

КАСКАДИЯ

РЭНДИ ФЛИНН



ПРАВИЛА



КАСКАДИЯ

*Игра Рэнди Флинна для 1—4 участников от 14 лет
о создании живописных ареалов на Тихоокеанском Северо-Западе*

О регионе

Тихоокеанский Северо-Запад, также называемый Каскадией, — это географический регион на западе Северной Америки, раскинувшийся между Тихим океаном и Скалистыми горами. У этой территории нет официальных границ, но принято считать, что она охватывает провинцию Британская Колумбия (Канада) и штаты Айдахо, Орегон и Вашингтон (США).

Об игре

В «Каскадии» игроки соревнуются в создании многообразных экосистем Тихоокеанского Северо-Запада, выкладывая из жетонов ареалов и фишек диких животных удивительные мозаики. В каждой партии цели игры, связанные с местной фауной, сочетаются неповторимым образом. Игроки заселяют свои экосистемы животными в соответствии с условиями на картах целей и попутно соревнуются в создании крупных природных ареалов. Уделяйте внимание и формируемым ареалам, и населяющим их животным, чтобы обустроить наиболее гармоничную экосистему в Каскадии.

Об авторах

Большинство из нас считают Каскадию своим домом. Мы заядлые искатели приключений и проводим много времени в пеших и велосипедных походах, сплавах по рекам и исследовании этого прекрасного региона. Нас вдохновила невероятная красота местной природы, и мы рады поделиться этой игрой (а заодно некоторыми фактами о Каскадии) с вами, вашей семьёй и друзьями. Мы надеемся, что это вдохновит и вас исследовать дикие места, где бы вы ни находились, или даже самостоятельно посетить Каскадию!

СОСТАВ ИГРЫ



85 жетонов ареалов, в том числе
25 жетонов заповедников
(горы, леса, прерии, болота и реки)



100 фишек животных
(20 медведей, 20 оленей, 20 лососей,
20 ястребов, 20 лисиц)



25 жетонов природы
(шишки Дугласовой пихты)



5 начальных жетонов ареалов



21 карта целей
(4 для медведей, 4 для оленей, 4 для лососей, 4 для ястребов,
4 для лисиц, 1 для вариантов игры)



Мешочек
(для фишек животных)



Блокнот
(для подсчёта очков)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Поместите все **фишки животных** в мешочек и перемешайте их.

Примечание: если вы хотите, чтобы при игре с 1—3 участниками животные разных видов были представлены более равномерно, можете поместить в мешочек по 5 фишек каждого вида за участника, а не все фишки. Однако при этом некоторые достижения станут недоступны.

- 2** В таблице ниже указано, сколько **жетонов ареалов** нужно оставить в игре в зависимости от количества участников. Выберите эти жетоны случайным образом, а остальные верните в коробку. Не смотрите на лицевую сторону ни тех, ни других жетонов.

Особенности подготовки к одиночной игре описаны на с. 10.

👤: 43 жетона (верните в коробку 42 жетона)

👤👤: 63 жетона (верните в коробку 22 жетона)

👤👤👤: 83 жетона (верните в коробку 2 жетона)

} У вас должно остаться 20 жетонов за игрока + 3

Перемешайте выбранные жетоны и сложите их в стопки (стопок может быть любое количество) лицевой стороной вниз так, чтобы все игроки могли дотянуться до них.

- 3** Случайным образом выберите по 1 **карте цели** для каждого из 5 видов животных, затем разместите эти карты в центре игровой зоны так, чтобы все хорошо их видели. Верните остальные **карты целей** в коробку. В вашей первой партии мы рекомендуем использовать карты, изображённые на рисунке, — они помечены буквой «А» в правом нижнем углу.

- 4** Каждый игрок берёт случайный **начальный жетон ареалов** и кладёт его лицевой стороной вверх перед собой. Верните остальные начальные жетоны в коробку — в этой партии они не понадобятся.

- 5** Возьмите 4 **жетона ареалов** из любых стопок и поместите лицевой стороной вверх в игровую зону так, чтобы все участники могли дотянуться до них.

- 6** Возьмите 4 **фишки животных** из мешочка по одной и поместите их слева направо рядом с 4 **жетонами ареалов** так, чтобы получилось 4 пары из 1 фишки и 1 жетона.

