

KASKADIJA™

RENDI FLIN



PRAVILA



KASKADIJA™

Apstraktna igra postavljanja pločica i biranja tokena, za 1 do 4 igrača, uzrasta od 10 i više godina koju je dizajnirao Rendi Flin.

O regionu

Pacifički severozapad, poznat kao i Kaskadija je geografska oblast u zapadnoj Severnoj Americi omeđena Tihim okeanom na zapadu i (grubo) Stenovitim planinama na istoku. Iako ne postoji zvanična i utvrđena granica, Kaskadija obuhvata kanadsku provinciju Britanska Kolumbija i teritoriju Jukon, kao i američke savezne države Ajdaho, Oregon i Vašington.

O igri

U društvenoj igri Kaskadija™, igrači se takmiče da naprave najskladniji ekosistem na pacifičkom severozapadu tako što biraju pločice staništa i tokene životinja u cilju da naprave prelepi mozaik predela. Svaka partija igre Kaskadija™ garantuje unikatnu kombinaciju ciljeva koji su povezani za svaku od pet vrsta divljih životinja. Dok postavljaju tokene životinja na način koji će im doneti poene, igrači će se takmičiti i koji će formirati najveći region staništa istog tipa. Gradeći svoj ekosistem igrači moraju da vode računa na staništa koja formiraju i životinje koje naseljavaju, sa ciljem da stvore najharmoničniji ekosistem u celoj Kaskadiji™.

O timu

Većina članova našeg tima Kaskadiju zove svojim domom! Mi smo strastveni avanturisti i puno vremena smo proveli šetajući, vozeći bicikle i veslajući Kaskadijom, istražujući njene predele! Inspirisani smo velikom lepotom predela i životinja ove oblasti i uzbuđeni smo što možemo sa vama da podelimo ovu igru, kao i neke činjenice o ovom regionu. Nadamo se da će vas ova igra nadahnuti da istražujete prirodu, gde god da se nalazite, ili da ćete poželeti da posetite Kaskadiju!

KOMPONENTE

Vaša primerak Kaskadije bi trebalo da sadrži navedene komponente.
Ukoliko vam nešto nedostaje kontaktirajte nas na www.drustveneigre.rs.



85 pločica staništa, uključujući 25 ključnih pločica (*planine, šume, prerije, močvare, reke*)



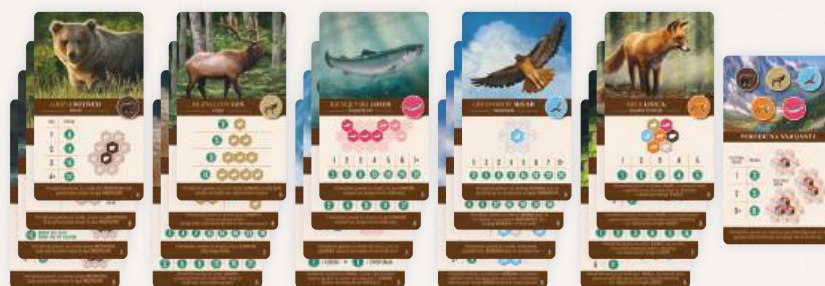
100 drvenih tokena životinja
(20 medveda, 20 losova, 20 lososa,
20 mišara, 20 lisica)



25 tokena šišarki
(*šišarke moćne zelene duglazije*)



5 početnih pločica staništa



21 karta bodovanja
(4 medveda, 4 losa, 4 lososa, 4 mišara, 4 lisice,
1 porodična/početnička)



1 pamučna vrećica
(za tokenne životinje)



1 blokčić za
beleženje rezultata

POSTAVKA

- 1 Ubacite sve **tokene životinja** u **vrećicu** i dobro ih promešajte.
- 2 Koristite sledeću tabelu da odredite koliko **pločica staništa** bi trebalo da koristite u zavisnosti od broja igrača. Nasumično izaberite te pločice. Nemojte da gledate pločice, ni one koje ste izbacili, ni one koje ćete koristiti. *Za postavku solo igre pogledajte stranu 10.*

 : 43 (ili izbacite 42)	} (Napomena: Pločica mora da bude 20 po igraču, plus 3)
 : 63 (ili izbacite 22)	
 : 83 (ili izbacite 2)	

Promešajte pločice i postavite ih, licem prema dole, u nekoliko gomila, nadohvat ruke svim igračima. To je rezerva. **Pločice staništa** koje ste izbacili vratite nazad u kutiju jer vam neće trebati.

- 3 Nasumično izaberite po jednu **kartu bodovanja** za svaku vrstu životinja, zatim postavite tih 5 karata na sredinu stola, tako da svi igrači mogu da ih vide. Ostale **karte bodovanja** vratite u kutiju. Preporučujemo vam da za vašu prvu partiju koristite **karte bodovanja** koje su prikazane na slici - to su karte koje su označene slovom „A” u donjem desnom uglu.
- 4 Nasumično podelite po jednu **početnu pločicu staništa** svakom igraču, postavljajući je, licem prema gore, ispred njega. Ostale vratite u kutiju jer vam neće trebati.
- 5 Otkrijte 4 **pločice staništa** iz rezerve i postavite ih na sredinu stola, licem prema gore, nadohvat ruke svim igračima.
- 6 Izvucite 4 **tokena životinja** iz **vrećice** i uparite ih, po redu, sa svakom od 4 **pločice staništa**, tako da formirate 4 kombinacije jednog staništa i jednog tokena.
- 7 Postavite **šišarke** nadohvat ruke svim igračima.
- 8 Igrač koji je najskorije video uživo neku od životinja iz igre je prvi igrač. *(ili nasumično odredite prvog igrača).*

PREGLED POTEZA

1 Izaberite pločicu staništa i token životinja



Na početku svakog poteza, na sredini stola, moraju da se nalaze 4 **pločice staništa** i 4 **tokena životinja**. **Pločice staništa** i **tokene životinja** rasporedite u četiri razdvojene kombinacije, svaka sa jednom **pločicom staništa** i **jednim tokenom** životinje. Na taj način ćete imati četiri izbora.

