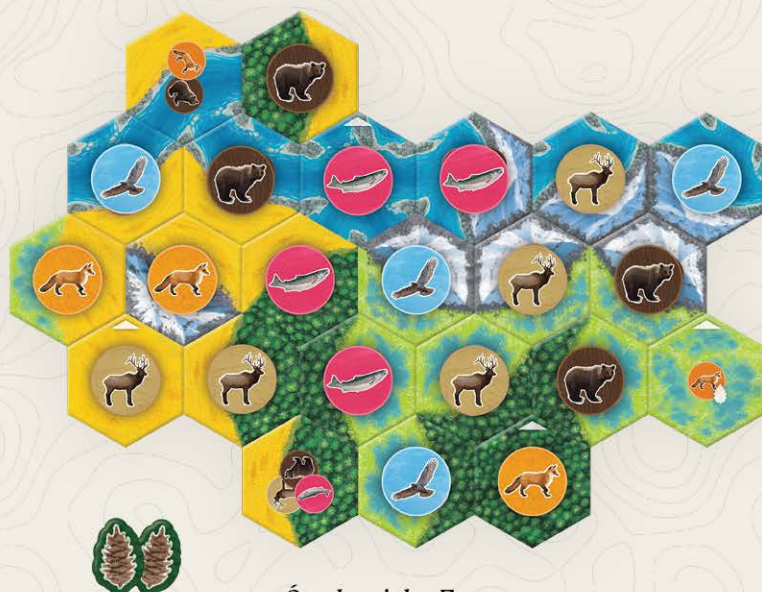
3. Przewagi w korytarzach **płytek siedlisk**

W zależności od liczby graczy przyznajcie dodatkowe punkty za posiadanie NAJWIĘKSZEJ grupy połączonych **płytek siedlisk** każdego rodzaju. (Wykorzystajcie informacje zapisane w **notesie** w trakcie 2. kroku, aby rozstrzygnąć, kto zyskuje punkty. Uzyskane w ten sposób punkty zanotuj w dolnym prawym rogu odpowiedniego pola).

Gra 1-osobowa: 2 dodatkowe punkty za każdy rodzaj siedliska z grupą o wielkości 7 lub większą.

Gra 2-osobowa: 2 dodatkowe punkty dla gracza z największą grupą siedlisk danego rodzaju. W przypadku remisu po 1 punkcie. Brak punktów dla drugiego miejsca.

Gra 3- i 4-osobowa: 3 dodatkowe punkty dla gracza z największą grupą siedlisk danego rodzaju. 1 punkt dla drugiego miejsca. W przypadku remisu o największą grupę: po 2 punkty, brak punktów dla następnego miejsca. Jeżeli 3 lub 4 graczy remisuje o pierwsze miejsce, każdy otrzymuje 1 punkt, drugie miejsce – 0 punktów. Wszystkie remisy o drugie miejsce przynoszą 0 punktów.



Środowisko Ewy

4. Żetony natury

Każdy gracz zdobywa 1 punkt za każdy swój niewykorzystany żeton natury.

Na koniec zsumujcie punkty – gracz, który zdobył najwięcej punktów, zwycięża! W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który posiada więcej **żetonów natury**. Jeśli i to nie rozstrzygnie, remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Punkty za środowisko Ewy

Dwie pary niedźwiedzi – **11 punktów**.

Linie dwóch oraz trzech jeleni – **14 punktów** (5 + 9).

Wędrowka czterech łososi – **12 punktów**.

Cztery myszołowy – **11 punktów**.

Trzy lisy – **11 punktów** (3 + 5 + 3).

Sześć połączonych gór – **6 punktów**, co stanowi remis z Alą, który daje **2 dodatkowe punkty**.

Cztery połączone lasy – **4 punkty**, co stanowi potrójny remis, który daje **1 dodatkowy punkt**.

Siedem połączonych prerii – **7 punktów**, mniej niż Ala, co daje **1 dodatkowy punkt** za 2. miejsce.

