

CASCADIA™

VADVILÁGA

ÚJ TÁJAKON
KIEGÉSZÍTŐ

JÁTÉKSZABÁLY



CASCADIA™

VADVILÁGA

A Cascadia vadvilága – Új tájakon kiegészítőben még több lehetőségetek lesz a lapkák megszerzésére és lehelyezésére, miközben még jobban megismerhetitek a pacifikus–észak-amerikai flóraterület élőhelyeit és vadvilágát. A játékot Randy Flynn, Molly Johnson, Robert Melvin és Shawn Stankewich tervezte, 1–6 játékos számára.

Látnivalók

Cascadia fenséges környezete a világon semmi máséhoz nem fogható. Minden élőhelye különleges földrajzi sajátosságokkal büszkélkedhet. A rengeteg folyó zúgó vízeséseitől kezdve, a lombos csúcsán túl magasodó tengerparti mamutfenyőig, Cascadia számos látnivalójának köszönheti egyéniségét. Ebben a kiegészítőben a játékosok egyre gyarapodó élőhelyeket alkotnak, amelyeket gyönyörű látnivalókkal töltenek meg. Ezek adják minden környezet sajátos megjelenését és hangulatát, illetve dinamikus játék végi bónuszokkal is szolgálnak.

Új élőhelylapkák és kezdő élőhelylapkák

Az új élőhely- és kezdő élőhelylapkák úgy működnek, mint az alapjáték lapkái, de új kombinációkat tartalmaznak. Új zárókőlapkák is kerültek a játékba, ezeken továbbra is csak egy vadvilágtípus szerepel, de többféle különböző élőhelyen. **Az új élőhelylapkákat hozzákeverhetitek a Cascadia vadvilága alapjáték lapkáihoz, hogy minden játék alkalmával változatosabb készlet álljon a rendelkezésetekre. Ha később a Cascadia vadvilágával játszottok, akár a Látnivalók modul elemeivel, akár azok nélkül, nem kell kiválogatnotok az új lapkákat.** Az új élőhelylapkák használhatók az egyszemélyes játékváltozatban, és érdemes akkor is használni ezeket, amikor a kiegészítőben található küldetésekkel játszottok. A 35 új vadvilágjelzőt is hozzákeverhetitek az alapjáték vadvilágjelzőihez a zsákban. Nem kell később sem elvenni belőlük, ha egyszer már hozzákevertétek ezeket.

A 45 új élőhelylapka, az 5 új kezdő élőhelylapka és a 35 új vadvilágjelző segítségével most már akár hatan is játszhattok. Ha gyorsabb játékmenetet szeretnétek, annak szabályait a 4. oldalon találjátok.

Az alábbi táblázat segítségével határozzátok meg, hány élőhelylapkára van szükségetek a játékosok szám alapján.

Játékosok száma	Lapkák száma	Ha a Látnivalók modullal játszottok (lásd 6. oldal)
1 fő	43 (vagy távolítsatok el 87-et)	44 (vagy távolítsatok el 86-ot) – köztük 1 extra zárókőlapka a kezdéshez
2 fő	43 (vagy távolítsatok el 87-et)	45 (vagy távolítsatok el 85-öt) – köztük 2 extra zárókőlapka a kezdéshez
3 fő	63 (vagy távolítsatok el 67-et)	66 (vagy távolítsatok el 64-et) – köztük 3 extra zárókőlapka a kezdéshez
4 fő	83 (vagy távolítsatok el 47-et)	87 (vagy távolítsatok el 43-at) – köztük 4 extra zárókőlapka a kezdéshez
5 fő	103 (vagy távolítsatok el 27-et)	108 (vagy távolítsatok el 22-t) – köztük 5 extra zárókőlapka a kezdéshez
6 fő	123 (vagy távolítsatok el 7-et)	129 (vagy távolítsatok el 1-et) – köztük 6 extra zárókőlapka a kezdéshez

JÁTÉKELEMEN

A dobozban az alábbi elemeket kell találnod. Ha egy alkatrész hiányzik, vagy sérült, keress meg minket az info@gemklub.hu címen!



