

CASCADIA™

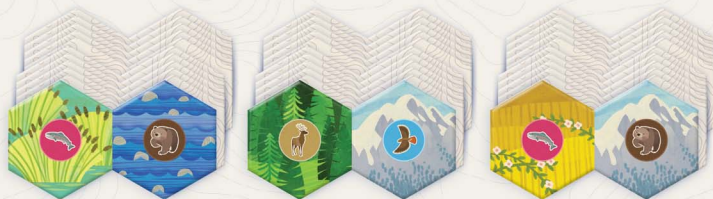
Junior

JÁTÉKSZABÁLY



CASCADIA™ Junior

15–30 perc 2–4 játékos 6 éves kortól



50 élőhelylapka

Minden élőhelylapka két hatszögből áll, minden hatszögön egy élőhelytípus található. Minden hatszögön van egy állat is, ami megél az adott élőhelyen.



30 élőhelyészlelés-jelző

(6 erdő, 6 mocsár, 6 préri, 6 hegy, 6 folyó)

Ezeket a lapkákat a játék végén kaphatjátok meg, ha sikerül (legalább) 3 azonos élőhelyet összekötnötök egymással – ezeket tegyétek a tájképtáblákra.



5 állatkártya

1-1 kártya mind az 5 állatfajból, a hátlapjukon a haladó változat pontozási szabályaival.

TARTOZÉKOK

Hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, illetve ha kérdésetek merülne fel, írjatok az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu



90 állatjelző

(18 medve, 18 vapiti, 18 róka, 18 ölyv, 18 lazac)

Ezeket a jelzőket tegyétek az élőhelylapkára, ha sikerül 3 egyforma állatot összegyűjtenetek.



30 állatészlelés-jelző

(6 medve, 6 vapiti, 6 róka, 6 ölyv, 6 lazac)

Ezeket a jelzőket tegyétek a tájképtáblákra, ha sikerül 3 egyforma állatot összegyűjtenetek.



4 tájképtábla

Helyezzétek a játékban szerzett észlelésjelzőket ezekre a táblákra, hogy minél jobban benépesítsétek a saját tájképetek.



1 játékszabály

A játék szabályainak megismeréséhez.

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Adjatok minden játékosnak 1 tájképtáblát. Ha valamelyik játékos szeretne emlékeztetőt a pontozásról, használja a tábla pontozási segédlet oldalát, egyéb esetben használjátok a másik oldalt. Minden játékos tegye a tájképtáblát a saját játékterületére.

2 Keverjétek meg az élőhelylapkákat képpel lefelé az asztal közepén, majd:

a Gyűjtsetek össze a játékoszámnak megfelelő mennyiségű élőhelylapkát (játékosonként 11 lapka + 1):

2 játékos: 23 lapka (vagy tegyetek vissza a dobozba az 50-ből 27-et)

3 játékos: 34 lapka (vagy tegyetek vissza a dobozba az 50-ből 16-ot)

4 játékos: 45 lapka (vagy tegyetek vissza a dobozba az 50-ből 5-öt)

Tegyétek ezeket az élőhelylapkákat az asztal közepére, képpel lefelé fordított kupacokba.

A megmaradt élőhelylapkákat tegyétek vissza a dobozba – ezekre nem lesz szükségetek a játék során.

b Osszatok minden játékosnak 1 élőhelylapkát a kupacokból. A kapott élőhelylapkát fordítsátok képpel felfelé, és tegyétek magatok elé. Hagyjatok körülötte helyet, hogy legyen lehetőségetek terjeszkedni a játék során – ez lesz az életteretek.

c Fordítsatok képpel felfelé 2 élőhelylapkát a kupacból, majd tegyétek ezeket az asztal közepére, ezzel kialakítva a piacot. A piacról fogtok lapkákat húzni a játék során.

3 Az asztal közepén, a piac mellett: Tegyétek az 5 állatkártyát egy sorba az „A” oldalukkal felfelé. (Megjegyzés: a haladó pontozási szabályokat a 6. oldalon találjátok.)

d Tegyétek az állatjelzőket a hozzájuk tartozó állatkártyák mellé.

e Keverjétek meg az állatészlelés-jelzőket, majd alakítsatok ki belőlük kupacokat a hozzájuk tartozó állatkártya mellett úgy, hogy ne látszódjon a hátsó, tobozzal  jelölt oldaluk.

f Keverjétek meg az élőhelyészlelés-jelzőket, majd alakítsatok ki belőlük kupacokat úgy, hogy ne látszódjon a hátsó, tobozzal  jelölt oldaluk.

Készen álltok a játékra!