Ośiem połączonych moczarów – **8 punktów**, więcej niż Ala i Iga, co daje **3 dodatkowe punkty**.

Pięć połączonych rzek – **5 punktów**, mniej niż Ala i Iga, więc bez dodatkowych punktów.

Dwa niewykorzystane żetony natury – **2 punkty**.

	Ewa	Iga	Ala
	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

GRA SOLO

Przygotowanie: takie samo jak dla gry 2-osobowej, ale dobierz **startową płytkę siedliska** tylko dla siebie, a stos płytek siedlisk umieść po lewej stronie obszaru gry.

Podsumowanie tury: rozegraj ją zgodnie z normalnymi zasadami, ale zanim wypełnisz puste miejsca po wybranych **płytkę siedliska** oraz **żetonie zwierzęcia**, odrzuć skrajną płytkę i żeton z miejsca najbardziej oddalonego od stosu płytek. Następnie przesun dwie pozostałe płytki i dwa pozostałe żetony w prawo. Odrzuć płytkę i żeton usuń z gry. Na koniec dobierz ze stosu i worka brakujące elementy i dołóż je zgodnie z zasadami.

Przykład tury:

W swojej turze wydajesz żeton natury, aby móc wybrać płytkę kluczową oraz pasujący do niej żeton zwierzęcia.



Po dodaniu płytki i żetonu do swojego środowiska odrzuć płytkę i żeton leżące najdalej od stosu płytek (płytkę z górami i moczarami oraz żeton niedźwiedzia są usuwane z gry).



Przesun pozostałe dwie **płytki siedlisk** oraz **żetony zwierząt** w prawo od stosu, tworząc z nich pary (o ile nie były połączone w pary wcześniej). Następnie uzupełnij brakujące miejsca zgodnie z zasadami.



Koniec gry i punktacja: gra kończy się w ten sam sposób co w wariantcie wieloosobowym (rozegrasz dokładnie 20 tur). Policz punkty zgodnie z zasadami ze str. 8–9. Porównaj swój wynik z tabelą obok. *Aby w pełni cieszyć się trybem jednoosobowym, sprawdź scenariusze na str. 13.*

60+	Dobry początek!
70+	Zaczynasz łapać!
80+	Bardzo dobrze!
90+	Wspaniale!
100+	Niczym mistrz!
110+	Bosko!

WARIANTY

WARIANT RODZINNY

Przygotowanie: takie samo jak przy zwykłej grze, z wyjątkiem 3. kroku – zamiast pięciu **kart punktacji zwierząt** użyj WYŁĄCZNIE karty punktacji wariantu rodzinnego.

Przebieg tury: bez zmian (patrz Przebieg tury, str. 6–7).

Koniec gry i punktacja: przebiegają tak, jak opisano na str. 8–9, ale możecie pominąć 3. krok, jeżeli nie chcecie punktować za przewagi. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów!



Karta punktacji wariantu rodzinnego

Zdobądź punkty za każdą grupę zwierząt w zależności od wielkości grupy. Kształt grupy nie ma znaczenia.

WIELKOŚĆ GRUPY	PUNKTY	OWOLNY Kształt
1	2	
2	5	
3+	9	

Punktuje każdą grupę takich samych zwierząt (grupy takich samych zwierząt nie mogą sąsiadować).



W przykładzie powyżej znajdują się: grupa trzech lososi, grupa dwóch lisów, grupa dwóch jeleni, dwa pojedyncze niedźwiedzie oraz trzy pojedyncze myszolowy.

WARIANT POŚREDNI

Partię w wariantcie pośrednim rozgrywa się tak samo jak w wariantcie rodzinnym, z wyjątkiem korzystania z **karty punktacji wariantu pośredniego**, której punktowanie różni się w zależności od wielkości grupy.