45 élőhelylapka, köztük 15 zárókőlapka
(erdő, mocsár, préri, hegy, folyó)



35 vadvilágjelző
(7 medve, 7 vapiti, 7 lazac,
7 ölyv, 7 róka)



15 természetjelző
(az amerikai
duglászfenyő tobozai)



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



60 látnivaló pontozókártya
(12 erdő, 12 mocsár, 12 préri,
12 hegy, 12 folyó)

A Cascadia vadvilága – Új tájakon kiegészítő nyomtatott játékelemein az itt látható szimbólum szerepel, így könnyen meg lehet különböztetni azokat az alapjáték tartozékaitól.



5 kezdő élőhelylapka



15 vadvilág pontozókártya
(3 medve, 3 vapiti, 3 lazac, 3 ölyv, 3 róka)



1 szabálykönyv



1 pontozófüzet

ALTERNATÍV SZABÁLYOK A GYORSABB JÁTÉKMENETHEZ

A játékot bármilyen játékoszámmal játszhatjátok az eredeti szabályokkal, de 5–6 fő esetén, illetve ha rövidebb játékmenetre vágytok, használhatjátok az alábbi szabályokat a gyorsabb játék kedvéért.

Előkészületek

1. Vegyetek ki a zsákból mind az 5 különböző vadvilágjelzőből annyit, ahányan játszotok.
2. A játékoszám alapján meghatározott mennyiségű élőhelylapkából (lásd 2. oldal), osszatok 5 lapkát véletlenszerűen minden játékosnak – ezeket minden játékos tegye képpel felfelé a játékterülete mellé.
3. Sorban haladva tegyetek egyet-egyét az 5-féle vadvilágjelzőből (medve, vapiti, lazac, ölyv és róka) minden játékos 5 élőhelylapkája mellé. Ez az 5 élőhely és vadvilág páros jelenti majd minden játékos saját készletét.



A játék áttekintése

Játsszatok a megszokott szabályok szerint, az alábbi kivételekkel:

- Miután befejezted a köröd (választottál és lehelyeztél egy élőhelylapkát és egy vadvilágjelzőt), és sorra került a következő játékos, dönthetsz úgy, hogy elvégzel egy plusz akciót a következő köröd előtt: kiválaszthatsz egy párt a saját készletedből (a játékterületed melletti élőhelylapka és vadvilágjelző párokból), és kijátszhatod azt a környezetedbe.

Ezt az akciót csak egyszer hajthatod végre két körök között, és legfeljebb 5 alkalommal a játék során. (Megjegyzés: Ha nem hajthatod végre 5 alkalommal az utolsó köröd előtt, akkor már nem lesz lehetőség felhasználni ezeket az extra lapkákat és jelzőket.) A saját készletedben található párokat nem töltöd újra. Ugyanakkor, **ha szeretnéd, elkölthetsz egy természetjelzőt, hogy megcseréld bármelyik 2 vadvilágjelződet a saját készletedben, ezzel átalakítva a párokat, mielőtt elvégeznéd a körök közti extra akciódat.**



Ebben a játékváltozatban a **játékosoknak 20 helyett csak 15 körük lesz**, és összesen 5 extra körök közti akciót hajthatnak végre a játék során. Így a játék végére a játékosok 20 élőhelylapkát és 20 vadvilágjelzőt helyeznek le a környezetükbe (ugyanannyit, mint a hagyományos játékváltozatban). A körök közti extra akció csökkenti a játékidőt és különösen jól működik 5 és 6 fős játékok esetén.

VADVILÁG PONTOZÓKÁRTYÁK

Az új E–G kártyák további kihívást jelentenek és az alapjáték vadvilág pontozókártyáival összekeverve bármelyik játékváltozatban használhatók. A vadvilág pontozókártyák általános szabályait a Cascadia vadvilága szabálykönyv 11. oldalán találjátok.



LAZACOK: (E) A cikk-cakk alakzatnak pontosan meg kell egyeznie a kártyán ábrázolttal, vagy annak tükörképével. Minden raj a nagyságától függően ad pontot, legfeljebb 6-os nagyságig. **(F)** Minden raj a nagyságától függően ad pontot, legfeljebb 7-es nagyságig. Minden medve csak egy pontot ér, függetlenül attól, hogy a rajból hány lazaccal szomszédos. Ugyanakkor egy medve több lazacrajnál is érhet pontot. **(G)** Minden raj a nagyságától függően ad pontot, maximum 5-ös nagyságig, és a raj területén minden folyólapka további pontokat ad. Egy lapka folyónak számít, ha bármekkora részben található rajta folyó.



