

КАСКАДІЯ

РЕНДІ ФЛІНН



ПРАВИЛА

*Lord of
Boards*



ХІД КОНЕМ



КАСКАДІЯ

Настільна гра Ренді Флінна для 1–4 гравців віком від 10 років про дику природу Тихоокеанського північного заходу.

Про регіон

Тихоокеанський північний захід, також відомий як Каскадія, — це географічний регіон на заході Північної Америки, обмежений Тихим океаном із заходу й частково Скелястими горами зі сходу. Хоча офіційних кордонів немає, проте за найпоширенішою концепцією до Каскадії входять канадські провінція Британська Колумбія і територія Юкон, а також такі американські штати як Айдаго, Орегон і Вашингтон.

Про гру

У «Каскадії» гравці змагаються за створення найрізноманітнішого довкілля на Тихоокеанському північному заході, відбираючи **плитки ареалів** і **жетони тварин** для створення неповторних краєвидів. У кожній партії в «Каскадію» ви матимете щоразу інші комбінації карт для підрахунку переможних очок (ПО), пов'язаних з кожним з п'яти видів тварин. Викладаючи **жетони тварин** за схемами для набирання очок, гравці також змагатимуться за створення найбільших зон ареалів. Розбудовуючи своє довкілля, гравцям слід приділяти увагу ареалам і тваринам, яких вони туди заселятимуть, щоб створити найгармонійнішу екосистему в Каскадії.

Про нашу команду

Більшість членів нашої команди називають Каскадію своїм домом! Ми завзяті шукачі пригод і провели чимало часу в походах, катаючись на велосипедах і човнах, подорожуючи цим чудовим регіоном! Неймовірна краса природи й різноманіття фауни надихнули нас на створення цієї гри, а також викликали бажання поділитися з вами деякими цікавими фактами про цей регіон! Сподіваємося, що ви також захочете досліджувати дику природу вашого краю або навіть замислитися над тим, щоб відвідати Каскадію!

ВМІСТ ГРИ

У вашій коробці з грою «Каскадія» повинні бути такі компоненти.



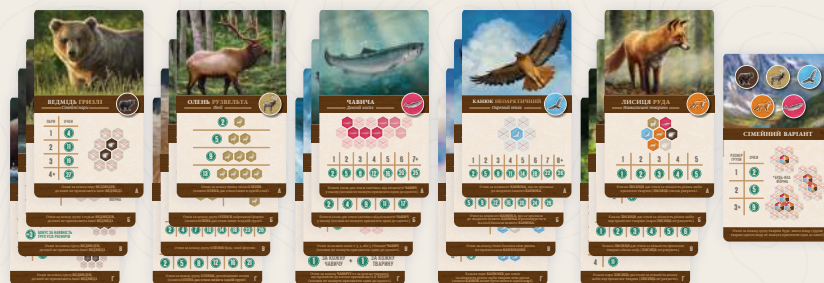
85 плиток ареалів, серед яких **25 плиток ландшафтів** (гори, ліси, прерії, болота, річки)



5 початкових плиток ареалів



100 жетонів тварин
(20 ведмедів, 20 оленів, 20 чавич,
20 канюків, 20 лисиць)



21 карта підрахунку очок за тварин
(4 ведмеді, 4 олені, 4 чавичі, 4 канюки, 4 лисиці,
1 сімейний / проміжний варіант гри)



25 жетонів природи
(шишки псевдотсуги тисолистої)






1 полотняний мішечок
(для жетонів тварин)



1 блокнот для запису очок

ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Покладіть усі **жетони тварин** у **мішечок** і добре перемішайте їх.
- 2 Плянтьте в наведену нижче таблицю, щоб визначити, скільки **плиток ареалів** вам знадобиться для гри. Їхня кількість залежить від кількості гравців. Навмання візьміть ці плитки. Не дивіться на ті плитки, які ви берете чи вилучаєте. Докладніше про приготування до соло-гри див. с. 10.

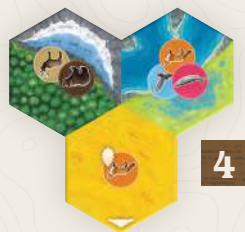
 : 43 (або вилучити 42)	} (Отже, ви повинні взяти по 20 плиток на кожного гравця плюс 3)
 : 63 (або вилучити 22)	
 : 83 (або вилучити 2)	

Перетасуйте ці плитки й покладіть їх долілиць будь-якою кількістю стосів в межах досяжності всіх гравців. Усі вилучені **плитки ареалів** поверніть у коробку, вони не знадобляться вам для гри.

- 3 Виберіть по 1 випадковій **карті підрахунку очок за тварин** для кожного з п'яти видів тварин. Потім покладіть ці 5 карт у центр ігрової зони так, щоб їх було видно всім гравцям. Решту **карт підрахунку очок за тварин** поверніть у коробку. Для вашої першої партії радимо вибрати **карти підрахунку очок** з буквою «А» у правому нижньому куті.
- 4 Роздайте кожному гравцеві по 1 випадковій **початковій плитці ареалів**, поклавши її горілиць перед ним. Решту плиток поверніть у коробку, вони не знадобляться вам для гри.
- 5 Візьміть 4 верхні **плитки ареалів** із закритих стосів і викладіть їх горілиць у центр ігрової зони в межах досяжності всіх гравців.
- 6 Витягніть 4 **жетони тварин** з **мішечка** і покладіть їх по одному біля кожної **плитки ареалу** так, щоб утворити 4 пари з 1 плитки та 1 жетона.
- 7 Покладіть **жетони природи** в межах досяжності всіх гравців.
- 8 Гру розпочинає той учасник, який останнім бачив одну з тварин цієї гри.
(Або можете вибрати першого гравця яким завгодно способом.)