KARTY PUNKTACJI ZWIERZĄT

PARA	PUNKTY
1	4
2	11
3	19
4+	27

NIEDŹWIEDZIE – zdobywasz punkty za grupy niedźwiedzi o określonych rozmiarach. Grupy mogą mieć dowolne kształty i orientację, ale nie mogą się ze sobą łączyć. Grupa musi składać się dokładnie z takiej liczby niedźwiedzi, jaka jest podana na karcie punktacji. **Objaśnienia kart:** (A) Im więcej masz par niedźwiedzi, tym więcej zdobywasz łącznie punktów. (B) Zdobywasz 10 punktów za każdą grupę składającą się z dokładnie trzech niedźwiedzi. (C) Zdobywasz punkty za każdą grupę 1–3 niedźwiedzi oraz dodatkowe 3 punkty, jeśli posiadasz grupy we wszystkich trzech rozmiarach. (D) Zdobywasz punkty za każdą grupę liczącą 2–4 niedźwiedzi.

WIELKOŚĆ GRUPY	PUNKTY
1	2
2	5
3	8
4+	15

JELENIE – zdobywasz punkty za grupy jeleni. Większość kart jeleni wymaga, aby grupy przybrały kształt pokazany na karcie. W przeciwieństwie do niedźwiedzi grupy jeleni mogą znajdować się obok siebie, ale każdy jeleniec może być częścią tylko jednej grupy. Podczas punktowania połączonych grup jeleni postaraj się przypisywać jelenie do grup tak, aby uzyskać jak najwięcej punktów. **Objaśnienia kart:** (A) Zdobywasz punkty za grupy ułożone w prostej linii – jelenie muszą stykać się bokami. Linie mogą biec w dowolnym kierunku. (B) Zdobywasz punkty za grupy w kształcie pokazanym na karcie, orientacja nie ma znaczenia. (C) Zdobywasz punkty za każdą grupę jeleni w zależności od ich rozmiaru. Te grupy mogą być dowolnego kształtu i orientacji. (D) Zdobywasz punkty za grupy ułożone w formie koła.

WIELKOŚĆ WĘDRÓWKI	PUNKTY
3	10
4	12
5+	15

ŁOSOSIE – zdobywasz punkty za wędrówki łososi. Wędrówka to grupa przyległych łososi, w której żaden łosoś nie sąsiaduje z więcej niż dwoma innymi łososiami. (Grupa 3 łososi ułożona w kształt trójkąta nadal jest wędrówką, ale nie można dołożyć do niej już więcej łososi). Łosoś, który sąsiaduje z więcej niż dwoma łososiami, przerywa wędrówkę i nie liczy się do punktacji. Grupy łososi nie mogą ze sobą sąsiadować. **Objaśnienia kart:**

(A) Zdobywasz punkty za każdą wędrówkę w zależności od jej rozmiaru (każda wielkość powyżej 7 liczona jest jak 7). (B) Zdobywasz punkty za każdą wędrówkę w zależności od jej rozmiaru (każda wielkość powyżej 5 liczona jest jak 5). (C) Zdobywasz punkty za każdą wędrówkę w zależności od jej rozmiaru (minimalna wielkość to 3, każda wielkość powyżej 5 liczona jest jak 5). (D) Zdobywasz punkty za każdą wędrówkę: punkt za każdego łososa w wędrówce oraz punkt za każdego sąsiadującego z wędrówką żeton zwierzęcia (rodzaj zwierzęcia nie ma znaczenia).