- 7** Сложите **жетоны природы** так, чтобы все игроки могли дотянуться до них.

- 8** Участник, который последним видел любое животное, представленное в игре, становится первым игроком. Вы также можете выбрать первого игрока случайным образом.



Игрок 3



7



5



6



Игрок 1

4



Игрок 2

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Участники ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока не наступит конец партии.

В свой ход игрок выбирает пару из **жетона ареалов** и **фишки животного** и добавляет их к своей экосистеме. (Экосистема — это совокупность всех жетонов и фишек у игрока, включая его **начальный жетон ареалов**.) В конце каждого хода выкладывайте на место взятых **жетона ареалов** и **фишки животного** новый жетон из любой стопки и новую фишку из **мешочка**.

Партия завершается, если в конце хода игрока нельзя выложить новый **жетон ареалов** в игровую зону, так как стопки этих жетонов опустели. (Каждый участник сделает ровно 20 ходов.) После этого игроки подсчитывают очки, и тот, кто набрал наибольшее количество, побеждает!

ХОД ИГРЫ

1 Выберите жетон ареалов и фишку животного.



В начале хода каждого игрока в центре игровой зоны находится 4 **жетона ареалов** и 4 **фишки животных**, объединённые в пары (они называются существующими). Каждая пара состоит из **жетона ареалов** и **фишки животного**. Вы сможете выбрать одну из 4 пар.

I. Прежде чем выбрать пару, проверьте, нет ли перенаселения животных:

Если все 4 **фишки животных** относятся к одному виду, вы должны обновить их.



Отложите все 4 фишки в сторону. Затем берите фишки из **мешочка** по одной и кладите слева направо рядом

с **жетонами ареалов**, пока у вас не получится 4 новые пары. (Это может повториться несколько раз за ход игрока.)

Если только 3 **фишки животных** относятся к одному виду, активный игрок сам решает, обновлять их или нет.



Если вы решили обновить эти 3 фишки, отложите их в сторону. Затем берите фишки из **мешочка** по одной и кладите слева направо рядом с **жетонами ареалов**, пока у вас не получатся 3 новые пары. (Вы можете сделать такое обновление фишек только 1 раз в ход.)

Устранив перенаселение, верните отложенные фишки обратно в **мешочек**.

II. Теперь выберите 1 пару из **жетона ареалов** и **фишки животного**. Обычно вы должны взять существующую пару. Однако вы можете потратить **жетон природы**, чтобы сделать одно из двух:

1. Вместо одной из существующих пар взять **любой** из четырёх **жетонов ареалов** и **любую** из четырёх **фишек животных**.
2. Обновить **любое** количество **фишек животных**, прежде чем взять пару. (Следуйте правилам обновления при перенаселении, описанным выше.)

Вы можете потратить любое количество **жетонов природы** в свой ход. Потраченные **жетоны природы** возвращаются в запас.

Если у вас нет **жетонов природы**, вы обязаны выбрать одну из существующих пар.

2 Добавьте жетон ареалов и фишку животного в свою экосистему.



Выбрав жетон ареалов и фишку животного, добавьте их в свою экосистему в любом порядке.

Поместите выбранный жетон ареалов в экосистему, соблюдая следующие правила:

- А. Новый жетон ареалов должен хотя бы одной стороной соприкасаться с другим вашим жетоном ареалов (выложенным ранее или начальным).
- Б. Нельзя класть новый жетон ареалов поверх других жетонов ареалов или сдвигать ранее выложенные жетоны.



Примечание: совмещать одинаковые ареалы необязательно, однако это может принести очки в конце игры.

Поместите выбранную фишку животного на жетон ареалов, соблюдая следующие правила:

- А. На жетоне ареалов не должно быть другой фишки животного (это значит, что на каждом жетоне ареалов всегда будет не более одной фишки животного).
- Б. На жетоне ареалов должно быть изображено животное того же вида (на каждом жетоне изображено от 1 до 3 животных).



Если вы не можете поместить фишку животного из-за того, что у вас нет подходящего жетона ареалов, или если вы не хотите этого делать, верните её в мешочек.

Вы можете поместить фишку животного как на жетон ареалов, выложенный в текущем ходу, так и на любой другой подходящий жетон ареалов.

Если вы помещаете фишку животного на жетон заповедника, возьмите жетон природы. (См. «Виды жетонов» на с. 8.)