MEDVÉK: (E) 3 pontot ad minden olyan medvéért, amely nem szomszédos más medvével, és van mellette egy vagy több üres mező. Azok a területek számítanak üres mezőknek, ahol nem található élőhelylapka. **(F)** 12 pontot ad minden medvecsoport után. A medvecsoportok mellett tetszőleges számú másik állat vagy üres mező lehet, feltéve, hogy mind a 4 másik típusú vadvilágjelzőből megtalálható legalább egy a csoporttal szomszédosan. A medvecsoportok 3 vagy több medvéből állhatnak. **(G)** Az erdőn elhelyezkedő medvepárok száma alapján ad pontot. Egy lapka erdőnek számít, ha bármekkora részben található rajta erdő. Páronként elég, ha az egyik medve áll erdőn.



ÖLYVEK: (E) Ölyvpáronként 7 pontot ad. Minden ölyv csak egy pár tagja lehet. Olyan ölyvek, amelyeknek egynél több ölyv van a látómezőjében, nem érnek pontot. **(F)** Olyan ölyvek száma alapján ad pontot, amelyeknek legalább egy róka van a látómezőjében. A látómező nem érvényes szomszédos lapkákra, legalább egy köztes lapkának vagy egy lapkányi üres mezőnek kell lennie a látómező két vége közt. Egy szomszédos róka megszakítja a látómezőt egy távolabbi róka irányába. **(G)** Az ölyvpárok száma alapján ad pontot, minden olyan nem szomszédos ölyvekből álló párért, amelyek között legalább három különböző élőhelytípus található. Minden ölyv csak egy pár tagja lehet. Az élőhelytípus akkor található két ölyv között, ha a látómezőbe eső lapka bármekkora része olyan típusú. Azok a lapkák, amelyeken az ölyvek vannak, nem számítanak bele a látómezőbe.



RÓKÁK: (E) Minden róka annál több pontot ad, minél több állat szomszédos vele. Ha mind a 6 szomszédos lapkán található állat, akkor 4 pontot ad. Ha csak 4–5 lapkán van állat, akkor 2 pontot ad. Ha 3 vagy kevesebb lapkán van állat, akkor a róka nem ad pontot. **(F)** 3 pontot ad minden olyan róka, ami pontosan 2 különböző típusú állattal szomszédos, a rókákat is beleértve. Ha a róka kettőnél többféle állattípussal szomszédos, nem ad pontot. A róka bármennyi állattal lehet szomszédos, amennyiben azok pontosan két típusba tartoznak. **(G)** Minden róka a saját lapkájával szomszédos, azt érintő különböző élőhelytípusok száma alapján ad pontot. A szomszédos lapkákon található olyan élőhelytípusok, amelyek nem érintkeznek a róka lapkájával, nem számítanak. A róka lapkáján található élőhelytípus nem számít.



VAPITIK: (E) Minden félkört formázó, 3 tagú vapiticsoportért ad pontot. A félkör elforgatható. Magányos vapitik, 2 vagy 4+ vapitiből álló csoportok nem számítanak. **(F)** Minden 3 vapitiből álló, háromszöget formázó vapiticsoportért ad pontot. Az alakzat elforgatható. Minden szomszédos állatért 1 pont levonás jár, attól függetlenül, hogy az adott állat hány vapitivel szomszédos. A pontozott csoporton kívüli, szomszédos vapitik is szomszédos állatnak számítanak, és pontlevonás jár értük. **(G)** Az alakzatok elforgathatók. Egy lapka prérinek számít, ha bármekkora részben található rajta préri. Csoportonként elég ha az egyik lapka préri. A prérilapkának nem kell az ábrán jelzett pozícióban elhelyezkednie, az alakzaton belül bárhol lehet.