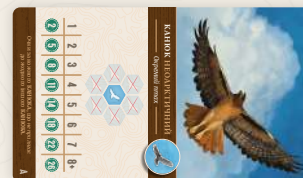
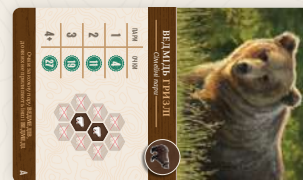
Третій гравець



7



3



Перший гравець



Другий гравець

ПЕРЕБІГ ГРИ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці до кінця гри по черзі відбиратимуть **плитки ареалів** і **жетони тварин**, щоб викладати їх у своїх довкіллях.

Щодо гравець вибирає комбінацію з **плитки ареалу** й **жетона тварини** та розміщує їх у своєму довкіллі. *Довкілля* — це всі плити й жетони, викладені перед кожним гравцем, зокрема й **початкова плитка ареалу**. Наприкінці ходу кожного гравця вибрані ним **плитку ареалу** й **жетон тварини** замінюють новою **плиткою ареалу** зі стосу й жетоном з **мішечка**.

Гра закінчується, коли більше немає доступної **плитки ареалу**, якою можна замінити взятую гравцем плитку. *Кожен гравець виконає рівно 20 ходів*. Після цього гравці переходять до фінального підрахунку очок, і перемагає той гравець, який набрав найбільше очок!

СТРУКТУРА ХОДУ

1 Виберіть плитку ареалу й жетон тварини



На початку кожного ходу в центрі ігрової зони лежатимуть 4 **плитки ареалів** і 4 **жетони тварин**. Вони утворюватимуть 4 різні пари, у кожній з яких буде 1 **плитка ареалу** та 1 **жетон тварини**.

Перш ніж вибрати один з чотирьох варіантів, перевірте, чи немає надмірної популяції будь-якого виду тварин.

Якщо всі 4 доступні **жетони тварин** однакові, то їх треба негайно замінити.



Візьміть усі 4 жетони й відкладіть їх убік. Потім витягніть по одному за раз 4 нові жетони з **мішечка** й розмістіть їх послідовно під кожною **плиткою ареалу**. *Примітка. Таке може статися кілька разів у хід одного гравця.*

Якщо серед усіх **жетонів тварин** є 3 однакові, то активний гравець може замінити їх.



Візьміть лише ці 3 жетони й відкладіть їх убік. Потім витягніть по одному за раз 3 нові жетони з **мішечка** й розмістіть їх послідовно під відповідними **плитками ареалів**. *Примітка. Ви можете зробити це лише один раз за хід.*

Розв'язавши проблему надмірної популяції, поверніть усі відкладені вбік жетони назад у **мішечок**.

Тепер ви вибираєте одну з комбінацій **плитки ареалу** + **жетона тварини**. Зазвичай ви повинні взяти готову комбінацію. Однак перед цим ви можете витратити **жетон природи**, щоб виконати одну з таких дій:

1. Взяти **БУДЬ-ЯКУ** з чотирьох **плиток ареалів** і **БУДЬ-ЯКИЙ** з чотирьох **жетонів тварин**.

2. Замінити **БУДЬ-ЯКУ** кількість **жетонів тварин** новими. Для проведення такої заміни див. правила надмірної популяції, наведені на цій сторінці.

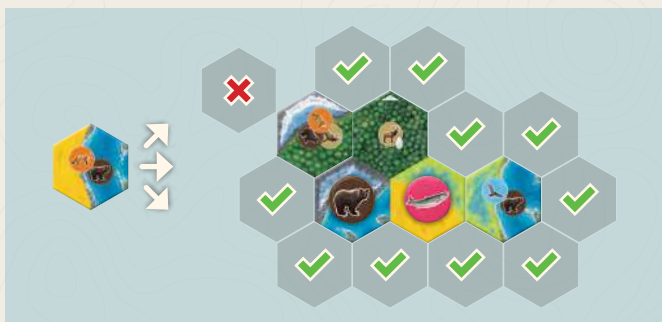
Витрачений **жетон природи** повертають у запас. У свій хід ви можете витратити будь-яку кількість **жетонів природи**. Якщо ви не маєте **жетонів природи**, то повинні взяти готову комбінацію.

2 Розмістіть плитку й жетон у своєму довкіллі



Вибравши **плитку ареалу** й **жетон тварини**, ви розміщуєте їх у своєму довкіллі в довільному порядку.

Плитку ареалу треба розміщувати в довкіллі відповідно до таких правил розміщення:



А. **Плитку ареалу** треба розміщувати поряд з будь-якою **плиткою ареалу** у вашому довкіллі. Тобто **нова плитка ареалу** повинна прилягати принаймні однією стороною до будь-якої попередньо розміщеної плитки або **початкової плитки ареалу**.

Б. Не можна розміщувати нову **плитку ареалу** поверх іншої **плитки ареалу**, а також не можна переміщувати будь-яку іншу раніше викладену плитку.

Примітка. Викладені плитки не обов'язково повинні прилягати однаковими типами ландшафтів. Однак ви можете здобути додаткові очки за ландшафти.

Жетон тварини можна розмістити на одній **плитці ареалу** за такими правилами розміщення:



Гравець має 2 плитки ареалів, де може розмістити цю лисицю.

А. На **плитці ареалу** не повинно бути вже викладеного **жетона тварини**.

Примітка. Це означає, що на 1 **плитці ареалу** завжди буде щонайбільше 1 **жетон тварини**.

Б. На **плитці ареалу** повинна бути зображена відповідна тварина (на плитках може бути від 1 до 3 варіантів).

Якщо ви не можете за правилами розмістити **жетон тварини**, бо на жодній **плитці ареалу** немає зображення цієї тварини, або якщо ви вирішили не розміщувати **жетон тварини**, тоді поверніть його в **мішечок**.