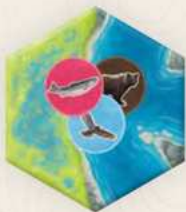
Поместив жетон и фишку в свою экосистему, выложите на освободившееся место в игровой зоне новый жетон ареалов из любой стопки и новую фишку животного, выбранную случайным образом из мешочка.

Примечание: выкладывая новый жетон и новую фишку в игровую зону, не сдвигайте существующие пары, а просто заполняйте пустое место.

На этом ваш ход заканчивается, и наступает очередь следующего по часовой стрелке игрока.

Виды жетонов

На каждом **жетоне ареалов** изображены 1 или 2 типа ареала, а также 1, 2 или 3 вида животных:



На этом жетоне болота и реки. Вы можете поместить сюда лосося, медведя или ястреба



На этом жетоне горы и прерии. Вы можете поместить сюда медведя или лисицу



Это жетон заповедника. Поместив сюда фишку животного, возьмите жетон природы

Вы можете потратить **жетон природы** в свой ход перед выбором жетона и фишки, чтобы сделать одно из двух:

1. Вместо одной из существующих пар взять **любой** из четырёх **жетонов ареалов** и **любую** из четырёх **фишек животных**.
2. Обновить **любое** количество **фишек животных**, прежде чем взять пару. (Следуйте правилам обновления при перенаселении на с. 6.)

Вы можете потратить **любое** количество **жетонов природы** в свой ход.

В конце партии каждый непотраченный жетон природы принесёт вам 1 очко.



КОНЕЦ ПАРТИИ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если в конце хода игрока нельзя выложить новый **жетон ареалов** в игровую зону (так как соответствующие стопки опустели), партия тут же завершается и наступают подсчёт очков.

Примечание: каждый участник сделает ровно 20 ходов.

I. Подсчитайте и запишите в **блокнот** очки за следующее:

1. Карты целей.
2. Ареалы.
3. Лидерство в ареалах.
4. Жетоны природы.

1. Карты целей

Каждый участник подсчитывает очки за животных согласно выбранным на игру **картам целей**.

Подробнее о **картах целей** см. на с. 11.

2. Ареалы

Каждый участник получает по 1 очку за каждый **жетон ареалов** в своём **наибольшем** ареале каждого из 5 типов (гор, лесов, прерий, болот и рек).

Жетоны входят в единый ареал, если соприкасаются хотя бы одной совпадающей стороной.

Запишите полученные очки в **блокнот** в левый верхний угол соответствующих ячеек для каждого игрока и ареала.

Пример: если у вас есть **ареал** из 3 лесов и **ареал** из 4 лесов, то вы получаете 4 очка, потому что ваш **наибольший** лесной **ареал** состоит из 4 жетонов.

3. Лидерство в ареалах

Игроки получают очки за **самые большие ареалы среди всех экосистем** в зависимости от числа участников.

Чтобы определить лидера, сравните числа, записанные в **блокнот** на этапе 2. Внесите очки в нижний правый угол соответствующих ячеек для каждого ареала.

При одиночной игре получите 2 очка за каждый **ареал**, состоящий хотя бы из 7 жетонов.

При игре вдвоём каждый тип **ареала** приносит 2 очка владельцу самого большого **ареала** этого типа. В случае **ничьей** оба игрока получают по 1 очку. Второе место не приносит очков.

При игре втроём или вчетвером каждый тип ареала приносит 3 очка владельцу самого большого ареала этого типа. Второе место приносит 1 очко. Если у двух игроков ничья, то каждый из них получает 2 очка, а второе место не приносит очков. Если у трёх или четырёх игроков ничья, то каждый из них получает по 1 очку, а следующий результат не приносит очков. Ничья за второе место никогда не приносит очков.

4. Жетоны природы

Каждый игрок получает по 1 очку за каждый свой непотраченный жетон природы.

II. Теперь сложите все набранные очки. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает! В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством жетонов природы. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.