LÁTNIVALÓK

A Látnivalók modult bármelyik játékváltozathoz hozzáadhatjátok. Ha így tesztek, használjátok a 2. oldalon található táblázatnak megfelelő számú lapkát, és kövessétek az alapjáték előkészületeit, játékmenetét és pontozását, az alábbi kivételekkel:

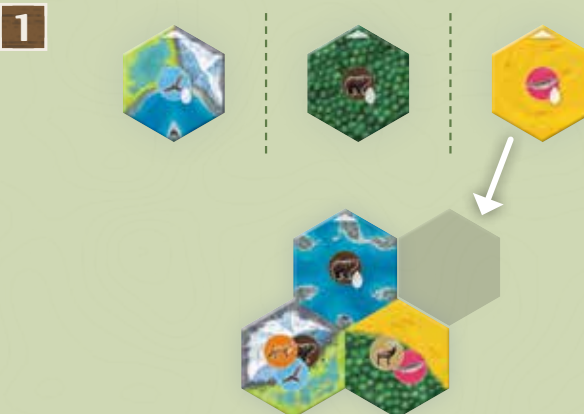
Előkészületek

1 Miután a normál előkészületek szerint kiosztottátok a kezdő élőhelylapkákat, osszatok minden játékosnak egy további zárókőlapkát, amelyet a játék kezdete előtt elhelyez környezetében. Ehhez sorsoljatok ki egy kezdőjátékost. Kezdjétek el felfordítani a játékhoz használt lapkákat (lásd 2. oldal) addig, amíg fel nem fedtek a játékosok számával azonos számú zárókőlapkát. Az utolsó játékosal, avagy a kezdőjátékostól jobbra ülővel kezdve, és az óramutató járásával ellentétes irányban haladva, minden játékos választ egy zárókőlapkát, amelyet elhelyez a környezetében. A zárókőlapkát bárhová tehetitek, ahová szabályosan lehelyezhető. (Megjegyzés: az egyszemélyes játékban vedd el az első zárókőlapkát, amit felfordítasz.) A többi felfedett élőhelylapkát keverjétek vissza a kupacba, majd folytassátok a játék előkészületeit a szokásos módon.

2 Keverjétek meg mind az 5 látnivaló pontozópaklit (erdő, préri, hegy, folyó, mocsár), és mindegyik pakliból fordítsatok fel annyi lapot, ahány játékos van (egyszemélyes játékban minden pakliból 2 kártyát fordíts fel). Rendezzétek a kártyákat tablóba a vadvilág pontozókártyák közelében úgy, hogy minden játékos jól lássa azokat.

3 Tegyetek a játékosok számával megegyező számú látnivalójelzőt minden típusból az adott látnivaló pontozókártyák közelébe.

Példa 3 fős játék előkészületeire



Alkossatok a játékoszámmal megegyező nagyságú zárókőkészletet. Az óramutató járásával ellentétes irányban haladva minden játékos válasszon egyet, és helyezze le a környezetébe a lapkát.



A játék áttekintése

Folytassátok a játékot a szokásos módon, az alábbi kivételekkel:

- Valahányszor lehelyezel egy lapkát a környezetedbe, amely az ötödik vagy annál nagyobb sorszámú eleme egy összefüggő élőhelynek (lásd az alapjáték szabálykönyvének 8. oldalát), dönthetsz úgy, hogy leteszel egy azonos típusú látnivalójelzőt **az éppen lehelyezett lapkára**. A látnivalójelzőre az alábbi szabályok vonatkoznak:
 - Mindig az éppen lehelyezett lapkára kell tenned (nem teheted az összefüggő élőhely másik lapkájára). **Megjegyzés: lehelyezheted a körödben kiválasztott vadvilágjelzőt, de nem teheted az éppen lehelyezett lapkára, amelyen a látnivalójelző van. Dönthetsz úgy is, hogy nem helyezed le a vadvilágjelzőt, és inkább visszateszed a zsákba.**
 - Nem lehet olyan élőhelytípus látnivalója, amilyenből már rendelkezel jelzővel. Minden látnivalótípusból csak egy jelzőt tehetsz le.
- Miután lehelyezted a látnivalójelzőt, válassz ki egy látnivaló pontozókártyát, és tedd a környezet mellé. Ez a kártya pontokat adhat a játék végén a rajta látható cél alapján, vagy bónuszokat amikkel például megnövel egy összefüggő élőhelyet. Mivel minden élőhelytípusból legfeljebb egy jelzőt helyezhetsz le, a játék végén legfeljebb 5 látnivalójelződ lehet.

Megjegyzés: Miután kijátszottál egy látnivalójelzőt egy lapkára, arra a lapkára már nem helyezhetsz le vadvilágjelzőt. Ez azt jelenti, hogy minden látnivalójelző, amelyet lehelyezel a környezetedbe csökkenti a lehetőségeidet a vadvilágjelzők lehelyezésére a jövőben.