Можете розмістити **жетон тварини** на **плитці ареалу**, вибраній вами у ваш поточний хід, або на будь-якій іншій доступній **плитці ареалу**.

Якщо ви розмістили свій **жетон тварини** на **плитці ландшафту**, то візьміть жетон природи. *Докладніше про типи плиток на с. 8.*

Розмістивши вибрані плитку й жетон, покладіть на їхні місця нові компоненти. Нову **плитку ареалу** візьміть зверху будь-якого закритого стосу плиток, а **жетон тварини** витягніть навмання з **мішечка**.

Примітка. Викладаючи нові плитки й жетони в ігрову зону, не переміщуйте наявні там компоненти. Просто заповніть порожні місця.

Ваш хід завершено. Тепер свій хід виконує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

Огляд плиток

На кожній плитці ареалу зображено 1–2 типи місцевості та 1–3 варіанти для розміщення жетонів тварин.




На цій плитці є болота й річки. Тут ви можете розмістити чавичу, ведмедя або канюка.



На цій плитці є гори й прерії. Тут ви можете розмістити ведмедя або лисицю.



Ця плитка — **плитка ландшафту** . Щоразу, коли ви розміщуєте вказаний **жетон тварини** на плитці ландшафту, то отримуєте **жетон природи**.

У свій хід перед вибором плитки ареалу й жетона тварини можете витратити **жетон природи**, щоб виконати одну з таких дій:

1. Взяти БУДЬ-ЯКУ з чотирьох **плиток ареалів** й БУДЬ-ЯКИЙ з чотирьох **жетонів тварин**.

2. Замінити будь-яку кількість **жетонів тварин** новими. Для проведення такої заміни див. правила надмірної популяції на с. 6.

У свій хід ви можете витратити будь-яку кількість **жетонів природи**.

Наприкінці гри всі ваші **жетони природи** дають по 1 очку.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Якщо після завершення ходу будь-якого гравця у стосах не залишилося закритих **плиток ареалів**, які можна використати замість узятих, гра негайно закінчується і починається підрахунок очок. *Примітка. Кожен гравець на цю мить виконає рівно 20 ходів.*

Запишіть у **блокнот** ваш результат, порахувавши очки за такими пунктами:

1. Карти підрахунку очок за тварин
2. Найбільша зона кожного типу ареалу
3. Першість за найбільшими зонами ареалів
4. Жетони природи

1. Карти підрахунку очок за тварин

Ви рахуєте очки за тварин у своєму довікллі за умовами **карт підрахунку очок за тварин**, використаних у партії. *Докладніше про карти підрахунку очок див. с. 11.*

2. Найбільша зона кожного типу ареалу

Кожен гравець набирає по 1 очку за кожен тип плитки ареалу в найбільшій зоні цього ареалу (зона — це група прилеглих

плиток з однаковим типом ареалу). Ви рахуєте очки за кожен з 5 типів ареалів (гори, ліси, прерії, болота, річки).

Плитки утворюють зону ареалу, якщо вони прилягають одна до одної принаймні однією стороною з однаковим типом ареалу.

Запишіть ці очки у верхньому лівому куті відповідної клітинки для певного ареалу в **блокноті**.

Приклад. Якщо ви маєте одну зону лісів із 3 плиток, а іншу зону лісів з 4 плиток, то набираєте 4 очки, адже ваша найбільша зона лісів складається з 4 плиток.

3. Першість за найбільшими зонами ареалів

Ви набираєте бонусні очки, якщо маєте **НАЙБІЛЬШУ** серед усіх гравців зону в кожному з 5 типів ареалів. Кількість очок залежить від кількості учасників гри. *Порівняйте числа, записані в блокноті під час кроку 2, щоб визначити, хто з гравців набирає бонусні очки. Гравець, що має першість за розміром зон, записує ці очки у правому нижньому куті клітинки відповідного типу ареалу.*

Соло-гра. 2 бонусні очки за кожен тип ареалу, зона якого складається з 7 чи більше плиток.

Гра вдвох. Гравець із найбільшою зоною кожного з типів ареалів набирає 2 бонусні очки. Якщо обидва гравці мають однакові за розміром зони, то кожен набирає по 1 бонусному очку. Бонусних очок за другу за величиною зону немає.

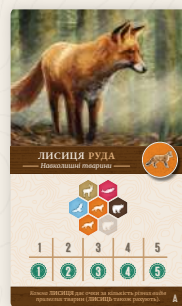
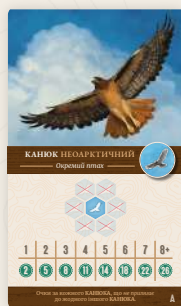
Гра з 3–4 гравцями. Гравець з найбільшою зоною кожного з типів ареалів набирає 3 бонусні очки. 1 бонусне очко дають за другу за величиною зону. Якщо два гравці мають однакові за розміром зони, то кожен з них набирає по 2 очки, а за другу найбільшу зону ніхто не набирає

очок. Якщо три або чотири гравці мають однакові найбільші зони, то кожен з них набирає по 1 очку, а за другу найбільшу зону ніхто не набирає очок. Будь-які нічії за друге місце не дають очок.

4. Жетони природи

Кожен гравець набирає 1 очко за кожен свій невикористаний жетон природи.

Тепер підрахуйте всі очки. Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок! У разі нічії за очками перемагає гравець з найбільшою кількістю жетонів природи. Якщо й далі нічия, гравці ділять перемогу.



Довкілля Ольги

Ігровий жетон	Ольга	Ігор	Олег
	11	19	4
	14	7	11
	12	20	16
	11	8	14
	11	13	10
	59	67	55
	6	5	6
	4	4	4
	7	3	8
	8	7	6
	5	7	7
	37	30	39
	2	0	1
	98	97	95

Очки за довкілля Ольги

2 пари ведмедів дають **11 очок**.