Экосистема Жени

Очки за экосистему Жени:

- Две пары медведей: **11 очков**.
- Линии из двух и из трёх оленей: **14 очков** (5 + 9).
- Миграция из 4 лососей: **12 очков**.
- Четыре ястреба-одиночки: **11 очков**.
- Животные-соседи трёх лиц: **11 очков** (3 + 5 + 3).
- Ареал из шести гор: **6 очков**; ничья с одним игроком за самый большой ареал: **2 очка**.
- Ареал из четырёх лесов: **4 очка**; ничья с двумя игроками за самый большой ареал: **1 очко**.
- Ареал из семи прерий: **7 очков**; второе место по величине ареала: **1 очко**.
- Ареал из восьми болот: **8 очков**; самый большой ареал среди всех игроков: **3 очка**.
- Ареал из пяти рек: **5 очков**; самый маленький ареал из всех: **0 очков**.
- Два непотраченных жетона природы: **2 очка**.

	Жо́ня	Лё́ня	А́ся	
	11	19	4	
	14	7	11	
	12	20	16	
	11	8	14	
	11	13	10	
	59	67	55	
	6/2	5/-	6/2	
	4/1	4/1	4/1	
	7/1	3/-	8/3	
	8/3	7/1	6/-	
	5/-	7/2	7/2	
	37	30	39	
	2	0	1	
	98	97	95	

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовка. Проведите подготовку для игры вдвоём со следующими изменениями: возьмите **начальный жетон ареалов** только себе, а стопки жетонов ареалов расположите *слева* от игровой зоны.

Ход игры. Следуйте обычным правилам, но в конце каждого хода, прежде чем выложить новый **жетон ареалов** и **фишку животного**, убирайте в коробку крайний правый жетон и крайнюю правую фишку и сдвигайте оставшиеся жетоны и фишки вправо (это может создать новые пары). Затем выкладываете в игровую зону 2 новых **жетона ареалов** и 2 новые **фишки животных** (вместо обычных 1 жетона и 1 фишки).

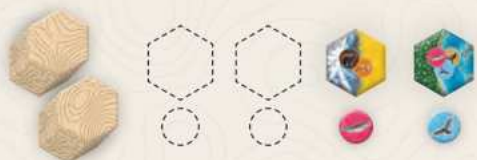
Пример хода. Вы тратите жетон природы, чтобы
взять жетон заповедника и фишку оленя, которая ему
подходит.



Поместив жетон и фишку в свою экосистему, вы убираете крайний правый жетон и крайнюю правую фишку из игровой зоны. Верните жетон с горами и болотами и фишку медведя в коробку.



Сдвиньте оставшиеся 2 жетона ареалов и 2 фишки животных вправо, это создаст 1 новую пару. Затем выложите 2 новых жетона и 2 новые фишки в игровую зону по обычным правилам.



Конец партии и подсчёт очков. Как и в игре с соперниками, вы сделаете ровно 20 ходов. Окончив игру, проведите подсчёт очков (с. 8—9), затем проверьте свой результат по таблице справа.

60+	Хорошее начало!
70+	Вы уловили суть!
80+	Здорово!
90+	Отлично!
100+	Превосходно!
110+	Невероятно!!!

Пройдите сценарии на с. 13, чтобы получить больше впечатлений от одиночной игры.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Семейный вариант

Подготовка. Проведите подготовку по обычным правилам, но на этапе 3 используйте *только* карту цели с семейным вариантом.

Ход игры. Следуйте обычным правилам (с. 6—7).

Конец партии и подсчёт очков. Следуйте обычным правилам (с. 8—9). Можете пропустить этап 3, если не хотите соревноваться за лидерство в ареалах. Победитель определяется по обычным правилам.

Карта цели с семейным вариантом. Игроки получают очки за каждую свою группу животных одного вида в зависимости от её размера. Группы могут быть любой формы.



ПАЗИТЕП /PITIRI/	ДҶИКА
1	2
2	5
3+	9

ИЗОД ҶИКА



В этом примере есть группа из 3 лососей, группа из 2 лисиц, группа из 2 оленей, 2 медведя-одиночки и 3 ястреба-одиночки

Вариант средней сложности

Вариант средней сложности играется по тем же правилам, что и семейный, но с использованием **карты цели со средней сложностью** — она приносит больше очков за крупные группы животных.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	4
2	11
3	17
4+	27

РАЗМЕР	ОЧКИ
10	

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4+	12

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	5
2	8
3	11
4	14

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8+	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

РАЗМЕР	ОЧКИ
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8	23

Медведи приносят очки за группы разных размеров. Эти группы могут быть любых форм и располагаться в любом направлении, но разные группы не должны находиться рядом друг с другом. Группа принесёт очки, только если в ней будет точное количество медведей, указанное на карте.