WIELKOŚĆ WZROKU	PUNKTY
1	2
2	5
3+	8

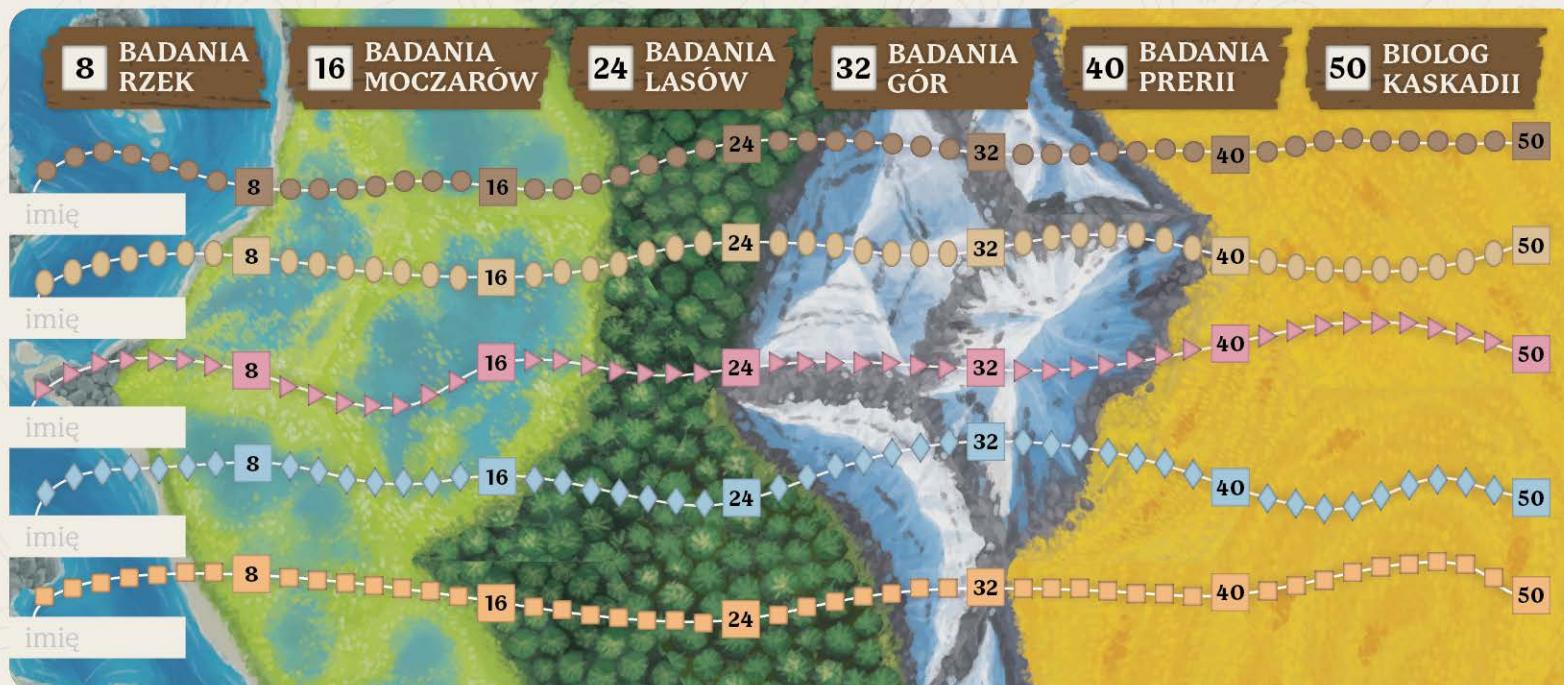
MYSZOŁOWY – zdobywasz punkty za rozprzestrzenianie myszołowów po krajobrazie. W zależności od karty można punktować za: każdego myszołowa, każdą parę myszołowów albo myszołowy w linii wzroku. Linia wzroku to linia prosta, łącząca dwa boki płytek, jak pokazano na karcie B. Linia wzroku jest przerywana, jeżeli pojawi się na niej inny myszołów (to oznacza, że nie można poprowadzić linii wzroku od myszołowa do myszołowa przez innego myszołowa). **Objaśnienia kart:** (A) Zdobywasz tym więcej punktów, im więcej masz myszołowów niesąsiadujących z innymi myszołowami. (B) Zdobywasz tym więcej punktów, im więcej masz myszołowów niesąsiadujących z innymi myszołowami, a które można połączyć linią wzroku z innym myszołowem. (C) Zdobywasz 3 punkty za każdą linię wzroku pomiędzy dwoma myszołowami. (Jeden myszołów może być połączony linią wzroku z kilkoma innymi myszołowami). (D) Zdobywasz punkty za każdą parę połączonych linią wzroku myszołowów w zależności od liczby różnych rodzajów zwierząt pomiędzy parą (nie licząc myszołowów). Każdy myszołów może być częścią tylko jednej pary.