Лінія з 2 оленів і лінія з 3 оленів (5+9) дають **14 очок**.

Косяк з 4 чавичок дає **12 очок**.

4 канюки дають **11 очок**.

3 лисиці (3+5+3) дають **11 очок**.

Зона з 6 плиток гір дає **6 очок** та **2 бонусні очки** за найбільшу зону, бо Олег також має зону з 6 плиток.

Зона з 4 плиток лісу дає **4 очки** та **1 бонусне очко**, бо всі три гравці мають однакові за розміром зони.

Зона з 7 плиток прерій дає **7 очок** та **1 бонусне очко** за другу за величиною зону, бо Олег має зону з 8 плиток.

Зона з 8 плиток боліт дає **8 очок** та **3 бонусні очки** за найбільшу зону боліт серед усіх гравців.

Зона з 5 плиток річок дає **5 очок** і ніяких бонусних очок, бо це найменша зона річок серед усіх гравців.

2 невикористані жетони природи дають **2 очки**.

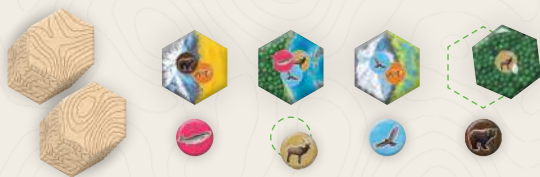
СОЛО-ГРА

Приготування. Підготуйте все як для гри вдвох, але з такими винятками: лише ви берете **початкову плитку ареалу**, а стоси **пліток ареалів** треба покласти в ліву частину ігрової зони.

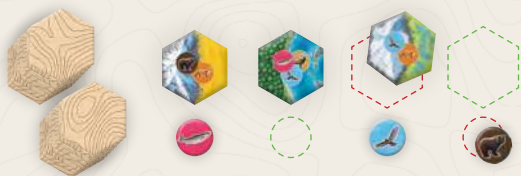
Структура ходу. Ви виконуєте ходи як у базовій грі, але перш ніж замінити взяті **плитку ареалу** й **жетон тварини** з ігрової зони, скиньте найвіддаленішу від стосів пару з плиток й жетона, а потім посуňte позostalі дві пари в крайні праві позиції. Скинуті плитку й жетон вилучають із гри. Потім візьміть 2 нові **плитки ареалів** і 2 нові **жетони тварин** та покладіть їх в ігрову зону за звичними правилами.

Приклад ходу.

У свій хід ви витрачаєте **жетон природи**, щоб узяти **плитку ландшафту** та відповідний **жетон тварини** (оленя).



Розмістивши плитку й жетон у своєму докiллi, скиньте з ігрової зони найвіддаленіші від стосів плитку й жетон (**плитку боліт і гір та жетон ведмедя** вилучають із гри).



Посуňte решту 2 **пліток ареалів** і 2 **жетонів тварин** у крайні праві позиції від стосів, утворюючи дві пари (якщо вони не були утворені перед тим). Потім заповніть порожні місця як завжди.



Кінець гри та підрахунок очок. Гра закінчується так само, як і з кількома гравцями. *Примітка.* Ви виконаєте рівно 20 ходів. Див. розділ «Кінець гри та підрахунок очок» на с. 8–9. Для соло-ігор використовуйте цю таблицю і порівняйте свої результати. Щоб вам було цікавіше грати самотійно, спробуйте сценарії на с. 13.

60+	Гарний початок!
70+	Непогано!
80+	Дуже добре!
90+	Відмінно!
100+	Неповторно!
110+	Недосяжно!!

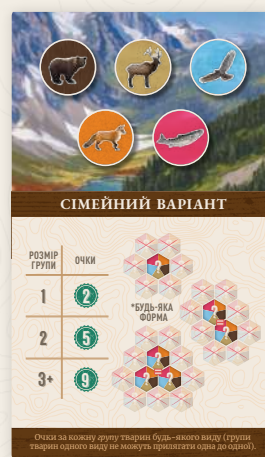
ВАРІАНТИ ГРИ

СІМЕЙНИЙ ВАРІАНТ

Приготування. Усе так само як і в базовій грі, за винятком того, що під час кроку 3 використовуйте **ЛИШЕ карту підрахунку очок за тварин** для сімейного варіанту.

Структура ходу. Без змін (див. «Структура ходу» на с. 6–7).

Кінець гри та підрахунок очок. Дотримуйтеся правил підрахунку очок, указаних на с. 8–9, але можете пропустити крок 3, якщо не хочете набирати очки за першість за зонами. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок!



Карта підрахунку очок для сімейного варіанту

Ви набираєте очки за кожну групу тварин будь-якого виду залежно від розміру групи. Групи можуть бути будь-якої форми.



ПРОМІЖНИЙ ВАРІАНТ

Проміжний варіант гри не відрізняється від сімейного, за винятком того, що ви використовуєте **карту підрахунку очок за тварин** проміжного варіанту (зворот карти підрахунку очок для сімейного варіанту), що дає різну кількість очок для груп різного розміру.

КАРТИ ПІДРАХУНКУ ОЧОК ЗА ТВАРИН

А ПАРКА ОЧКИ

1	4
2	11
3	18
4*	27

Б

10

ВЕДМЕДІ дають очки за створені групи ведмедів різного розміру. У будь-якому разі групи ведмедів можуть бути будь-якої форми чи орієнтації, але 2 групи ведмедів не можуть прилягати одна до одної. Кожна група повинна складатися рівно з тієї кількості ведмедів, що вказана на карті підрахунку очок. **Пояснення до карт.** (А) Що більше пар ведмедів ви маєте, то більше очок набираєте. (Б) Ви набираєте по 10 очок за кожну групу рівно з 3 ведмедів. (В) Ви набираєте очки за групи різних розмірів (від 1 до 3 ведмедів) та здобуваєте 3 бонусні очки, якщо маєте принаймні по одній групі кожного розміру. (Г) Ви набираєте очки за кожну групу ведмедів, що складається з 2–4 ведмедів.