Ha egy zárókölapkára teszel látnivalójelzőt, nem kapsz természetjelzőt.

Az „összefüggő élőhely” valamely élőhelytípus (erdő, hegy, préri, folyó, mocsár) egymással kapcsolódó csoportját jelenti, mérettől függetlenül. Egyetlen élőhelylapka is összefüggő élőhelynek számít.



Miután lehelyezted az ötödik préri típusú élőhelylapkát egy összefüggő élőhelyre, letehetsz egy préri látnivalójelzőt az éppen lehelyezett lapkára, és választhatsz egy látnivaló pontozókártyát. A vadvilágjelzőt lehelyezheted bármelyik szabad élőhelylapkára, de olyan lapkára nem tehetsz vadvilágjelzőt, amelyen van látnivalójelző.

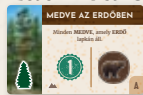


Játék vége és pontozás

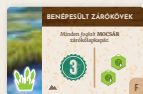
Kövessétek a szokásos pontozást, de adjátok hozzá a láttnivalókért járó pontokat is, azaz minden olyan (megszerzett) láttnivaló pontozókártya pontszámát, amelynek teljesítették a célját. Minden kártyán szerepel a pontozás leírása. A láttnivalókért járó összpontszámot a pontozófüzet láttnivalók sorába jegyezzétek fel.

Megjegyzés: néhány láttnivaló önmagában nem ad pontot, de bónuszokat ad a pontozás más területén, például az összefüggő élőhelyek pontozásánál. Ne felejtsetd el figyelembe venni ezeket a láttnivalókat, amikor a többi területet pontozod.

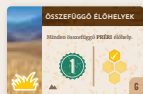
Láttnivaló pontozókártyák magyarázata:



A–E kártyák – egy állat akkor áll egy élőhelytípuson, ha a lapkának, amelyen a vadvilágjelző van, legalább egy részén megtalálható az élőhelytípus.



F kártyák – egy zárókölapka akkor számít egy élőhelytípushoz tartozónak, ha legalább egy részén megtalálható az élőhelytípus.



G–H kártyák – pontot adnak egy adott élőhelytípus minden összefüggő élőhelyéért. A G kártyáknál már az egy lapkából álló terület is számít. A H kártyáknál az összefüggő élőhelyeknek legalább két lapkából kell állniuk.



I–J kártyák – önmagukban nem adnak pontot, de hozzájárulnak az összefüggő élőhelyek pontozásához. Ezek a kiegészítések beleszámítanak az adott élőhelytípusnál a többségek pontozásába, de nem számítanak bele a láttnivaló specifikus pontozási célokba a küldetéseknél (lásd 10. oldal).



K kártyák – maximum 5 pontot adnak (minden környezetben előfordul legalább egy összefüggő élőhely az adott típusból). A kártyával nem lehet negatív pontszámot szerezni; ha 6 vagy több összefüggő élőhely van az élőhelytípusból, akkor 0 pontot ad.



L kártyák – nincs feltételük. Egyszerűen 3 pontot adnak.

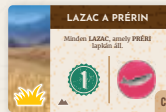
Példa a láttnivalók pontozására



A 6 és 2 lapkából álló összefüggő erdei élőhelyeket egy 8-as méretű élőhelyé kapcsolja össze. (A pontozás az összefüggő erdei élőhely sorban releváns.)



5 pontot ad az 5 összefüggő hegyi élőhelyért.



4 pontot ad a 4 préri területen található lazacért.