Pre nego što izaberete kombinaciju, proverite da li je neka vrsta životinja prenaseljena:

Ako su sva četiri dostupna **tokena životinja** ista, morate da ih zamenite.



Uzmite sva 4 tokena i odložite ih sa strane. Zatim, jedan po jedan, izvucite 4 nova tokena iz **vrećice** i uparite svaki od njih, po redu, sa jednom **pločicom staništa**. *Napomena: Ovaj proces možete da ponovite više puta u toku istog poteza.*

Ako su 3 dostupna **tokena životinja** ista, igrač koji je na potezu bira da li će da zameni tokene ili ne.



Uzmite samo ta 3 tokena i odložite ih sa strane. Zatim, jedan po jedan, izvucite 3 nova tokena iz **vrećice** i uparite svaki od njih, po redu, sa jednom **pločicom staništa**. *Napomena: Ovaj proces možete da ponovite samo jednom u toku istog poteza.*

Kada rešite sve, vratite sve odložene tokena u **vrećicu**.

Sada izaberite jednu kombinaciju **pločica staništa** i **tokena životinja**. Obično morate da uzmete postojeću kombinaciju. Međutim, pre nego što to učinite, opciono možete da potrošite **šišarku** da uradite jednu od sledećih akcija:

1. Uzmite BILO KOJU od četiri **pločice staništa** i BILO KOJI od četiri **tokena životinja**.

2. Zamenite BILO KOJI broj **tokena životinja** (*Pogledajte pravila prenaseljenosti na ovoj strani za proces zamene*).

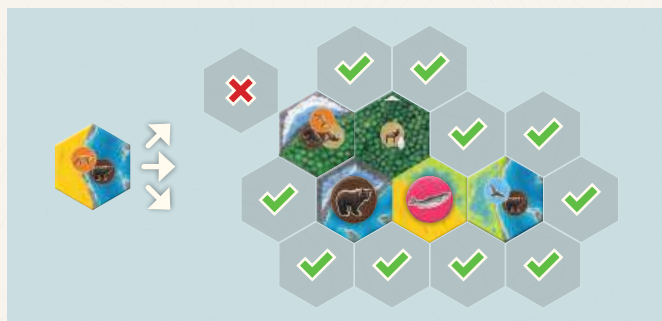
Potrošene **šišarke** se vraćaju u zalihu. Ne postoji ograničenje broja **šišarki** koje možete da potrošite na svom potezu. Ako nemate nijednu **šišarku**, morate da uzmete jednu od postojećih kombinacija.

2 Postavite pločicu i token u svoj ekosistem



Nakon što ste odabrali **pločicu staništa** i **token životinje**, postavite ih u svoj ekosistem, bilo kojim redom.

Prilikom postavljanja **pločice staništa** u ekosistem morate da se pridržavate sledećih pravila:



A. Pločicu staništa morate da postavite uz bilo koju **pločicu staništa** koja se već nalazi u vašem ekosistemu, to jest, **pločica staništa** mora da dodiruje barem jednu ivicu neke druge, prethodno postavljene pločice ili **početne pločice staništa**.

B. Pločicu staništa ne smete da postavite preko druge pločice. Pločice koje ste postavili u prethodnim potezima ne smete da premeštate i okrećete.

Napomena: Poklapanje staništa nije pravilo kojeg morate da se pridržavate prilikom postavljanja, ali može da vam donese dosta poena tokom bodovanja na kraju igre.

Token životinje možete da postavite na jednu **pločicu staništa** i tom prilikom morate da se pridržavate sledećih pravila:



Lisicu možete da postavite na jednu od dve pločice staništa

A. Pločica staništa ne sme već da ima **token životinje** na sebi.

*Napomena: Ovo znači da svaka **pločica staništa** može da ima samo jedan **token životinje** na sebi.*

B. Na pločici staništa mora da bude naznačena odgovarajuća vrsta životinje (*pločice mogu da prikazuju do 3 različite vrste životinja*).

Ako ne možete da postavite **token životinje** jer nijedna slobodna **pločica staništa** ne podržava tu vrstu životinja ili ako vi odlučite da ga ne postavite, **token životinje** vratite u **vrećicu**.

Možete da postavite **token životinje** na **pločicu staništa** koju ste izabrali u tom potezu, a možete da je postavite i na bilo koju drugu slobodnu **pločicu staništa**.

Ako postavite **token životinje** na **ključnu pločicu** uzmite **šišarku** (*pogledajte Pregled pločica na strani 8*).

Nakon što ste postavili pločicu i token koje ste izabrali, morate da dopunite dostupne kombinacije. **Pločice staništa** dopunite nasumično odabranom pločicom iz zalihe. **Token životinje** dopunite nasumično izvučenim tokenom iz **vrećice**.

Napomena: Kada dopunjavate pločice i tokene, ne smete da pomerate postojeće kombinacije pločica i tokena. Jednostavno dopunite prazna mesta.