Пояснение к картам:

- А. Получите тем больше очков, чем больше у вас пар медведей.
- Б. Получите 10 очков за каждую группу ровно из 3 медведей.
- В. Получите очки за каждую группу размером от 1 до 3 медведей и дополнительно 3 очка, если у вас есть группы всех трёх размеров.
- Г. Получите очки за каждую группу размером от 2 до 4 медведей.

Олени приносят очки за свои группы. Большинство карт требует, чтобы эти группы были определённой формы. В отличие от групп медведей, группы оленей могут находиться рядом друг с другом, но каждый олень состоит только в одной группе и принесёт очки лишь раз. Выбирайте, к какой группе отнести оленя так, чтобы получить как можно больше очков.

Пояснение к картам:

- А. Получите очки за группы в виде прямых линий, расположенных в любом направлении.
- Б. Получите очки за группы указанных форм, расположенные в любом направлении.
- В. Получите очки за каждую группу любой формы и размера.
- Г. Получите очки за каждую группу, которая образует кольцо или его часть, как изображено на карте.

Лососи приносят очки за миграции. Миграция — это группа, в которой каждый лосось соседствует не более чем с двумя другими лососями (это значит, что группа из 3 лососей в форме треугольника считается миграцией, но больше к этой миграции нельзя присоединить ни одного лосося). Рядом с миграциями не должно быть других лососей.

Пояснение к картам:

- А. Получите очки за каждую миграцию в зависимости от её размера.
- Б. Получите очки за каждую миграцию в зависимости от её размера.
- В. Получите очки за каждую миграцию хотя бы из 3 лососей в зависимости от её размера.
- Г. Получите за каждую миграцию хотя бы из 3 лососей по 1 очку за каждого лосося в миграции и за каждую фишку животного, находящуюся рядом с миграцией (вид животных не имеет значения).

Ястребы приносят очки за распространение по всей экосистеме: за ястребов-одиночек, за пары ястребов или за линии видимости между ястребами. Линия видимости — это прямая, проходящая между непересекающимися сторонами двух жетонов ареалов с фишками ястребов, как изображено на карте. Линии видимости прерываются только ястребами (а значит, линию видимости нельзя провести через третьего ястреба).

Пояснение к картам:

- А. Получите тем больше очков, чем больше у вас ястребов, рядом с которыми нет других ястребов.
- Б. Получите тем больше очков, чем больше у вас ястребов-одиночек на линиях видимости.
- В. Получите 3 очка за каждую линию видимости между двумя ястребами.
- Г. Получите тем больше очков за каждую пару ястребов, чем больше разных видов животных находится на линии видимости между ними. Каждый ястреб может быть частью только одной пары.

Лисицы приносят очки за соседство с другими животными. Каждая лисица или каждая пара лисиц приносит тем больше очков, чем лучше выполняется условие на карте цели (одинокую лисицу может окружать до 6 животных, пару лисиц — до 8).

Пояснение к картам:

- А. Получите тем больше очков за каждую лисицу, чем больше разных видов животных находится рядом с ней (включая других лисиц).
- Б. Получите тем больше очков за каждую лисицу, чем больше у вас разных видов животных, пары которых находятся рядом с ней (не учитывая других лисиц). Животные в парах не обязаны соседствовать.
- В. Получите тем больше очков за каждую лисицу, чем больше животных одного вида находится рядом с ней (не учитывая других лисиц). Очки приносит только самый многочисленный вид животных.
- Г. Получите тем больше очков за каждую пару лисиц, чем больше у вас разных видов животных, пары которых находятся рядом с ней (не учитывая другие пары лисиц). Животные в парах не обязаны соседствовать.

ДОСТИЖЕНИЯ КАСКАДИИ

Изучайте дикую природу Каскадии, получайте достижения и пройдите путь через все ареалы этого региона, чтобы стать прославленным биологом Каскадии! Достижения можно зарабатывать и отслеживать как при игре с соперниками, так и в одиночных партиях. Ниже изображена карта достижений, на которой до 5 игроков могут сохранять свой прогресс. Начать получать достижения можно в любой момент — для этого выберите путь и впишите под ним своё имя. Перед каждой партией выбирайте один из трёх вариантов игры с достижениями: сценарии (с. 13), стандартная игра (с. 14) или игра с ограничениями (с. 14) — и следуйте указаниям. После партии, если вы получили достижение, закрасьте свой символ (● ○ ▶ ◆ □) в ячейке этого достижения для соответствующего варианта игры, а затем — крайнюю левую пустую ячейку своего пути на этой странице.