В ПАРКА ОЧКИ

1	2
2	5
3	8

3 ОЧКИ ЗА НАВЕРШТЯ ПЕРШОЇ ІСКИ РОЗМІРІВ

Г ПАРКА ОЧКИ

2	5
3	8
4	13

А

2	5
9	13

Б

2	5
9	13

ОЛЕНІ дають очки за створені групи оленів. Більшість карт оленів вимагають, щоб групи були точно тієї форми, що зображена на карті. На відміну від ведмедів, групи оленів можуть прилягати одна до одної, але кожного оленя можна рахувати для набирання очок лише один раз для однієї групи. Рахуючи очки за групи оленів, що прилягають одна до одної, вибирайте такі форми груп, що дадуть вам найбільше очок. **Пояснення до карт.** (А) Ви набираєте очки за кожну групу, розміщену по прямій лінії. Прямі лінії, як показано на малюнку, повинні бути з'єднані бічними сторонами плиток у будь-якій орієнтації. (Б) Ви набираєте очки за групи саме зображених форм у будь-якій орієнтації. (В) Ви набираєте очки за кожну групу (будь-якої форми) прилеглих оленів. Що більша група, то більше очок вона дає. (Г) Кожна група повинна утворювати коло, як показано на карті.

В

1	2	3	4	5	6	7	8*
2	4	7	10	14	18	23	28

Г

1	2	3	4	5	6
2	5	9	12	16	21

А

1	2	3	4	5	6	7	8*
2	5	9	14	19	24	29	34

Б

2	3	4	5	6	7	8*
5	9	12	15	19	24	29

КАНЮКИ дають очки за поширення докільціям. Канюки можуть давати очки за кожного окремого птаха, за пару канюків або за лінії бачення між ними. Лінія бачення — це пряма лінія від сторони однієї плитки до іншої, як показано на малюнку. Лінія бачення переривається тільки наявністю іншого канюка (отже, лінія бачення не може проходити від канюка до канюка через ще одного канюка). **Пояснення до карт.** (А) Ви набираєте очки за кожного канюка, що не прилягає до жодного іншого канюка. Що більше таких канюків, то більше очок вони дають. (Б) Ви набираєте очки за кожного канюка, що не прилягає до жодного канюка, а також перебуває на лінії бачення іншого канюка. (В) Ви набираєте 3 очки за кожну лінію бачення між двома канюками. (Примітка. Один канюк може мати кілька ліній бачення.) (Г) Ви набираєте очки за кожну пару канюків залежно від кількості видів тварин, розташованих на лінії бачення між ними (крім канюків). Кожен канюк може бути частиною лише однієї пари.

В

3

3 ОЧКИ ЗА КОЖНУ ЛІНІЮ БАЧЕННЯ

Г ТВАРИНИ ОЧКИ

1	4
2	7
3*	9

А

1	2	3	4	5	6	7*
2	5	9	12	16	20	25

Б

1	2	3	4	5*	
2	4	6	9	11	17

ЧАВИЧІ дають очки за створені косяки. Косяком вважають групу прилеглих чавич, у якій кожна чавича прилягає щонайбільше до двох інших чавич. (Примітка. Це означає, що групу з 3 чавич у формі трикутника можна вважати косяком, але до неї більше не можна додавати чавич.) Косяки чавич не можуть прилягати один до одного. **Пояснення до карт.** (А) Косяки дають очки залежно від своїх розмірів, але не більше ніж 7 чавич у косяку (тобто 8-ма чавича вже не дає додаткових очок). (Б) Косяки дають очки залежно від своїх розмірів, але не більше ніж 5 чавич у косяку (тобто 6-та чавича вже не дає додаткових очок). (В) Кожен косяк дає очки залежно від свого розміру (від 3 до 5 чавич). (Г) Кожен косяк дає по 1 очку за кожну чавичу в ньому, а також по 1 очку за кожну тварину, що прилягає до косяка (вид тварин не має значення).

В ПАРКА ОЧКИ

3	10
4	12
5*	15

1 ОЧКУ ЗА КОЖНУ ЧАВИЧУ * 1 ОЧКУ ЗА КОЖНУ ТВАРИНУ

Г ТВАРИНИ ОЧКИ

1	5
2	7
3	9
4	11

А

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

Б ПАРКА ОЧКИ

1	3
2	5
3	7

ЛИСИЦІ дають очки за сусідство з іншими тваринами. Вони дають очки індивідуально або парами (кожну лисицю або пару рахують окремо). Лисиці дають очки залежно від того, чи дотримуються умови в будь-якому з прилеглих ареалів (6 для однієї лисиці та 8 для пари лисиць на карті Г). **Пояснення до карт.** (А) Ви набираєте очки за кожен вид тварин (рахуючи інших лисиць), що прилягають безпосередньо до лисиці. (Б) Ви набираєте очки за кожну лисицю залежно від кількості різних пар тварин (не рахуючи інші пари лисиць), що прилягають безпосередньо до неї. Як показано на малюнку, тварини з пари інших тварин не зобов'язані прилягати одна до одної. (В) Ви набираєте очки залежно від кількості тварин одного виду (не рахуючи інших лисиць), що прилягають безпосередньо до лисиці. Рахуйте очки лише за найчисельніший вид тварин. (Г) Ви набираєте очки для кожної пари лисиць, залежно від кількості унікальних пар тварин (не рахуючи інші пари лисиць), що безпосередньо прилягають до неї. Як показано на малюнку, тварини з пари інших тварин не зобов'язані прилягати одна до одної.