Vaš potez je sada završen. Igra se nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu.

Pregled pločica staništa

Svaka pločica staništa ima jedan ili dva tipa staništa i jednu, dve ili tri vrste životinja.



Ova pločica ima močvaru i reku. Na nju možete da postavite lososa, medveda ili mišara.



Ova pločica ima planinu i preriju. Na nju možete da postavite medveda ili lisicu.



Ovo je **ključna pločica** . Svaki put kada postavite odgovarajući **token životinje** na **ključnu pločicu** dobijate **šišarku**.

Na svom potezu, pre nego što izaberete pločicu i token, možete da potrošite **šišarku** da biste uradili jednu od sledećih akcija:

1. Uzmite BILO KOJU od 4 **pločice staništa** i BILO KOJI od 4 **tokena životinja**.

2. Odbacite bilo koji broj **tokena životinja** i zameni ih (*Pogledajte prenaseljenost na strani 6 za proces zamene*).

Nema ograničenja koliko **šišarki** možete da potrošite na svom potezu.

Na kraju igre, svaka **šišarka** koja vam je ostala vredi 1 poen.

KRAJ IGRE I BODOVANJE

Ako na kraju poteza, bilo kog igrača, nema više **pločica staništa** u rezervi kojom treba da zamenite uzetu pločicu, igra se odmah završava i prelazi se na bodovanje. *Napomena: Svaki igrač bi trebalo da odigra tačno 20 poteza.*

Beležite poene u **blokčić** za:

1. Karte bodovanja
2. Regioni staništa
3. Najveći region staništa
4. Šišarke

1. Karte bodovanja

Za svakog igrača, izračunajte koliko poena je osvojio na osnovu karata bodovanja koje se koriste u toj partiji (*Za detalje pogledajte Karte bodovanja na strani 11*).

2. Regioni staništa

Svaki igrač, osvaja jedan poen po **pločici staništa** u svom najvećem povezanom regionu staništa (*grupa povezanih staništa istog tipa*) za svaki od 5 tipova staništa (*planine, šume, prerije, močvare i reke*).

Pločice se smatraju delom regiona staništa ako dele barem jednu istu ivicu, tog tipa staništa, sa najmanje jednom drugom pločicom.

*Zabeležite poene u gornjem levom delu odgovarajućeg polja u **blokčiću** (vodite računa o kom igraču i tipu staništa se radi).*

Primer: Ako imate region od 3 šume i region od 4 šume, dobićete 4 poena jer je vaš najveći region šuma, region od 4 pločice.

3. Najveći region staništa

Igrači osvajaju bonus poene, u zavisnosti od broja igrača, ako imaju **NAJVEĆI** region staništa za svaki od 5 tipova staništa. Koristite rezultate zabeležene u **blokčiću**, iz 2. koraka da odredite koji igrač dobija bonus poene. Zabeležite bonus poene u donjem desnom delu odgovarajućeg polja u **blokčiću** (*vodite računa o kom igraču i tipu staništa se radi*).

Solo igra: Dobijate dva bonus poena za svaki tip staništa za koji imate region od sedam ili više pločica.

Igra za 2 igrača: Dva bonus poena dobija igrač koji ima najveći region za svaki tip staništa. Ukoliko je nerešeno, svaki igrač dobija po jedan bonus poen. Ne dodeljuju se bonus poeni za drugi najveći region.

Igra za 3 ili 4 igrača: Tri bonus poena dobija igrač koji ima najveći region za svaki tip staništa. Jedan bonus poen dobija igrač koji ima drugi najveći region. Ako su dva igrača izjednačena za najveći region, svaki dobija po dva poena, a ne dodeljuju se bonus poeni za drugi najveći region. Ako su tri ili četiri igrača izjednačena za najveći

region, svaki dobija po jedan poen, a ne dodeljuju se bonus poeni za drugi najveći region. Ako je bilo koji broj igrača izjednačen za drugi najveći region, nijedan igrač ne dobija bonus poene.

4. Šišarke

Igrači dobijaju po jedan poen za svaku svoju neiskorišćenu šišarku.

Na kraju, saberite sve poene i igrač sa najviše poena je pobjednik! U slučaju nerešenog rezultata, igrač sa više šišarki je pobjednik. Ukoliko je i dalje nerešeno, igrači dele pobjedu.



Anjin ekosistem

Primer bodovanja

Dva para medveda donose **11 poena**.

Linija od dva losa i linija od tri losa donose **14 poena** (5+9).

Niz od 4 lososa donosi **12 poena**.

Četiri mišara donose **11 poena**.

Tri lisice donose **11 poena** (3+5+3).

Šest povezanih planina donose **6 poena**, koliko ima i Radoš, tako da donose još **2 bonus poena**.

Četiri povezane šume donose **4 poena**, koliko imaju i Uroš i Radoš, tako da donose još **1 bonus poen**.

Sedam povezanih prerija donose **7 poena**, što je manje nego što ima Radoš, tako da donose još **1 bonus poen**.

Osam povezanih močvara donose **8 poena**, što je više nego što imaju Uroš i Radoš, tako da donose još **3 bonus poena**.

Pet povezanih reka donose **5 poena**, što je najmanje od svih igrača, tako da ne donose bonus poene.

Dve neiskorišćene šišarke donose **2 poena**.