Обозначения в условиях сценариев

- | | |
|---|--|
| Наберите хотя бы X очков. | У вас есть хотя бы по Y животных каждого указанного вида. |
| Наберите максимум очков за указанный вид животных Y раз. | Животные указанных видов не находятся рядом. |
| Наберите хотя бы по X очков за Y любых ареалов. | Указанные ареалы, находящиеся на разных жетонах, не соприкасаются. |
| Наберите хотя бы по X очков за каждый указанный вид животных. | В изображённых ареалах нет животных указанных видов. |
| Наберите хотя бы по X очков за каждый указанный ареал. | Все животные 1-го вида находятся рядом с животными 2-го вида. |
| Наберите хотя бы X очков за животных (Ж) или ареалы (А). | Наберите хотя бы по X очков за Y любых видов животных. |

ДОСТИЖЕНИЯ. Сценарии

Играть в сценарии можно как с соперниками, так и в одиночку. В каждом сценарии указано, какие карты целей нужно использовать в партии и какие условия (от 1 до 4) необходимо выполнить, чтобы успешно его пройти.

В одиночной игре мы предлагаем проходить сценарии по порядку, начиная со сценария 1, поскольку их сложность возрастает. При игре с соперниками выберите любой сценарий.

После партии каждый игрок, которому удалось выполнить условия сценария, закрашивает свой символ достижения в рамке этого сценария, а затем закрашивает крайнюю левую пустую ячейку своего пути на карте достижений (с. 12).

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

ДОСТИЖЕНИЯ. Стандартная игра

Проведите обычную партию с соперниками. После партии победитель может закрасить свой символ не более чем в одной строке, если он выполнил соответствующее условие, а затем закрасить крайнюю левую пустую ячейку своего пути на карте достижений (с. 12).

- | | | |
|-----|--|---|
| 1. | | Наберите хотя бы 80 очков. |
| 2. | | Наберите хотя бы 85 очков. |
| 3. | | Наберите хотя бы 90 очков. |
| 4. | | Наберите хотя бы 95 очков. |
| 5. | | Наберите хотя бы 100 очков. |
| 6. | | Наберите хотя бы 105 очков. |
| 7. | | Наберите хотя бы 110 очков. |
| 8. | | У вас не осталось жетонов природы. |
| 9. | | У вас нет медведей. |
| 10. | | У вас нет оленей. |
| 11. | | У вас нет лососей. |
| 12. | | У вас нет ястребов. |
| 13. | | У вас нет лисиц. |
| 14. | | У вас хотя бы 11 животных одного вида. |
| 15. | | Хотя бы 3 ваших разных ареала больше, чем у других игроков. |
| 16. | | Наберите хотя бы 5 очков за каждый ареал. |
| 17. | | Наберите хотя бы 12 очков за 1 ареал. |
| 18. | | Наберите хотя бы 15 очков за 1 ареал. |
| 19. | | Наберите хотя бы 10 очков за каждый вид животных. |
| 20. | | Наберите хотя бы по 20 очков за животных двух видов. |
| 21. | | Наберите хотя бы 30 очков за животных одного вида. |
| 22. | | У вас хотя бы 5 жетонов природы. |
| 23. | | У вас хотя бы 10 жетонов природы. |
| 24. | | У вас нет животных в заповедниках. |
| 25. | | У вас ровно 3 вида животных. |

ДОСТИЖЕНИЯ. Игра с ограничениями

Проведите обычную партию с соперниками, выбрав одно из указанных справа ограничений. После партии победитель закрашивает свой символ под этим ограничением, а затем крайнюю левую пустую ячейку своего пути на карте достижений (с. 12).

1. Добавляйте каждый жетон в экосистему так, чтобы хотя бы один ареал на нём касался такого же ареала на другом жетоне.



2. Добавляйте каждый жетон в экосистему так, чтобы ни один ареал на нём не касался такого же ареала на другом жетоне.
(Не начисляйте очки за ареалы в этой партии.)