В

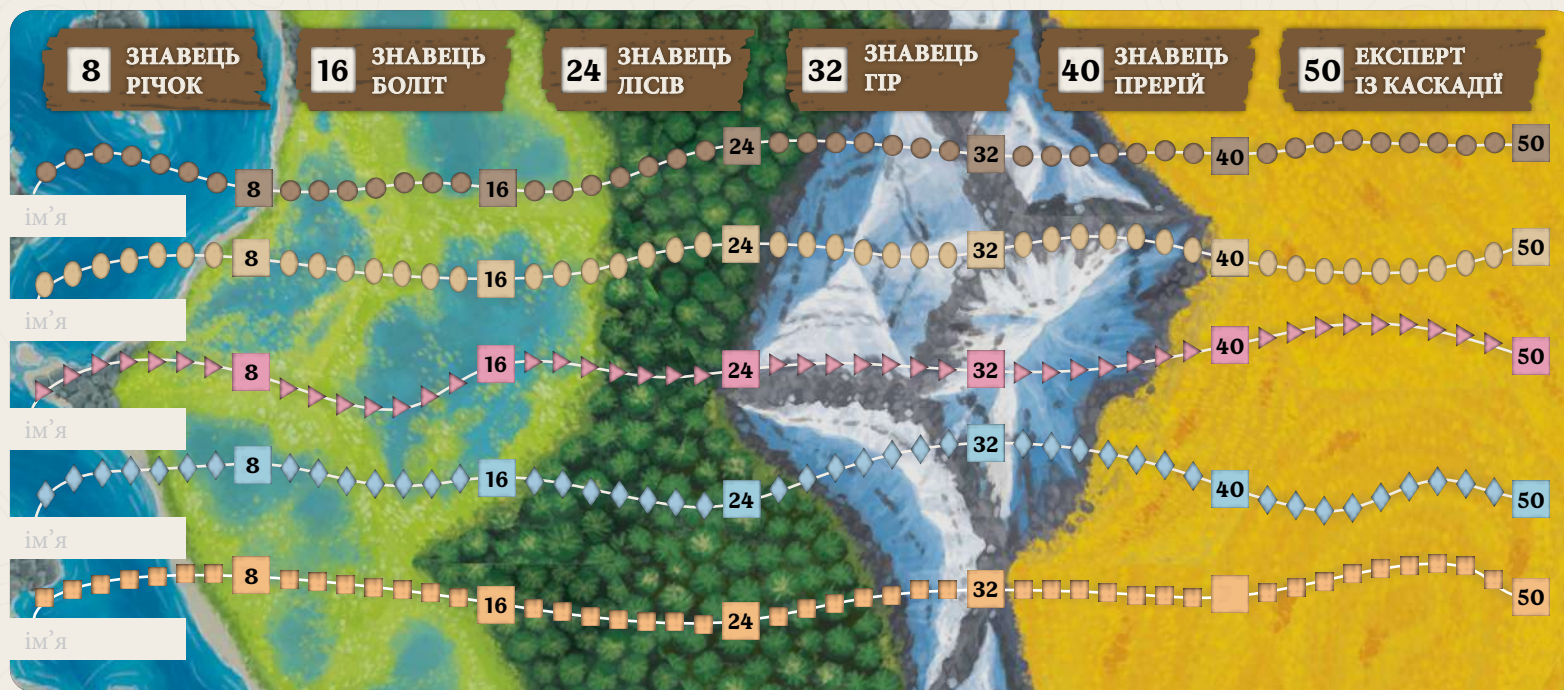
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

Г ТВАРИНИ ОЧКИ

1	5
2	7
3	9
4	11

ДОСЯГНЕННЯ В «КАСКАДІЇ»

Вивчайте природу й тваринний світ Каскадії, щоб здобувати досягнення. Подорожуйте краєм і ставайте експертом з Каскадії! Ви можете вести облік своїх досягнень, граючи соло або з суперниками. Нижче зображено треки досягнень, де до 5 гравців можуть відстежувати свій прогрес у грі. Ви будь-коли можете почати здобувати досягнення. Для цього напишіть своє ім'я під будь-яким з кольорових треків. Щоразу, коли ви граєте, вибирайте один із трьох режимів здобуття досягнень: сценарії (с. 13), звичайна гра (с. 14) або додаткові правила (с. 14) і дотримуйтеся вказівок. Відтепер щоразу, здобуваючи досягнення (●○▶◆■) у будь-якому з цих режимів, замальовуйте комірку свого кольору в секції цього режиму, а потім замальовуйте крайню ліву вільну комірку вашого треку досягнень. Чи зможете ви стати експертом з Каскадії?



Умовні позначення

- | | | | |
|-----|--|---|---|
| # | Набрати загалом не менше ніж # ПО | # | Зіграти щонайменше по # указаних тварин |
| # ↑ | Набрати очки за тварину # раз(и) | # | Види тварин, яких не можна розміщувати одну біля одної |
| # | Набрати щонайменше # ПО за будь-які # ареали | # | Типи ареалів, які не можна розміщувати один біля одного |
| # | Набрати щонайменше # ПО за кожну з вказаних тварин | # | Вид тварини, який не можна розміщувати на певний тип ареалу |
| # | Набрати щонайменше # ПО за кожен вказаний ареал | # | Один вид тварин повинен прилягати до другого виду тварин |
| # | Набрати загалом # ПО за (т)варин або (а)реали | # | Набрати щонайменше # ПО за будь-яких # тварин |

ДОСЯГНЕННЯ (сценарії)

Ви можете грати за сценаріями як у соло-режимі, так і з кількома суперниками. У кожному сценарії вказано, які **карти підрахунку очок за тварин** слід використати, а також від 1 до 4 завдань, які треба виконати для проходження сценарію. Якщо ви граєте соло, ми радимо почати з першого сценарію та один за одним переходити до наступного сценарію, поки не пройдете всі 15 сценаріїв. Ви можете заповнювати свої комірки досягнень тільки тоді, коли пройдете сценарій. Якщо ви граєте з кількома учасниками, можете вибирати будь-який сценарій. Усі гравці, що виконали умови сценарію, можуть заповнити свою комірку досягнень. Щоразу, коли ви заповнюєте комірку, заповніть наступну комірку на своєму треку досягнень на с. 12.