	Anja	Uroš	Radoš
	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

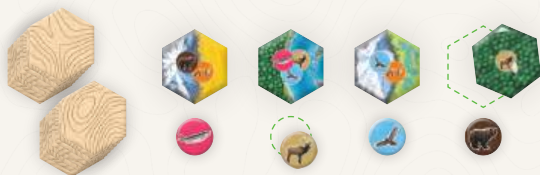
SOLO IGRA

Postavka: Postavka je ista kao i za igru za dva igrača sa sledećim izmenama - samo sebi podelite **početnu pločicu staništa** i rezervu **pločica staništa** postavite levo od oblasti za igru.

Pregled poteza: Potez je isti kao i u igri sa više igrača, ali pre nego što dopunite **pločice staništa** i **tokene životinje**, odbacite pločicu i token koji se nalaze najdalje od rezerve. Odbačena pločica i token se uklanjaju iz igre. Preostale pločice i tokene, pomerite udesno, a zatim izmite dve nove pločice staništa i izvucite dva nova tokena životinja i postavite ih tako da budu bliže rezervi.

Primer poteza:

Na svom potezu ste potrošili **šišarku** da biste uzeli **ključnu pločicu staništa** i odgovarajući **token losa**.



Nakon što ste postavili pločicu i token u svoj ekosistem, odbacite pločicu i token koji su najdalje od rezerve pločica (Pločicu sa planinom i močvarom i token medveda treba da uklonite iz igre).



Pomerite preostale dve **pločice staništa** i **dva tokena** životinja, dalje od rezerve i uparite ih (ako već nisu). Zatim dopunite prazna mesta kao i obično.



Kraj igre i bodovanje: Igra se završava i boduje na isti način kao i igra u više igrača (*Napomena: Odigraćete tačno 20 poteza*). Pogledajte poglavlje Kraj igre i bodovanje na stranama 8 i 9. Koristite ovu tabelu da saznate vaš rezultat. Za potpuni doživljaj solo igre pogledajte scenarije na strani 13.

60+	Nije loše za početak!
70+	Počinješ da kapiraš!
80+	Vrlo dobro!
90+	Odlično!
100+	Brutalno!
110+	Nerealno!!

VARIJANTE

PORODIČNA VARIJANTA

Postavka: Postavka porodične varijante je ista kao i standardne igre osim što koristite SAMO kartu bodovanja za porodičnu varijantu.

Pregled poteza: Bez promena (pogledajte poglavlje Pregled poteza na stranama 6 i 7).

Kraj igre i bodovanje: Pogledajte poglavlje Kraj igre i bodovanje na stranama 8 i 9, ali možete da preskočite 3. korak ako ne želite da bodujete najveći region staništa! Igrač sa najviše poena je pobednik!



Karta bodovanja za porodičnu varijantu

Osvajate naznačene poene za svaku grupu istih životinja, u zavisnosti od veličine grupe. Grupe mogu da budu bilo kog oblika.



Primer: Osvajate poene za grupu od 3 lososa, grupu od 2 lisice, grupu od 2 losa, 2 pojedinačna medveda i 3 pojedinačna mišara.

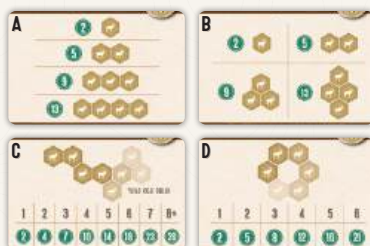
POČETNIČKA VARIJANTA

Početnička varijanta ima ista pravila kao i porodična varijanta, ali u njoj se koristi **karta bodovanja za početničku varijantu** koja ima različita bodovanja za različite veličine grupe.

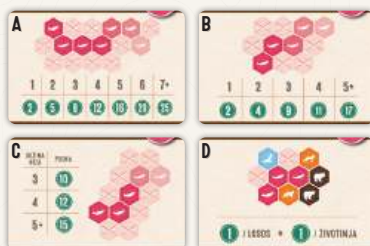
KARTE BODOVANJA



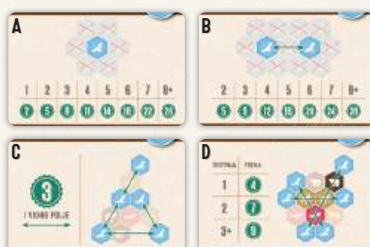
MEDVEDI vam donose poene za grupe medveda različite veličine koje ste formirali. U svakom slučaju, grupa medveda može da bude bilo kog oblika i orijentacije, ali dve grupe ne mogu da budu jedna pored druge. Da biste osvojili poene, svaka grupa mora da ima tačan broj medveda kao na karti bodovanja. **Pojašnjenje karata:** (A) Osvojićete rastući broj poena u zavisnosti od toga koliko imate parova medveda. (B) Osvojićete 10 poena za svaku grupu od tačno tri medveda. (C) Osvojićete poene za svaku grupu medveda, veličine od 1 do 3, i dodatnih 3 poena ako imate po jednu grupu od sve tri veličine. (D) Osvojićete poene za svaku grupu medveda, veličine od 2 do 4.



LOSOVI vam donose poene za grupe losova koje ste formirali. Većina karata bodovanja losova zahteva da grupe budu tačno određenog oblika koji je prikazan na karti. Za razliku od medveda, grupe losova mogu da budu jedna pored druge, ali svaki los može da bude deo samo jedne grupe. Kada bodujete grupe losova koje su povezane, uvek bodujte na način koji će vam doneti najveći broj poena. **Pojašnjenje karata:** (A) Osvojićete poene za grupe losova u pravim linijama. Prave linije, kao na slici, moraju da budu povezane preko paralelnih strana pločica, u bilo kojoj orijentaciji. (B) Osvojićete poene za grupe losova tačno prikazanih oblika, u bilo kojoj orijentaciji. (C) Osvojićete rastući broj poena, za grupe losova, na osnovu veličine. Ove grupe mogu da budu bilo kog oblika i veličine. (D) Grupe moraju da budu u kružnoj formaciji, kao što je prikazano.