3. Измените подсчёт очков за ареалы: все ареалы ровно из 3 жетонов приносят 3 очка.



4. Измените подсчёт очков за ареалы: в подсчёте участвуют только ареалы хотя бы из 5 жетонов.



5. В игровой зоне три пары из жетонов и фишек вместо четырёх пар.



6. Играйте с двумя наборами карт целей. При подсчёте очков каждый игрок решает сам, по какому из наборов карт целей получать очки.



7. Каждый игрок начинает партию с двумя случайными жетонами ареалов вместо начального жетона ареалов.



8. Чтобы применить эффект жетона природы, нужно потратить 2 жетона природы.



9. Вы не можете помещать фишки животных на жетоны ареалов, выложенные в том же ходу.



10. Играйте с картами целей, открывающимися постепенно: раздайте каждому игроку по 1 из 5 карт целей взакрытую, оставшиеся карты разместите в игровой зоне в открытую. Потратив жетон природы, откройте свою карту цели остальным игрокам.





МЕДВЕДЬ ГРИЗЛИ

Медведи гризли (*Ursus arctos horribilis*) — самые крупные из северо-американских медведей и могут достигать 2,5 метров в высоту, стоя на задних лапах. Около 75 % их рациона — это ягоды, фрукты и орехи, однако медведи всеядны и могут есть разные растения и животных. Популяция гризли сильно пострадала от заселения их территорий людьми. Хотя в некоторых областях удалось восстановить их популяцию, сейчас численность гризли менее 5 % от количества, некогда населявшего Землю.



ОЛЕНЬ РУЗВЕЛЬТА

Олени Рузвельта (*Cervus canadensis roosevelti*) — самые крупные в регионе: они могут вырастать до 3 метров в длину, около 2 метров в высоту и весить более 500 кг! Этот подвид был назван в честь президента Теодора Рузвельта, который в 1909 году основал Национальный памятник на горе Олимпус (ныне Национальный парк «Олимпик»), чтобы защитить животных и их ареал.



ЛОСОСЬ ЧАВЫЧА

Лосось чавыча (*Oncorhynchus tshawytscha*) — самый крупный из тихоокеанских лососей, обитающих в Каскадии. Ареал чавычи невероятно велик: эта рыба распространена по всему северному побережью Тихого океана, от Калифорнии на востоке до Камчатки и Амура на западе. Многие популяции лосося находятся под угрозой из-за деятельности людей, в особенности строительства плотин и освоения водных путей, а также из-за чрезмерного вылова рыбы.



КРАСНОХВОСТЫЙ САРЫЧ

Краснохвостый сарыч (*Buteo jamaicensis*) — один из самых распространённых видов птиц семейства ястребиных не только в Каскадии, но и во всей Северной Америке. Размах его широких крыльев достигает полутора метров. Краснохвостый сарыч — прирождённый охотник, он может долго парить в поисках добычи, но чаще высматривает её, сидя на возвышенности, а затем пикирует, развивая скорость до 190 км/ч.



РЫЖАЯ ЛИСИЦА

Рыжая лисица (*Vulpes vulpes*) — одно из самых распространённых млекопитающих во всём северном полушарии. В Каскадии обитает особый подвид рыжей лисицы, его можно встретить в прериях и субальпийских районах у подножия гор. Эти умные охотники питаются всем: от мелких грызунов до птиц и их яиц, и не брезгают даже насекомыми.

РЕКИ

Колумбия — одна из самых крупных и, пожалуй, известных рек в Каскадии. Она берёт начало у Скалистых гор в Британской Колумбии и спускается к Тихому океану вблизи города Астории, штат Орегон. Длина реки — 2000 км. В ней обитают многие виды лососёвых, в том числе чавыча, кижуч, нерка и радужная форель.

БОЛОТА

Болота часто называют почками природы за их эффективную очистку водных экосистем и извлечение из воды питательных веществ, таких как фосфор. Здесь нашло приют множество самых разнообразных форм жизни. Болота также относятся к высокопродуктивным ландшафтам, поскольку их обильная растительность эффективно преобразует солнечную энергию в биомассу.

ЛЕСА

Леса Каскадии — одни из самых красивых и разнообразных во всём мире. Чего стоит Дугласова пихта — доминирующий вид во многих реликтовых лесах! Дождевой лес Хох, расположенный на полуострове Олимпик в штате Вашингтон, — одно из самых влажных мест, где ежегодно выпадает более 3000 мм осадков. Леса очень важны как собиратели углерода: деревья поглощают много углерода и оберегают планету от глобального потепления.