PARA	PUNKTY
1	3
2	5
3	7

LISY – zdobywasz punkty za lisy sąsiadujące z innymi zwierzętami. Punktują pojedyncze lisy albo pary lisów – im więcej sąsiadujących płytek spełnia wymagania (6 sąsiadujących płytek w przypadku pojedynczego lisa, 8 w przypadku pary na karcie D), tym więcej otrzymasz punktów. **Objaśnienia kart:** (A) Zdobywasz punkty za każdego lisa w zależności od liczby różnych rodzajów zwierząt sąsiadujących z tym lisem (inny lis też się liczy). (B) Zdobywasz punkty za każdego lisa w zależności od liczby par różnych rodzajów zwierząt (nie licząc par lisów) sąsiadujących z tym lisem. Para tych samych zwierząt nie musi ze sobą sąsiadować. (C) Zdobywasz punkty za każdego lisa w zależności od liczby sąsiadujących z nim zwierząt tego samego rodzaju (nie licząc innych lisów). Punktujesz tylko za jedno, najczęściej występujące wokół lisa zwierzę. (D) Zdobywasz punkty za każdą parę lisów w zależności od liczby par różnych rodzajów zwierząt (nie licząc lisów) sąsiadujących z tą parą lisów. Para tych samych zwierząt nie musi ze sobą sąsiadować.

OSIĄGNIĘCIA KASKADII

Poznaj dziką naturę Kaskadii i zdobywaj kolejne osiągnięcia podczas wędrówki przez wszystkie siedliska. Osiągnięcia można zdobyć i śledzić w grze wielo- i jednoosobowej. Poniżej znajdują się ścieżki osiągnięć, na których do 5 graczy może jednocześnie śledzić swoje postępy. Aby to zrobić, wybierz ścieżkę i wpisz pod nią swoje imię. Przed rozpoczęciem każdej partii wybierz jeden z trybów osiągnięć: scenariusze (str. 13), zwykła gra (str. 14) albo ograniczenie zasad (str. 14) i postępuj zgodnie z regułami. Ilekroć zdobywasz osiągnięcie (●●▶◆■), zaznacz to, wypełniając swój kształt przy tym osiągnięciu, a następnie wróć do tej strony i wypełnij pierwszy pusty kształt po lewej na swoim szlaku. Czy zostaniesz biologiem Kaskadii?



Legenda

- Zdobądź łącznie co najmniej # punktów.
- Zdobądź maksymalną liczbę pkt. za zwierzę # razy.
- Zdobądź co najmniej # pkt. za # dowolne siedliska.
- Zdobądź co najmniej # pkt. za każde pokazane zwierzę.
- Zdobądź co najmniej # pkt. za każde pokazane siedlisko.
- Zdobądź łącznie # pkt. za (Z)wierzęta albo (S)iedliska.
- Dodaj do środowiska co najmniej # pokazanych zwierząt.
- Pokazane zwierzęta nie mogą ze sobą sąsiadować.
- Pokazane siedliska nie mogą ze sobą sąsiadować.
- Zwierzę nie może być kładzione na takim siedlisku.
- 1. rodzaj zwierzęcia musi sąsiadować z 2. rodzajem.
- Zdobądź co najmniej # pkt. za # dowolne zwierzęta.