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

ДОСЯГНЕННЯ (звичайна гра)

Підготуйте гру за звичайними правилами для кількох гравців. Переможець гри заповнить щонайбільше одну клітинку у своєму стовпці, якщо здобуде досягнення. Щоразу, коли ви заповнюєте комірку, заповніть наступну комірку на своєму треку досягнень на с. 12.

-  Набрати 80+ ПО.
-  Набрати 85+ ПО.
-  Набрати 90+ ПО.
-  Набрати 95+ ПО.
-  Набрати 100+ ПО.
-  Набрати 105+ ПО.
-  Набрати 110+ ПО.
-  Наприкінці гри не мати жетонів природи.
-  Не мати ведмедів.
-  Не мати оленів.
-  Не мати чавич.
-  Не мати канюків.
-  Не мати лисиць.
-  Мати понад 10 тварин будь-якого виду.
-  Першість за 3 ареалами.
-  Набрати 5+ ПО за всі ареали.
-  Набрати 12+ ПО за будь-який ареал.
-  Набрати 15+ ПО за будь-який ареал.
-  Набрати 10+ ПО за кожну тварину.
-  Набрати по 20+ ПО за двох тварин.
-  Набрати 30+ ПО за одну тварину.
-  Наприкінці гри мати 5+ жетонів природи.
-  Наприкінці гри мати 10+ жетонів природи.
-  Не мати в довіллі зайнятих плиток ландшафту.
-  Мати лише 3 види тварин.

ДОСЯГНЕННЯ (додаткові правила)

Підготуйте гру для кількох учасників за звичайними правилами, додаючи одне з правил зі списку праворуч. Переможець гри заповнить свою комірку досягнення відповідно до використаного додаткового правила. Щоразу, коли ви заповнюєте комірку, заповніть наступну комірку на своєму треку досягнень на с. 12.

1. Викладайте нову плитку ареалу так, щоб вона збігалася принаймні одним типом місцевості з попередніми.



2. Викладайте нову плитку ареалу так, щоб вона не збігалася жодним типом місцевості з попередньою плиткою.

Примітка. У такому разі ПО за ареали не рахують.



3. Зміна умов підрахунку ПО за ареали: кожна зона ареалів, що складається рівно з 3 плиток, дає по 3 ПО кожна.



4. Зміна умов підрахунку ПО за ареали: ПО нараховують лише за зони ареалів щонайменше з 5 плиток.



5. В ігровій зоні може бути лише 3 пари плиток / жетонів.



6. Грайте з двома наборами карт підрахунку очок за тварин. Кожен гравець вибирає, за якою з них набирати ПО.



7. Грайте без початкових плиток ареалів. Натомість довілля кожного гравця починається з двох випадкових плиток ареалів.



8. Для виконання дії з жетоном природи потрібні два жетони природи.



9. Ви не можете розміщувати жетон тварини на щойно викладеній плитці ареалу.



10. Грайте з відкриттям карт ПО за тварин. Кожен гравець починає гру з однією з п'яти карт ПО за тварин на руці (не показуючи цю карту нікому), а решта карт лежать відкритими на столі. Коли ви граєте жетон природи, то відкриваєте свою карту ПО, викладаючи її горілиць на стіл.





ВЕДМІДЬ ГРИЗЛІ

Ведмідь гризлі (*Ursus arctos horribilis*) — найбільший з північноамериканських видів ведмедів, що може досягати 2,5 метра заввишки, коли стоїть на задніх лапах. Близько 75 % раціону гризлі зазвичай становлять ягоди, фрукти й горіхи. Однак за певних умов вони стають усеїдними, тобто можуть їсти різні рослини й тварин. Популяції гризлі сильно постраждали від заселення їхніх територій людьми. Попри всі зусилля зі збереження популяції гризлі в деяких районах, їхня чисельність на цю мить становить менше ніж 5% від тієї кількості, яка раніше проживала в цих краях.



ОЛЕНЬ РУЗВЕЛЬТА

Олень Рузвельта (*Cervus canadensis roosevelti*) — найбільший вид оленів у регіоні. Вони виростають до 3 метрів завдовжки, близько 2 метрів заввишки й бувають до 500 кілограмів завважки! Олень Рузвельта був названий на честь президента Теодора Рузвельта, який 1909 року заснував Національний заповідник гори Олімпік (нині Національний парк Олімпік), щоб захистити тварин і їхнє середовище проживання.



ЧАВИЧА

Чавича (*Oncorhynchus tshawytscha*) — найбільший з видів тихоокеанських лососів, що водяться в Каскадії. Чавича має неймовірно великий ареал проживання, і її можна знайти у водах всього Тихоокеанського північного заходу, від узбережжя Каліфорнії аж до самого заходу Азії, через Тихий океан. Багатьом популяціям лососевих загрожує небезпека від людей, особливо через греблі та різні споруди на водних шляхах, а також через надмірний вилов риби.



КАНЮК НЕОАРКТИЧНИЙ

Канюк неоарктичний (*Buteo jamaicensis*) — один з найпоширеніших видів птахів Північної Америки. Його можна знайти по всій Каскадії, а також по всьому континенту. Розмах крил цього птаха становить близько 1,2 метра. Канюк неоарктичний — це «хижак», або хижий птах. Він атакує, повільно пірнаючи згори з витягнутими лапами, на відміну від сокола, який летить на свою здобич.