ПРЕРИИ

Прерии — это экосистемы лугов с редкими деревьями и кустами. В Каскадии многие прерии находятся в засушливых и пустынных высокогорных районах. Хотя прерии могут показаться лишь покрытыми травой равнинами, на деле они поражают разнообразием — здесь обитает множество видов животных, включая грызунов, рептилий, птиц и млекопитающих, например лисиц.

ГОРЫ

Каскадный горный хребт простирается от южных регионов Британской Колумбии до Северной Калифорнии. В нём встречаются и вулканы, как Сент-Хеленс, извергавшийся в 1980 году, и невулканические горы, как Норт-Каскейдс. Высочайшая точка хребта — гора Рейнир — возвышается на 4392 метра над уровнем моря. Гора Рейнир — главная особенность панорамы Сиэтла и одна из самых знаковых географических достопримечательностей региона.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

В начале 2019 года мы, Flatout Games, создали особый проект — Flatout Games CoLab. Это возможность для основателей Flatout Games объединиться с выдающимися людьми из индустрии настольных игр и творить вместе. Наша цель — вовлечь каждого участника в процесс от начала и до конца. Чтобы вдохновить и привлечь творческих людей, мы предлагаем им работать вместе и разделять плоды нашего совместного труда. Издание игры «Каскадия» стало увлекательным опытом для каждого, и все мы работали над игрой как единая команда — вместе рисковали и вместе были вознаграждены.

Команда Flatout Games CoLab

Рэнди Флинн — разработка, развитие проекта, разработка сценариев и достижений.

Бет Собел — иллюстрации.

Дэвид Ецци — развитие проекта.

Молли Джонсон — оформление, администрирование, развитие проекта, маркетинг.

Дилан Манджини — графический дизайн, маркетинг.

Роберт Мелвин — развитие проекта, администрирование, логистика, разработка сценариев и достижений.

Кевин Расс — графический дизайн, маркетинг, развитие проекта.

Шон Станкевич — руководитель проекта, производство, развитие проекта, маркетинг, разработка одиночной игры, сценариев и достижений.

Команда AEG

Николас Бонджу — руководство проектами.

Дэвид Лепор — производство.

Мы выражаем благодарность нашим друзьям за тестирование и поддержку «Каскадии». Это: Калил Алобаиди, Джули Аренивар, Марлин Аренивар, Хейли Шэй Браун, Брайан Чендлер, Джозеф З. Чен, Джереми Дэвис, Крис Доумс, Джастин Фолкнер, Мануэль Фернандес, Джеки Флинн, Кен Грейзиер, Кевин Грот, Спенсер Харрис, Эшвин Камат, Карла Копп, Эмма Ларкинс, Питер Макферсон, Джулиан Мадрид, Чэд Мартинелл, Гэвин Мак-Грудди, Аарон Месбёрн, Тони Миллер, Крис Моррис, Роберт Ньютон, Кэтрин Николлс, Эрик Николлс, Софи Николлс, Риз Николлс, Том Рорем, Райан Сандерс, Тейлор Шасс, Коди Томпсон, Саманта Велуччи, Лорен Вулси, Марк Юаса, Джон Зинсер, а также Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub и Zephyr Workshop.

Мы признательны всем авторам обзоров, любезно предоставившим свои талант и время, чтобы попробовать «Каскадию» и рассказать о ней всему миру!

Flatout Games также благодарит всех, кто оказал неоценимую поддержку на самом старте проекта и помог его осуществить. Это: Эндрю Амерман, Марлин Аренивар, Грегори Бичер, Джастин Бёрд, Стив Карпентер, Винсент Делозо, Боян Деспотович, Джеки Флинн, Джим и Пэм Флинн, Бенджамин Гуинан, Майкл и Холли Инденс, Тереза Л. Мизенхелтер, семья Монаган, Декстер Николсон, Морган Николсон, Аарон М Поуп, Эрик Шик, Дженни и Энди Слеттен, Марк Станкевич, Upstart Boardgamer.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Петрунин.

Выпускающий редактор: Александр Ляпустин.

Редактор: Иван Реморов.

Переводчик: Илья Мурсеев.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