OSIĄGNIĘCIA (scenariusze)

Scenariusze mogą być rozgrywane w trybie wielo- i jednoosobowym. Każdy scenariusz wskaże, których **kart punktacji zwierząt** należy użyć oraz jakie dodatkowe wymagania (od 1 do 4) należy spełnić, aby ukończyć scenariusz zwycięsko. Podczas gier jednoosobowych sugerujemy rozpoczęcie od 1. scenariusza i rozgrywanie dalszych w kolejności aż do 15., aby w pełni odczuć kolejne poziomy trudności. Swoją kartę przy scenariuszu możesz wypełnić jedynie wtedy, gdy spełnisz wszystkie jego wymagania. Podczas gry wieloosobowej można wybrać dowolny scenariusz. Wszyscy gracze, którzy spełnili wymagania scenariusza, mogą wypełnić swoje karty zarówno przy tym scenariuszu, jak i ścieżce osiągnięć na str. 12.

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

OSIĄGNIĘCIA (zwykła gra)

Przygotujcie i rozegrajcie wieloosobową partię *Kaskadii* zgodnie z podstawowymi zasadami. Zwycięzca partii może wypełnić jeden kształt w swojej kolumnie, o ile udało mu się osiągnąć cel. Zdobyte osiągnięcia pozwala też na wypełnienie kolejnego kształtu na mapie wędrówki osiągnąć (patrz str. 12).

1. Zdobądź 80+ pkt.
2. Zdobądź 85+ pkt.
3. Zdobądź 90+ pkt.
4. Zdobądź 95+ pkt.
5. Zdobądź 100+ pkt.
6. Zdobądź 105+ pkt.
7. Zdobądź 110+ pkt.
8. Nie posiadaj żetonów natury.
9. Nie posiadaj niedźwiedzi.
10. Nie posiadaj jeleni.
11. Nie posiadaj łososi.
12. Nie posiadaj myszołowów.
13. Nie posiadaj lisów.
14. Miej więcej niż 10 jakiegoś zwierzęcia.
15. Zdobądź przewagi w 3 siedliskach.
16. Zdobądź 5+ pkt. za każde siedlisko.
17. Zdobądź 12+ pkt. za pojedyncze siedlisko.
18. Zdobądź 15+ pkt. za pojedyncze siedlisko.
19. Zdobądź 10+ pkt. za każde zwierzę.
20. Zdobądź 20+ pkt. za dwa zwierzęta.
21. Zdobądź 30+ pkt. za jedno zwierzę.
22. Miej na koniec gry 5+ żetonów natury.
23. Miej na koniec gry 10+ żetonów natury.
24. Nie miej ukończonych kluczowych siedlisk.
25. Miej tylko 3 rodzaje zwierząt.

OSIĄGNIĘCIA (ograniczenie zasad)

Przygotujcie i rozegrajcie wieloosobową partię *Kaskadii* zgodnie z podstawowymi zasadami oraz z jedną dodatkową zasadą spośród listy po prawej. Zwycięzca partii wypełnia swój kształt osiągnięcia pod zasadą, która była używana. Zdobyte osiągnięcia pozwala na wypełnienie kolejnego kształtu na ścieżce osiągnąć (patrz str. 12).

1. Przy dodawaniu płytki co najmniej jedno siedlisko musi być dopasowane.



2. Przy dodawaniu płytki żadne siedliska nie mogą pasować (przy korzystaniu z tej zasady pomińcie liczenie siedlisk).



3. Zmiana w liczeniu siedlisk: wszystkie korytarze o wielkości dokładnie 3 warte są 3 pkt.



4. Zmiana w liczeniu siedlisk: korytarze muszą mieć wielkość co najmniej 5, aby punktować.



5. Podczas gry dostępne są tylko trzy pary płytek/żetonów.



6. Podczas gry dostępne są dwa zestawy kart punktacji zwierząt – każdy gracz sam decyduje, z którego skorzysta.



7. Zamiast startowych płytek siedliska każdy gracz rozpoczyna z dwoma losowymi płytkami siedlisk.



8. Do wykonania akcji żetonu natury potrzebne są dwa żetony natury.



9. Żetonu zwierzęcia nie można położyć na właśnie dodanej płytce siedliska.