Példa az előkészületekre 2 játékos esetén



1

d



3



e



f



b

a

2



A piac



c



1. játékos játékterülete

2. játékos játékterülete

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékoskal kezdve a játékosok egymás után kerülnek sorra. Minden játékos a saját körében az alábbi lépéseket hajtja végre:

1 Terület választása

Válassz 1-et a piacon lévő 2 élőhelylapka közül.

2 Terjeszkedés

Add hozzá a választott élőhelylapkát az életteredhez úgy, hogy legalább egy oldala érintkezzen egy korábban lehelyezett lapkával. (Próbáld meg összekötni azonos típusú élőhelyeket és azonos típusú állatokat, hogy minél több észlelésjelzőt szerezz, és így több pontot gyűjthess.)

3 Észlelés

Van 3 olyan összefüggő, lefedetlen hatszöged, amin az ikonok azonosak? (Ezek lehetnek bármilyen alakzatban, csak az számít, hogy kapcsolódjanak egymáshoz és ne legyenek lefedve.) Ha van ilyen:

- Vegyél el 3 megfelelő állatjelzőt, majd helyezd azokat az összefüggő hatszögekre úgy, hogy mindegyiken lefedd a rajta lévő állat ikonját.
- Vegyél el egy megfelelő állatészlelés-jelzőt, és helyezd a tájképtáblára. (A játék végéig nem nézheted meg a jelző hátoldalát, de eldöntheted, hová szeretnéd lehelyezni, hogy szépen illeszkedjen a tájképedbe.)

A Cascadia Juniorban a játékosok célja az, hogy minél harmonikusabb tájat alakítsanak ki élőhelyek létrehozásával és az állatok odacsalogtatásával. A legjobb pontszám eléréséhez – és így a győzelemhez – érdemes egy helyre csoportosítani az azonos élőhelyeket és állatokat.

A piac



4 Piac újratöltése

Húzz egy élőhelylapkát a képpel lefelé fordított kupacok egyikéből, majd tedd képpel felfelé a piacra, hogy a következő játékos is 2 lapkából választhasson.

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos hajtja végre a saját körét.

Játék vége

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos végrehajtott összesen 10 kört, és lehelyezett 10 élőhelylapkát az életterére – így minden játékos előtt a kezdő lapkájával együtt 11 élőhelylapka található. *(Ez akkor következik be, amikor a sorra kerülő játékos kiválasztja az utolsó 2 élőhelylapka egyikét, és lehelyezi azt. A piacon 1 élőhelylapka marad a játék végén.)* Most pedig nézzétek meg, mennyi élőhelyészlelés-jelzőt gyűjtöttetek.

Élőhelyek észlelése

Minden játékos ellenőrizze, hogy sikerült-e lehelyeznie élőhelytípusonként (erdő, hegy, préri, mocsár, folyó) 3 vagy több hatszögből álló összefüggő csoportot. *(A csoportnak bármilyen formája lehet, csak az számít, hogy a hatszögek kapcsolódjanak egymáshoz.)* Ha sikerült:

- Minden 3, 4 vagy 5 azonos hatszögből álló csoportodért vegyél el 1 megegyező típusú élőhelyészlelés-jelzőt, és helyezd a tájképtáblára.
- Minden 6 vagy annál több azonos hatszögből álló csoportodért vegyél el 2 megegyező típusú élőhelyészlelés-jelzőt, és helyezd a tájképtáblára.



PONTOZÁS

Észlelések ellenőrzése

Fordítsátok fel az összes észlelésjelzőt a tájképtábláitokon, és számoljátok össze a hátoldalukon lévő tobozokat (1 vagy 2). Az a játékos győz, akinek a legtöbb toboza van. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen. Részletesebb leírást a mellékelt példán láthattok.



HALADÓ VÁLTOZAT

Játsszatok a szokásos szabályok szerint, de az előkészületek során minden állatkártyát fordítsatok a „B” oldalára. Ezen az oldalon a hatszögek különböző alakzatokban láthatók. A Cascadia Junior haladó változatában amikor az Észlelés lépéshez értek, az azonos állattípusoknak az állatkártyán látható alakzatban kell kapcsolódniuk egymáshoz. Az alakzatok tükrözhetők és forgathatók.



Példa a pontozásra



Állatészlelés-jelzők:

- 2 lazacraj.....
- 1 medvecsalád
- 1 vapiticsorda
- 1 ölyvfészek.....
- 1 rókaalom



Élőhelyészlelés-jelzők:

- 7 mocsárvidék.....
- 5 erdős vidék.....
- 4 prérividék.....