LOSOSI vam donose poene za nizove lososa koje ste formirali. Niz podrazumeva grupu povezanih lososa, u kojoj se svaki losos graniči sa najviše druga dva lososa (Napomena: Ovo znači da grupa od 3 lososa u trouglastoj formaciji može da se računa kao niz, ali nijedan više losos ne može da se priključi toj grupi). Niz lososa ne može da ima nijednog više lososa koji se nalazi pored njega. **Pojašnjenje karata:** (A) Osvojićete poene za svaki niz, na osnovu njegove veličine, a maksimalna veličina je sedam. (B) Osvojićete poene za svaki niz, na osnovu njegove veličine, a maksimalna veličina je pet. (C) Osvojićete poene za svaki niz, na osnovu njegove veličine, koja mora da bude između tri i pet. (D) Osvojićete poene za svaki niz od najmanje tri lososa, jedan poen za svakog lososa u nizu, plus jedan poen za svaki susjedni token životinje (vrsta životinje nije bitna).



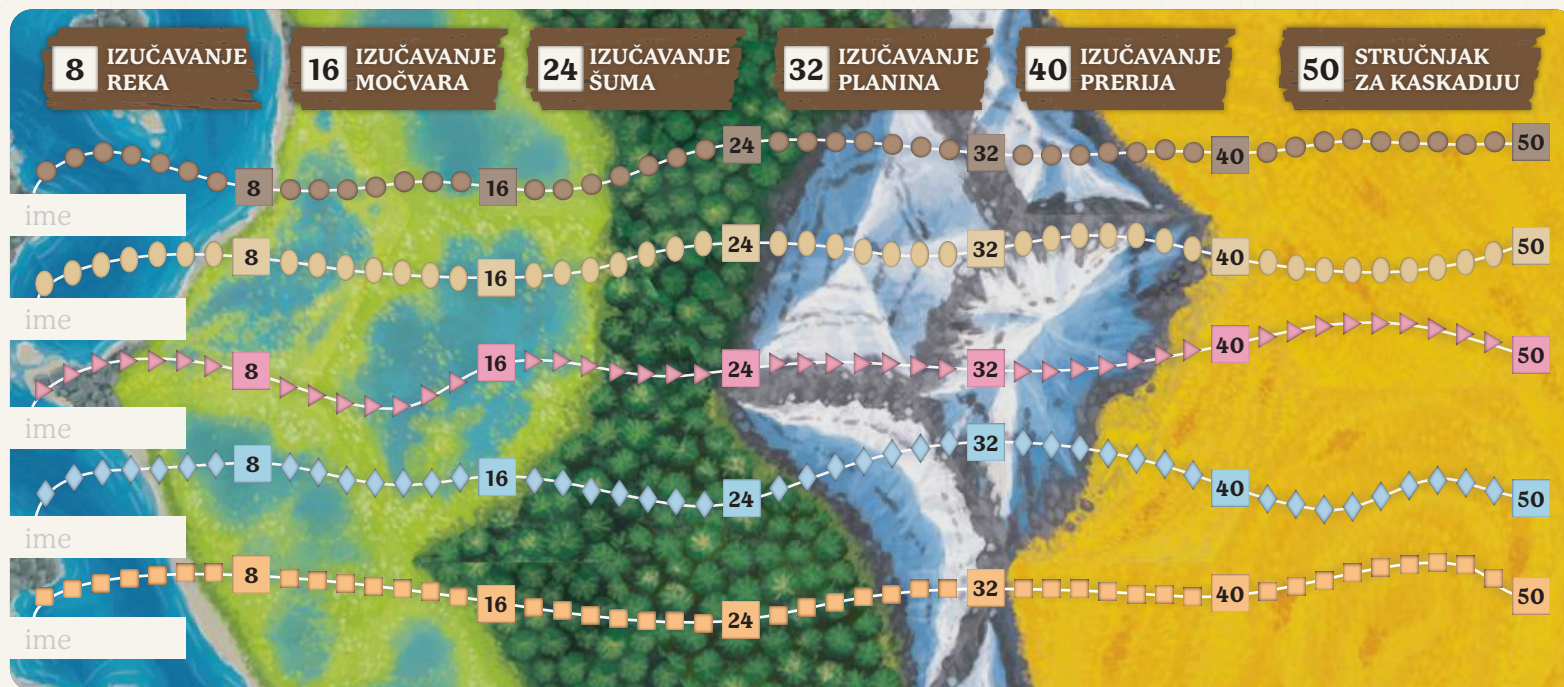
MIŠARI vam donose poene na osnovu njihove rasprostranjenosti. Mišari mogu da donesu poene za svakog mišara, za par mišara ili za vidno polje između njih. Vidno polje je prava linija između paralelnih ivica dve pločice staništa na kojem se nalaze tokeni mišara, kao što je prikazano. Vidno polje se jedino prekida prisustvom drugog mišara (linija vidnog polja ne može da ide od jednog do drugog mišara, kroz mišara). **Pojašnjenje karata:** (A) Osvojićete rastući broj poena za svakog mišara koji pored sebe nema nijednog drugog mišara. (B) Osvojićete rastući broj poena za svakog mišara koji pored sebe nema nijednog drugog mišara i ima drugog mišara u vidnom polju. (C) Osvojićete 3 poena za svako vidno polje između dva mišara (Napomena: Više vidnih polja može da uključuje istog mišara). (D) Osvojićete rastući broj poena, za svaki par mišara na osnovu broja različitih vrsta životinja koje se nalaze u njihovom vidnom polju (ne uključujući druge mišare). Svaki mišar može da bude deo samo jednog para.