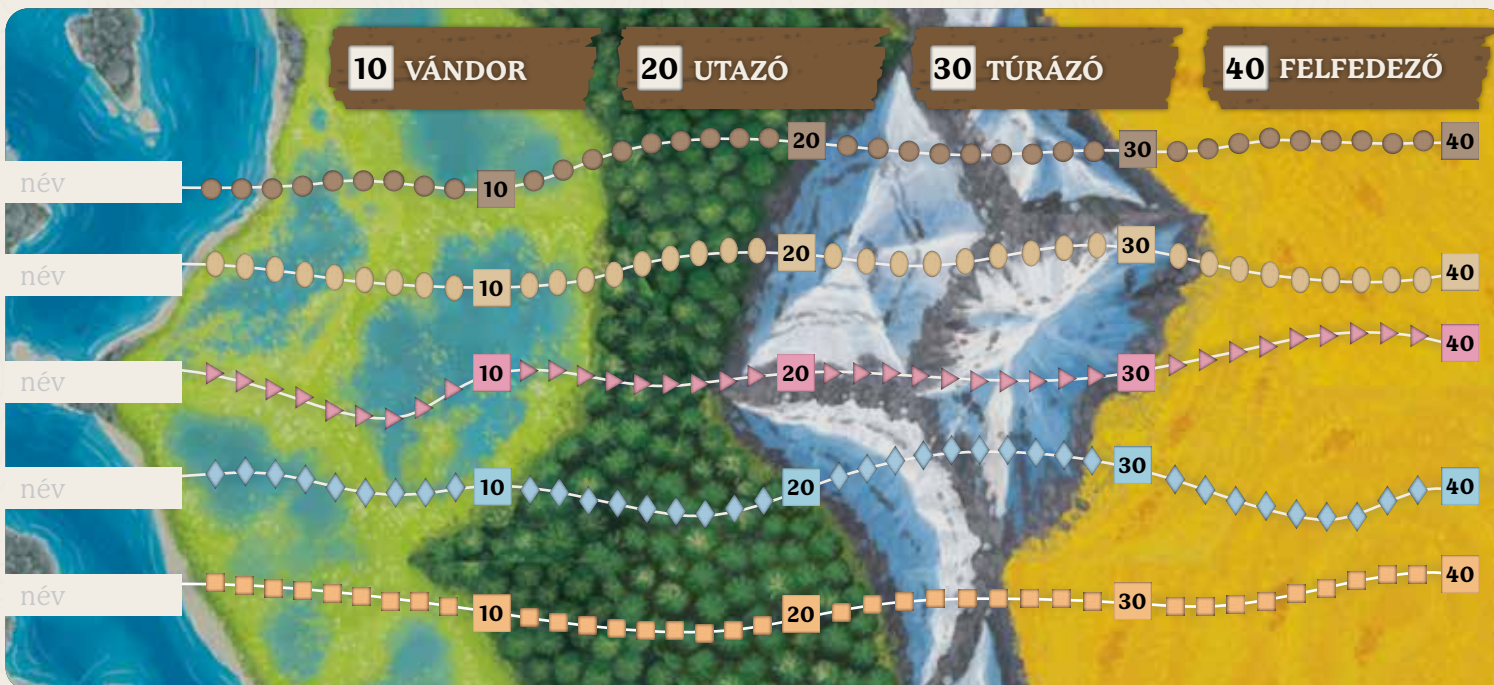
3 pontot ad az 1 pár foglalt mocsár zárókövéért.

Élőhelytípus	Pontszám	Pontszám
ERDŐ	19	11
MOCSPÁR	9	7
ERDŐ	8	14
ERDŐ	18	11
ERDŐ	10	16
ERDŐ	64	59
ERDŐ	12	62
ERDŐ	7	82
ERDŐ	10	8
ERDŐ	8	7
ERDŐ	6	4
ERDŐ	39	37
MOCSPÁR	1	3
ERDŐ	9	12
ERDŐ	113	111

A teljes pontszám a láttnivalókból:
 $0 + 5 + 4 + 3 = 12$ pont

LÁTNIVALÓK KÜLDETÉSEK ÉS KIHÍVÁSOK

Tanulmányozzátok Cascadia élőhelyeit és vadvilágát, gyűjtsetek teljesítménypontokat, miközben keresztülszántjátok a vidéket, és legyetek igazi cascadiai felfedezők! A kihívások többszemélyes és egyszemélyes játékokban is teljesíthetők. Alább látható a teljesítménytérkép, amelyen akár 5 játékos is számontarthatja előrehaladását. Bármikor elkezdhettek teljesítménypontokat gyűjteni. Ehhez írjátok be a neveteket az egyik színes útvonal melletti mezőbe. Minden alkalommal, amikor játszotok, válasszatok egyet a két kihívásmód közül: küldetések (10. oldal) vagy normál játék a látnivalókkal (11. oldal), és kövessétek az utasításokat. Mostantól, ha bármikor teljesítménypontot (●●▶◆■) szereztek bármelyik kihívásmódban, színezzétek be a saját mintátokat az adott kihívásnál, majd gyertek vissza erre az oldalra, és színezzétek be balról jobbra haladva a következő mezőt a saját útvonalatokon. Sikerül cascadiai felfedezőkké válnotok és megismeretek Cascadia minden látnivalóját?