10. Odkrywane karty punktacji zwierząt: każdy gracz rozpoczyna partię z jedną kartą punktacji w ręku (niewidoczną dla innych graczy). Pozostałe karty punktacji są widoczne dla wszystkich pośrodku stołu. Po skorzystaniu z żetonu natury gracz musi położyć swoją kartę na środku stołu widoczną dla wszystkich.





NIEDŹWIEDŹ GRIZLI

Niedźwiedź grizli (*Ursus arctos horribilis*) to największy północnoamerykański gatunek niedźwiedzia – gdy stanie na tylnych łapach, może osiągnąć wysokość 2,4 m. Około 75% diety grizli stanowią jagody, owoce oraz orzechy, ale będąc wszystkożernymi, nie pogardzą również okazjonalnym mięsem. Na populację grizli duży wpływ miała ekspansja ludzi na ich terytoria. Mimo podjęcia wysiłków w celu ustabilizowania liczebności grizli ich liczba spadła poniżej 5% pierwotnej populacji.



JELEŃ ROOSEVELTA

Jeleń Roosevelta (*Cervus canadensis roosevelti*) to największy gatunek jelenia w regionie – osobniki mogą osiągnąć długość 3 m, wysokość 1,7 m w kłębie oraz wagę ponad 500 kg! Gatunek ten został nazwany na cześć prezydenta Theodore'a Roosevelta, który w 1909 r. ustanowił pomnik narodowy Mount Olympus National Monument (dzisiaj znany jako Park Narodowy Olympic) jako środek do ochrony zwierząt i ich siedlisk.



ŁOSOŚ KRÓLEWSKI

Łosoś królewski (*Oncorhynchus tshawytscha*) to największy gatunek spośród łososi pacyficznych, jakie można napotkać w Kaskadii. Łosoś królewski ma bardzo szeroki zasięg występowania – od Wybrzeża Północno-Zachodniego, poprzez Kalifornię, aż po Azję. Ludzka aktywność stanowi duże zagrożenie dla populacji łososia, w szczególności tamy, rozwój przemysłu w pobliżu tras wędrówek oraz nadmierne połowy.



MYSZOŁÓW RDZAWOSTERNY

Myszołów rdzawosterny (*Buteo jamaicensis*) to jeden z najpowszechniej występujących w Ameryce Północnej gatunków ptaków. Można się na niego natknąć zarówno w Kaskadii, jak i na reszcie kontynentu. Przy rozpiętości skrzydeł do 130 cm jest w stanie zaatakować zwierzęta nawet większe od siebie, nurkując z wyciągniętymi przed siebie ostrymi i długimi szponami.



LIS RUDY

Lis rudy (*Vulpes vulpes*) to jeden z najpospolitszych ssaków na półkuli północnej. Lis rudy kaskadyjski to podgatunek występujący na preriiach i w górskich lasach u podnóża Gór Kaskadowych. Ten sprytny łowca zadowoli się niemal każdym kąskiem – małymi gryzoniami, ptakami, jajami, a nawet owadami.

RZEKI

Jedną z największych, a prawdopodobnie najbardziej znaną z rzek Kaskadii jest Kolumbia. Swoje źródło ma w Górach Skalistych w Kolumbii Brytyjskiej, a do Pacyfiku trafia w pobliżu Astorii w stanie Oregon. Długa na blisko 2000 km, jest domem dla wielu gatunków łososia.

MOCZARY

O moczarach często mówi się jako o „nerkach natury” ze względu na ich wysoką wydajność w oczyszczaniu wodnych ekosystemów. Mokradła cechują się dużą bioróżnorodnością, co oznacza, że występuje na nich wiele gatunków roślin i zwierząt. Bogactwo roślin sprawia, że takie tereny są w stanie przetworzyć dużo energii słonecznej na biomasę.