LISICE vam donose poene na osnovu drugih vrsta životinja koje se nalaze pored njih. Lisice donose poene ili individualno ili u parovima. Svaka lisica ili par lisica se nezavisno boduju, i donose rastući broj poena, u zavisnosti od toga da li su ispunjeni uslovi na susjednim pločicama staništa (6 u slučaju jedne lisice, 8 u slučaju para lisica na karti D). **Pojašnjenje karata:** (A) Osvojićete za svaku lisicu, rastući broj poena na osnovu broja različitih vrsta životinja koje je okružuju (uključujući druge lisice). (B) Osvojićete za svaku lisicu, rastući broj poena na osnovu broja parova različitih vrsta životinja koji je okružuju (ne uključujući druge parove lisica). Kao što je prikazano životinje koje čine par ne moraju da budu jedna pored druge. (C) Osvojićete za svaku lisicu, rastući broj poena na osnovu broja istih životinja koje je okružuju (ne uključujući druge lisice). Poene osvajate samo za najbrojniju vrstu životinja. (D) Osvojićete za svaki par lisica, rastući broj poena na osnovu broja parova različitih vrsta životinja koji ih okružuju (ne uključujući druge parove lisica). Kao što je prikazano životinje koje čine par ne moraju da budu jedna pored druge.

KASKADIJA DOSTIGNUĆA

Izučavanjem staništa i divljih životinja Kaskadije, dok pešačite njenim prelepim krajolikom, možete da ostvarite dostignuća i steknete zvanje stručnjaka za Kaskadiju! Kaskadija dostignuća možete da ostvarite igrajući i solo igru i igru u više igrača. Ispod se nalazi skala za dostignuća u kojoj najviše šest igrača može da prati svoj generalni napredak. Ostvarena dostignuća možete da počnete pratiti u bilo kom trenutku. Da biste to uradili upišite svoje ime ispod bilo koje pešačke staze. Svaki put kada igrate Kaskadiju, izaberite jedan od tri formata dostignuća: scenarija (strana 13), standardna igra (strana 14) ili izmenjena pravila (strana 14) i pratite uputstva. Svaki put kada ostvarite neko dostignuće, bez obzira kog formata, popunite polje (oblika koje odgovara vašoj stazi ●●●▶◆□) ispod ostvarenog dostignuća, a zatim se vratite na ovu stranu i popunite sledeće polje na vašoj stazi, počevši sa leva, pa na desno. Da li možete da postanete stručnjak za Kaskadiju?



Legenda

- Osvoji najmanje # ukupno poena
- Osvoji maksimalan broj poena za životinju # puta
- Osvoji najmanje # poena za bilo koja # staništa
- Osvoji najmanje # poena za svaku označenu životinju
- Osvoji najmanje # poena za svako označeno stanište
- Osvoji # ukupno poena za (ž)ivotinju ili (s)tanište
- Odigraj najmanje # svake označene životinje
- Vrste životinja koje ne smeju da budu jedna pored druge
- Tipovi staništa koji ne smeju da budu jedan pored drugog
- Vrsta životinja koja ne sme da se postavi na tip staništa
- Prva vrsta životinje mora da bude pored druge vrste
- Osvoji najmanje # poena za bilo koje # životinja

DOSTIGNUĆA (scenarija)

Scenarije možete da koristite u solo igri ili u igri za više igrača. Svaki scenario ima tačno određene karte bodovanja koje morate da koristite i 1 do 4 cilja koje sve morate da ispunite kako biste prešli scenario. Kada igrate solo igru, preporučujemo vam da počnete od prvog scenarija, pa zatim redom, jer scenariji progresivno postaju sve teži. Svoje polje dostignuća možete da popunite samo kada pređete scenario. Kada igrate igru u više igrača, izaberite bilo koji scenario. Svi igrači koji uspešno pređu scenario mogu da popune svoje polje dostignuća. Svaki put kada popunite polje u tabeli ispod, ispunite i prvo sledeće polje na vašoj stazi mapi dostignuća (strana 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

DOSTIGNUĆA (standardna igra)

Postavite i odigrajte Kaskadiju u više igrača koristeći standardna pravila. Samo pobjednik može da popuni jedno polje u svojoj koloni ako je ispunio uslove za dostignuće. Svaki put kada popunite polje u tabeli ispod, popunite i prvo sledeće polje vaše staze na mapi dostignuća (strana 12).