KÜLDETÉSEK

A következő oldalon található küldetések többszemélyes és egyszemélyes játékokban is teljesíthetőek. Minden küldetésnél megtalálható, hogy mely vadvilág pontozókártyákra (és a 11–20. küldetéséknél mely látnivaló pontozókártyákra) van szükség, hogy minimum hány pontot kell szereznetek, illetve legfeljebb 3 cél, amelyeket kötelező teljesíteni, hogy megnyerjétek a küldetést. Ha egyedül játszotok, azt javasoljuk, hogy az 1. küldetéssel kezdjétek, és sorban haladjatok velük, ahogyan fokozatosan nehezednek. Az 1–10. küldetéseket a Látnivalók modul nélküli játékra terveztük, a 11–20. küldetésekhez azonban már szükség van rá. Csak akkor színezzétek be a saját mintátokat, ha teljesítettétek a küldetést. Ha többen játszotok, bármelyik küldetést választhatjátok. Minden játékos, aki sikeresen teljesítette a küldetést, beszínezheti a saját mintáját. Ha többen játszotok a 11–20. küldetésekkel, a játékosok választhatnak olyan látnivaló pontozókártyát, amit valaki más már választott – a játék végén mindannyian megkapják az érte járó pontokat. Bármikor, amikor beszíneztetek egy mintát, színezzétek be a következő mezőt a saját útvonalatokon a fenti teljesítménytérképen.

#												1. cél	2. cél	3. cél	Teljesítve
1	G	D	D	A	E						85				
2	C	G	F	D	B						85				
3	E	C	G	F	A						85				
4	A	F	C	G	F						90	Játsz ki legalább 3-at minden vadvilágtípusból			
5	D	A	E	E	G						90	Szerezz maximális pontot egy lazacrajból			
6	F	E	G	B	E						90	A rókák nem lehetnek vapitik mellett			
7	G	E	E	G	D						95	Szerezz 10+ pontot mocsarokból	Szerezz 20+ pontot 2 vadvilágtípusból is		
8	F	G	A	E	G						95	Szerezz maximális pontot 3 rókából	Szerezz 7+ pontot 2 különböző élőhelyből is		
9	E	F	G	G	G						95	Az ölyveknek rókák mellett kell lenniük	A folyók nem érintkezhetnek hegyekkel	Játsz ki legalább 4 medvét	
10	G	G	F	F	F						100	Szerezz 60+ pontot vadvilágból	Szerezz 10+ pontot prérikből	A rókák nem lehetnek erdőn	
11	C	B	A	E	G	A/F	B/G	C/H	D/I	E/J	85	Szerezz 5+ pontot látnivalókból			
12	B	C	F	G	A	C/I	D/H	D/F	L/J	F/G	85	Szerezz 4+ pontot az erdei látnivalókból			
13	E	G	B	B	D	H/G	C/L	B/E	C/K	B/I	90	Játsz ki 3 látnivalót	Szerezz 12+ pontot folyókból		
14	A	F	G	D	B	E/L	F/I	A/K	F/G	D/H	95	Szerezz 8+ pontot látnivalókból	Szerezz 10+ pontot minden vadvilágtípusból		
15	G	D	E	C	F	D/J	A/K	G/L	A/E	A/L	95	Szerezz 7+ pontot a folyó és a mocsári látnivalókból	Szerezz maximális pontot 1 vapitiből		
16	E	G	C	A	E	B/K	E/J	I/J	B/H	C/K	100	Játsz ki 4 látnivalót	Szerezz 35+ pontot élőhelyekből		
17	F	A	G	F	C	I/G	H/E	D/K	F/G	B/J	100	Szerezz 4+ pontot 2 különböző látnivalóból is	A prérik nem érintkezhetnek mocsarakkal		
18	F	E	D	G	F	C/E	L/D	F/G	C/H	D/K	105	Szerezz 5+ pontot 2 különböző látnivalóból	Legyen 5+ természetjelző	Az ölyvek nem lehetnek szomszédosak lazacokkal	
19	D	F	E	F	G	A/L	F/G	B/J	D/I	E/F	110	Játszd ki mind az 5 látnivalót	Szerezz 10+ pontot mindegyik vadvilágtípusból	Szerezz 10+ pontot az egyik élőhelytípusból	
20	G	E	F	E	E	D/F	B/A	C/L	E/K	H/G	115	Szerezz 15+ pontot a látnivalókból	Szerezz 15+ pontot 3 vadvilágtípusból is	A folyók nem érintkezhetnek erdővel	