= 15 toboz

ÉRDEKESSÉGEK A VADVILÁGBÓL



Grizzly medve

A grizzly medvék (más néven szürke medvék) többnyire bogyókat, gyümölcsöket, magvakat, gyökereket és lazacokat fogyasztanak. Éhes állatok hírében állnak, képesek megenni akár

45 kilónyi táplálékot egy nap alatt. Időnként két lábra állnak, hogy jobban lássák a környezetüket. Manapság leginkább Cascadia északi területén élnek, Brit Columbiában és Délkelet-Alaszkában.



Roosevelt-vapiti

A Cascadia parti erdőségeiben és hegységeiben élő Roosevelt-vapitik hatalmasak. Nevüket Theodore „Teddy” Roosevelt amerikai elnökről kapták.

A vapitik növényevők, bármilyen növényi eredetű dolgot szívesen fogyasztanak a bokroktól a virágokig. Bőgésekkel kommunikálnak, ami olyan, mintha egyszerre ordítanának és füttyülnének.



Vörös róka

Bár Észak-Amerikában elterjedtek, a vörös rókák Cascadiában meglehetősen ritkák – többnyire csak prériken és a Cascade-hegység lábánál élnek. A rókák ravasz vadászok kifejezetten változatos étrenddel: fogyasztanak

kisméretű rágcsálókat, madarakat, tojásokat, sőt akár bogarakat is.



Rőtfarkú ölyv

A rőtfarkú ölyvek Észak-Amerika-szerte elterjedtek, Cascadiában is az egyik leggyakoribb madárfaj. Gallyakból nagyméretű fészket raknak, amiket akár több éven keresztül is használnak. Ragadozó madarak, többnyire egerekre és nyulakra vadásznak.



Királylazac

Cascadia sok lazacfaja közül a legnagyobbak a királylazacok. Miután egész életüket az óceánban élik, visszatérnek a szülőhelyüket jelentő folyóhoz, hogy az utódaik már ide szülessenek. Életterük veszélyeztetett az emberi behatások miatt.

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

2019 elején a Flatout Games megnyitotta kapuit, hogy létrejöjjön a Flatout Games CoLab. A CoLab lehetőséget adott arra, hogy a Flatout Games alapító tagjai összejöjjenek a társasjátékipar kiváló alakjaival, és közösen hozzanak létre menő dolgokat. A koncepciónk az, hogy a lehető legjobb élményt úgy tudjuk elérni, ha mindenkit bevonunk a folyamat minden részébe. Igyekszünk lelkesíteni minden velünk közreműködőt közös munkával és közös eredményekkel. A CoLab által fejlesztett Cascadia Junior minden résztvevő közös szerelemgyereke, és elmondhatjuk, hogy mindannyian egy nagy, átívelő csapat részei vagyunk – megosztozunk a kihívásokon és a sikereken is.

A Cascadia Junior készítésében közreműködő Flatout Games CoLab-csapat:

Fertessa Allyse – tervezés
Joseph Z. Chen – fejlesztés, szerkesztés
Randy Flynn – tervezés, fejlesztés, szerkesztés
Molly Johnson – művészeti vezető, adminisztráció, fejlesztés, marketing, szerkesztés
Dylan Mangini – grafikai tervezés
Robert Melvin – fejlesztés
Beth Sobel – illusztráció
Shawn Stankewich – projektmenedzser, fejlesztés, művészeti vezető, grafikai tervezés, gyártás, marketing, szerkesztés

Az AEG csapata:

David Lepore – gyártás
Adelheid Zimmerman – projektvezető

Szeretnénk megköszönni a barátainknak a Cascadia Junior támogatását és tesztelését: Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Sammers Chen, Aaron Donogh, Jacki Flynn, Shaine Greenwood, Patrick Hayden, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Charlotte Kyle, Julian Madrid, Robert Newton, Jolie Patterson, Sammy Salkind, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams és John Zinser, az Arcane Comics, a Blue Highway Games, a Playtest Northwest, a Seattle Area Tabletop Designers és a Zephyr Workshop.

Továbbá mindenkinek, aki nagylelkűen arra szentelte idejét és tehetségét, hogy visszajelzéseivel és meglátásaival segítse a Cascadia Juniort, és hírét vigye a világban.

Pontozási segédlet

A játék során



3 hatszögből álló csoport

A játék végén



3/4/5 hatszögből álló csoport 1x

6+ hatszögből álló csoport 2x



LEGTÖBB

TETSIK A CASCADIA JUNIOR?
HASZNÁLD A #CASCADIAJUNIOR
HASHTAGET!
KÖVESS MINKET! @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES



Kérdések van? info@gemklub.hu

© 2025 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NW 89052 USA.
A Cascadia Junior és minden hozzá tartozó védjegy a Flatout vagy az Alderac Entertainment Group, Inc.-hez bejegyzett™ vagy (a jelzett helyeken) ® és ©. Minden jog fenntartva!
Made in China.