- | | | |
|-----|--|--|
| 1. | | Osvoji 80+ poena |
| 2. | | Osvoji 85+ poena |
| 3. | | Osvoji 90+ poena |
| 4. | | Osvoji 95+ poena |
| 5. | | Osvoji 100+ poena |
| 6. | | Osvoji 105+ poena |
| 7. | | Osvoji 110+ poena |
| 8. | | Završi igru bez ijedne šišarke |
| 9. | | Završi igru bez ijednog medveda |
| 10. | | Završi igru bez ijednog losa |
| 11. | | Završi igru bez ijednog lososa |
| 12. | | Završi igru bez ijednog mišara |
| 13. | | Završi igru bez ijedne lisice |
| 14. | | Moraš da imaš 11+ tokena jedne vrste životinja |
| 15. | | Moraš da imaš 3 najveća regiona staništa |
| 16. | | Osvoji 5+ poena za svaki tip staništa |
| 17. | | Osvoji 12+ poena za jedan tip staništa |
| 18. | | Osvoji 15+ poena za jedan tip staništa |
| 19. | | Osvoji 10+ poena za svaku životinju |
| 20. | | Osvoji 20+ poena za dve životinje |
| 21. | | Osvoji 30+ poena za jednu životinju |
| 22. | | Završi igru sa 5+ šišarki |
| 23. | | Završi igru sa 10+ šišarki |
| 24. | | Bez tokena na ključnim staništima |
| 25. | | Smeš da imaš samo 3 vrste životinja |

DOSTIGNUĆA (izmenjena pravila)

Postavite i odigrajte Kaskadiju u više igrača koristeći standardna pravila sa jednom izmenom pravila iz liste sa leve strane. Pobjednik može da popuni svoje polje ispod promene pravila koja je korišćena. Svaki put kada popunite polje u ovoj tabeli, popunite i prvo sledeće polje vaše staze na mapi dostignuća (strana 12).

1. Kada postavljate pločice, barem jedan tip staništa mora da se poklapa sa već postavljenim pločicama.



2. Kada postavljate pločice, ista staništa ne smeju da se dodiruju. (Napomena: Ignorišite bodovanje staništa).



3. Promena bodovanja staništa: Samo regioni staništa veličine 3 donose 3 poena.



4. Promena bodovanja staništa: Samo regioni staništa veličine 5+ donose poene.



5. Uvek su vam dostupna samo 3 kombinacije pločica staništa i tokena životinja.



6. Koristite 2 karte bodovanja za svaku vrstu životinje. Svaki igrač za sebe bira koju kartu od te 2 će da koristi.



7. Nemojte da koristite početne pločice staništa, već svaki igrač počinje sa 2 nasumično izvučene pločice staništa.



8. Da biste odigrali akciju šišarke, neophodno je da potrošite dve šišarke.



9. Ne možete da postavite token životinje na pločicu staništa koju ste upravo postavili.



10. Otkrivanje karata bodovanja. Svaki igrač počinje igru sa 1 kartom bodovanja u ruci (samo on zna koja je to karta). Preostale karte su javne. Kada odigrate šišarku, otkrijte svoju kartu bodovanja, tako što ćete je postaviti, licem prema gore, na sto.





GRIZLI MEDVED

Grizli medved (*Ursus arctos horribilis*) je najveća vrsta severnoameričkih medveda i može da dostigne i do 240 cm visine kada se uspravi na zadnje noge. Oko 75% ishrane Grizlija čine bobice, voće i orašasti plodovi, međutim oni su svaštojedi, što znači da jedu razne biljke i životinje. Populacija grizlija je bila veoma pogođena ljudskim naseljima koja su se podizala na njihovom staništu. Iako su napori da se zaštiti vrsta bili uspešni u nekim oblastima, broj Grizlija danas čini manje od 5% njihovog nekadašnjeg broja.



RUZVELTOV LOS

Ruzveltov los (*Cervus canadensis roosevelti*) je najveća vrsta losova u Kaskadiji. Mogu da narastu do 300 cm u dužinu, 180 cm u visinu i da teže preko 450 kg! Ova vrsta je dobila ime po američkom predsedniku Teodoru Ruzveltu, koji je 1909. godine na teritoriji planine Olimpik osnovao nacionalni spomenik prirode (danas Nacionalni park Olimpik) sa ciljem da zaštiti divlje životinje i njihovo stanište.



KRALJEVSKI LOSOS

Kraljevski losos (*Oncorhynchus tshawitscha*) je najveća vrsta pacifičkog lososa. Kraljevski losos naseljava veoma široku oblast i može se pronaći širom pacifičkog severozapada, sve do obala Kalifornije i na zapadu do Azije, preko Tihog okeana. Populacija lososa je ugrožena ljudskim delovanjem, posebno branama i izgradnjom naselja u blizini reka, kao i prekomernim pecanjem.



CRVENOREPI MIŠAR

Crvenorepi mišar (*Buteo jamaicensis*) je jedna od najčešćih severnoameričkih ptica. Može se naći širom Kaskadije, kao i na celom kontinentu. Raspon krila mu je oko 130 cm. Crvenorepi mišari su „predatori“ ili ptice grabljivice i napadaju laganim poniranjem sa ispruženim nogama, i po tome se se razlikuju od sokola, koji jure ka svom plenu.



RIĐA LISICA

Riđa lisica (*Vulpes vulpes*) je jedan od najrasprostranjenijih sisara na čitavoj severnoj hemisferi. Kaskadska riđa lisica je podvrsta riđe lisice koja nastanjuje prerije i subalpske oblasti u podnožju Kaskadskih planina. Riđe lisice su pametni lovci koji će pojesti skoro sve - od malih glodara do ptica, jaja, pa čak i insekata.

REKE

Kolumbija je jedna od najvećih i verovatno najpoznatija reka u Kaskadiji! Ona vijuga od svog izvorišta u Stenovitim planinama u kanadskoj pokrajini Britanska Kolumbija pa sve do Tihog okeana u koji se uliva blizu Astorije, u Oregonu. Reka je duga preko 1600 kilometara i njen basen je dom mnogim vrstama lososa, uključujući kraljevskog, srebrnog i crvenog.