KIHÍVÁSOK (Normál játék + Látnivalók)

#	Cél	Teljesítve
1	Szerezz 115 + pontot	● ● ▶ ◆ □
2	Szerezz 120 + pontot	● ● ▶ ◆ □
3	Szerezz 125 + pontot	● ● ▶ ◆ □
4	Szerezz 10 + pontot látnivalókból	● ● ▶ ◆ □
5	Szerezz 15 + pontot látnivalókból	● ● ▶ ◆ □
6	Szerezz 20 + pontot látnivalókból	● ● ▶ ◆ □
7	Szerezz 25 + pontot látnivalókból	● ● ▶ ◆ □
8	Szerezz 7 + pontot egyetlen látnivalóból	● ● ▶ ◆ □
9	Szerezz 10 + pontot egyetlen látnivalóból	● ● ▶ ◆ □
10	Játszd ki mind az 5 látnivalót	● ● ▶ ◆ □
11	Legyen 3 szomszédos látnivalód	● ● ▶ ◆ □
12	Szerezz 60 + pontot vadvilágból	● ● ▶ ◆ □
13	Szerezz 65 + pontot vadvilágból	● ● ▶ ◆ □
14	Szerezz 70 + pontot vadvilágból	● ● ▶ ◆ □
15	Szerezz 35 + pontot élőhelyekből	● ● ▶ ◆ □
16	Szerezz 40 + pontot élőhelyekből	● ● ▶ ◆ □
17	Csak 3 vadvilágtípusod legyen	● ● ▶ ◆ □
18	Szerezz 7 + pontot minden élőhelyből	● ● ▶ ◆ □
19	Legyen az összes élőhelylapkád foglalt	● ● ▶ ◆ □
20	Fejezd be a játékot 7+ természetjelzővel	● ● ▶ ◆ □

Készítsetek elő és játsszatok le egy többszemélyes vagy egyszemélyes játékot a **Látnivalók modullal**. Minden játékos maximum egy mintát színezhetsz be az oszlopában, ha teljesítette az ahhoz tartozó kihívást. Amikor beszínezték egy mintát, színezzétek be a következő mezőt a saját útvonalatokon a teljesítménytérképen (9. oldal).





CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

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

A Cascadia vadvilága – Új tájakon Flatout Games CoLab csapat tagjai:

Randy Flynn – tervezés, fejlesztés, szerkesztés

Molly Johnson – tervezés, művészeti vezető, adminisztráció, fejlesztés, marketing, szerkesztés

Dylan Mangini – grafikai tervezés

Robert Melvin – tervezés, fejlesztés, szerkesztés

Beth Sobel – illusztráció

Shawn Stankewich – tervezés, projektmenedzser, fejlesztés, művészeti vezető, gyártásfelelős, marketing, szerkesztés

Illusztráció – Beth Sobel

Egyszemélyes játék – Shawn Stankewich

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

AEG csapat:

Nicolas Bongiu – projektvezető

David Lepore – gyártás

Adelheid Zimmerman – gyártás

Szeretnénk megköszönni a barátainknak a támogatást és a játék tesztelését:

Fertessa Allyse, 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, David Iezzi, 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, Kevin Russ, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams, Lauren Woolsey, Mark Yuasa és John Zinser.

Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub és a Zephyr Workshop.

Külön köszönet továbbá az összes tesztelőnknek, akik nagylelkűen arra szentelték az idejüket és tehetségüket, hogy kipróbálják a kiegészítőt, és segítsenek megosztani a nagyvilággal!

TETSZIK A JÁTÉK? HASZNÁLD A
#CASCADIAGAME HASHTAGET!

KÖVESS MINKET @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES



Gyártó: © 2023 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Dr. Suite E-521

Henderson, NV 89052 USA

Minden jog fenntartva!

Importálta: GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu



Kérdésed van? info@gemklub.hu