LASY

Kaskadyjskie lasy należą do jednych z najpiękniejszych i najbardziej zróżnicowanych na świecie. Daglezja zielona jest dominującym gatunkiem w wielu lasach pierwotnych. Las deszczowy Hoh na półwyspie Olympic w stanie Waszyngton jest bardzo wilgotnym miejscem – rocznie obserwuje się tam ponad 3000 mm opadów! Lasy to bardzo istotne rezerwuary węgla, są kluczowym elementem w walce ze zmianami klimatu.

PRERIE

Prerie są trawiastymi ekosystemami z otwartymi przestrzeniami i rzadko występującymi drzewami. W Kaskadii wiele prerii znajduje się w jej suchych, pustynnych częściach. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że prerie to tylko trawa, jednak w rzeczywistości są to jedne z bardziej zróżnicowanych miejsc, będące domem dla niezliczonych gryzoni, gadów, ptaków oraz większych ssaków.

GÓRY

Góry Kaskadowe ciągną się od południowej Kolumbii Brytyjskiej aż po północną Kalifornię. Posiadają liczne wygasłe wulkany, m. in. Mount St. Helens, który wybuchł w 1980 roku, jak i pasma niewulkaniczne jak Północne Góry Kaskadowe. Najwyższym szczytem jest Mount Rainier o wysokości blisko 4400 m n.p.m. – jego sylwetka jest ważną częścią krajobrazu Seattle i stanowi jeden z geograficznych symboli regionu.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Na początku 2019 roku Flatout Games otworzyło swoje podwoje, by stworzyć Flatout Games CoLab. Była to okazja dla członków-założycieli Flatout Games do współpracy z niesamowitymi ludźmi w branży gier planszowych i robienia wspaniałych rzeczy razem. Nasze podejście polega na budowaniu najlepszych możliwych doświadczeń poprzez zaangażowanie wszystkich w całym procesie tworzenia. Staramy się wzbudzać pasję i emocje w każdym z naszych współpracowników, dzieląc się wysiłkami oraz zyskiem. *Kaskadia* stanowi efekt pasji wszystkich zaangażowanych w projekt osób tworzących jeden zespół, podejmujący wspólne ryzyko oraz wspólnie nagradzany.

Flatout Games CoLab Kaskadia:

Randy Flynn – projekt, rozwój

David Iezzi – rozwój

Molly Johnson – dział graficzny, administracja, rozwój, marketing

Dylan Mangini – grafika, marketing

Robert Melvin – rozwój, administracja, logistyka

Kevin Russ – projekt, grafika, rozwój, marketing

Shawn Stankewich – zarządzanie projektem, produkcja, rozwój, marketing

Ilustracje – Beth Sobel

Projekt wariantu solo – Shawn Stankewich

Projekt scenariuszy i osiągnięć – Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

AEG:

Nicolas Bongiu – dyrektor projektów

David Lepore – produkcja

Lucky Duck Games:

Marek Baranowski – tłumaczenie, skład/DTP

Marta Kania – korekta

Michał Herman – wydawca

Patryk Blok – redakcja

Przemysław Dołęgowski – koordynacja produkcji

Chcielibyśmy podziękować niżej wymienionym ludziom za ich pracę przy testowaniu i wsparciu dla *Kaskadii*: 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 i John Zinser, Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub oraz Zephyr Workshop.

Wszystkim recenzentom, którzy poświęcili swój cenny czas i umiejętności na wypróbowanie *Kaskadii* i podzielenie się nią ze światem!

Flatout Games chce podziękować i wyrazić niezmierną wdzięczność dla tych, których wsparcie na wczesnym etapie projektu pomogło wydać tę grę: **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.**



Lucky Duck Games
Plac Nowy 3/44
31-056 Kraków, Polska
©2021 Lucky Duck Games



Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.

OSTRZEŻENIE: istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.
Niedozwolone dla dzieci poniżej 3 lat.

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

WWW.LUCKYDUCKGAMES.COM

WWW.FLATOUT.GAMES