ЛИСИЦЯ РУДА

Лисиця руда (*Vulpes vulpes*) — один з найпоширеніших ссавців у всій Північній півкулі. Каскадійська руда лисиця — підвид рудої лисиці, що живе в преріях і субальпійських районах біля підніжжя Каскадних гір. Руді лисиці — хитрі мисливці. Вони їдять практично все, від дрібних гризунів до птахів, яєць і навіть комах.

РІЧКИ

Колумбія — одна з найбільших і, можливо, найвідоміших річок всієї Каскадії! Вона в'ється від верхівів Скелястих гір Британської Колумбії і впадає в Тихий океан поблизу Асторії, штат Орегон. Довжина річки становить понад 1500 кілометрів, і в її басейні проживає безліч видів лососевих, зокрема чавича, кижуч, нерка і сталеголовий лосось.

БОЛОТА

Заболочені райони часто називають «нирками природи», адже вони вельми ефективно очищують водні екосистеми, витягуючи з води різні мікроелементи, як-от фосфор. На болотах надзвичайно велике біорізноманіття, тобто велика кількість різних живих організмів. Це також високопродуктивні ландшафти, що завдяки рясній рослинності ефективно перетворюють сонячну енергію на біомасу.

ЛІСИ

Ліси Каскадії — одні з найкрасивіших і найрізноманітніших у всьому світі. Псевдотсуга тисолиста (або дугласія тисолиста) — домінуючий вид дерев у багатьох старих лісах. Дощовий ліс Гог на півострові Олімпік, штат Вашингтон, — одне з найвологіших місць, де щорічно випадає понад 3 метри опадів! Ліси надзвичайно важливі поглиначі вуглецю, адже дерева вбирають велику кількість вуглецю і є важливою ланкою в запобіганні глобальній зміні клімату.

ПРЕРІЇ

Прерії — це лугові екосистеми, переважно відкриті території, на яких росте дуже мало дерев. У Каскадії багато районів прерій розташовані в посушливіших, високогірних пустельних районах регіону. На перший погляд прерії можуть видатися просто трав'янистими рівнинами, але це одні з найрізноманітніших місць на планеті, де живе безліч різних видів дикої природи, зокрема гризунів, рептилій, птахів і багатьох ссавців, таких як лисиці.

ГОРИ

Каскадні гори простягаються від південної частини Британської Колумбії до Північної Каліфорнії. У цьому хребті є як вулканічні гори (гора Святої Єлени, що вивергалася 1980 року), так і невулканічні (Північні каскади). Найвища вершина хребта — гора Реньє, заввишки приблизно 4400 кілометрів над рівнем моря. Гора Реньє — головна окраса краєвиду Сієтла, а також одна з найвідоміших географічних принад цього регіону.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

На початку 2019 року Flatout Games вирішили створити Flatout Games CoLab. CoLab — це можливість для засновників Flatout Games об'єднатися з неймовірними людьми з індустрії настільних ігор і творити разом. Наш підхід полягає в тому, щоб залучати кожного учасника у творчий процес від початку й до кінця. Ми прагнемо зацікавити й надихнути кожну творчу особистість, пропонуючи їм працювати разом і насолодитися досягнутим результатом. Видання гри «Каскадія» стало неповторним досвідом для кожного з CoLab, і ми всі командою працювали над нею — разом ризикували й разом були винагороджені.

Команда The Flatout Games CoLab, що працювала над «Каскадією»

Ренді Флінн: автор гри, розвиток гри

Дейвід Єцці: розвиток гри

Моллі Джонсон: художнє керівництво, керування проектом, розвиток проекту, маркетинг

Дилан Манджіні: графічний дизайн, маркетинг

Роберт Мелвін: розвиток проекту, адміністрування, логістика

Кевін Расс: графічний дизайн, маркетинг, розвиток проекту

Шон Станкевич: керівник проекту, виробництво, розвиток проекту, маркетинг

Ілюстрації: Бет Собел

Автор соло-гри: Шон Станкевич

Автори сценаріїв і досягнень: Ренді Флінн, Роберт Мелвін, Шон Станкевич

Команда AEG

Керівник проєктів: Ніколас Бонжу

Виробництво: Дейвід Лепор

Ми хотіли б подякувати цим друзям за тестування гри та підтримку в розробленні «Каскадії»:

Каліл Алобайді, Джулі Аренівар, Марлін Аренівар, Гейлі Шай Браун, Браян Чендлер, Джозеф З. Чен, Джереми Дейвіс, Кріс Доумм, Джастін Фолкнер, Мануель Фернандес, Джекі Флінн, Кен Грейзер, Кевін Гроут, Спенсер Гарріс, Ешвін Камат, Карла Копп, Емма Ларкінс, Пітер Макферсон, Джуліан Мадрид, Чед Мартінелл, Ієвін Макградді, Аарон Месберн, Тоні Міллер, Кріс Морріс, Роберт Ньютон, Кетрін Ніколлз, Ерік Ніколлз, Софі Ніколлз, Ріс Ніколлз, Тому Рорем, Раян Сандерз, Тейлор Шусс, Коді Томпсон, Саманта Веллуччі, Лорен Вулсі, Марк Юаса й Джон Зінсер. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, Unpub та Zephyr Workshop.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Переклад: Святослав Михаць

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редагування: Анастасія Янчук

Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Роман Кудря, Андрій Слісарчук, Андрій Журба



Подобається «Каскадія»?

Гештег #ГраКаскадія

Стежте за нами @lord.of.boards

Маєте запитання? Пишіть нам:



www.lordofboards.com.ua

www.hod-konem.com

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

Усі права застережено.

Виготовлено в Китаї.

Увага! Небезпека удушження!

Не для дітей віком до 3 років.

www.flatout.games