MOČVARE

Močvare se često nazivaju „bubrezima prirode“ jer su veoma efikasne u čišćenju vodenih ekosistema izvlačeći hranljive materije poput fosfora iz vode. Močvare imaju veliki biodiverzitet, što znači da u njima žive veliki broj različitih životinja i biljaka. One su, takođe, visoko produktivni predeli, budući da njihovi bogati biljni svet efikasno pretvara sunčevu energiju u biomasu.

ŠUME

Šume Kaskadije su jedne od najlepših i najraznolikijih u celom svetu. U većini starih šuma dominantna je zelena duglazija (*daglasova jela*). Prašuma Hoh koja se nalazi na poluostrvu Olimpik, u državi Vašington je jedno od najvlažnijih mesta na svetu, gde svake godine padne preko 3 metra kiše! Šume su izuzetno važni rezervoari ugljenika, jer drveće apsorbuje velike količine ugljen-dioksida i samim tim šume su bitna karika u smanjenju globalnih klimatskih promena.

PRERIJE

Prerije su otvoreni travnati ekosistemi, sa tek pokojim drvetom. U Kaskadiji prerije se češće nalaze u oblastima sa manje padavina, na višoj nadmorskoj visini. Prerije možda izgledaju kao da su samo travnate ravnice, ali neke od njih predstavljaju najdiversifikovanija mesta na zemlji, u kojima žive različite vrste divljih životinja uključujući glodare, gmizavce, ptice i mnoge sisare, poput lisica.

PLANINE

Kaskadske planine se protežu od juga Britanske Kolumbije pa sve do severne Kalifornije. Planinski venac je sastavljen i od vulkanskih planina, poput Svete Helene koja je poslednji put eruptirala 1980. godine i od nevulkanskih planina poput Severnih Kaskada. Najviši vrh se nalazi na planini Rejnir koja se uzdiže 4392 metra iznad nivoa mora. Planini Rejnir dominira horizontom Sijetla i jedan je od najpoznatijih geografskih znamenitosti u regionu.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Početkom 2019. godine, kompanija *Flatout Games* je otvorila svoja vrata i osnovala *Flatout Games CoLab* što nam je omogućilo da se udružimo sa sjajnim ljudima iz industrije društvenih igara i da zajedno sa njima pravimo super igre. Naš pristup je da stvaramo najbolja moguća iskustva uključivanjem svih aktera u ceo proces. Trudimo se da negujemo strast i podstičemo uzbuđenje kod svakog našeg saradnika kroz zajedničke napore i ostvarivanje zajedničkog profita. Kaskadija je projekat koji je nastao ovakvom saradnjom i svi smo deo međusobno povezanog tima – zajedno preuzimamo rizike i zajedno uživamo u uspesima.

The Flatout Games CoLab za Kaskadiju su:

Rendi Flin - autor, razvoj

David Jezi - razvoj

Moli Džonson - art direktor, administracija, razvoj, marketing

Dilan Mangini - grafički dizajn, marketing

Robert Melvin - razvoj, administracija, logistika

Kevin Ras - grafički dizajn, marketing, razvoj

Šon Stankević - menadžer projekta, produkcija, razvoj, marketing

Ilustrator - Bet Sobel

Autor solo igre - Šon Stankević

Autori scenarija i dostignuća - Rendi Flin, Robert Melvin i Šon Stankević

AEG zasluge:

Nikolas Bongiu - direktor projekta

Dejv Lepor - produkcija

Želimo da se zahvalimo našim prijateljima koji su testirali igru i podržali projekat:

Kalil Alobaidi, Džuli Arenivar, Marlin Arenivar, Hali Še Braun, Brajan Čendler, Džozef Z. Čen, Džeremi Dejvis, Kris Doums, Džastin Folkner, Manuel Fernandez, Džeki Flin, Ken Grazier, Kevin Grot, Spenser Heris, Ešvin Kamat, Karla Kop, Ema Larkins, Piter Mekperson, Džulijan Madrid, Čed Martinel, Gavin Mekgrudi, Eron Mesburn, Toni Miler, Kris Moris, Robert Njuton, Ketrin Nikols, Erik Nikols, Sofi Nikols, Ris Nikols, Tom Rorem, Rajan Sanders, Tejlor Šus, Kodi Tompson, Samanta Velući, Loren Vulsi, Mark Jasa i Džon Cinser. *Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub i Zephyr Workshop.*

Zahvaljujemo se i svim recenzentima koji su nesebično ponudili svoje vreme i talenat da isprobaju Kaskadiju i da pomognu da je podelimo sa svetom!

Flatout Games želi da izrazi veliku zahvalnost osnivačima Kaskadije bez čije podrške ne bismo mogli da napravimo ovu igru: **Endrju Amerman, Marlin Arenivar, Gregori Bičer, Džastin Brd, Stiv Karpenter, Vinsent Deloso, Bojan Despotović, Džeki Flin, Džim i Pem Flin, Bendžamin Guinane, Majkl i Holu Indense, Teresa L. Misenhelter, porodica Monahan, Dekster Nikolson, Morgan Nikolson, Eron M. Pop, Erik Šik, Dženi i Endi Sleten, Mark Stankević i Upstart Boardgamer.**



www.drustveneigre.rs

Prvo srpsko izdanje:
© 2022. MiPL
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.



www.flatout.games



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