

Cascadia

1-4

30-45 min

10+

Правила игры

Компоненты

- 85х жетонов мест обитания, в том числе 25х жетонов ключевых мест обитания (5 типов - горы, леса, прерии, болота, реки)
- 5х стартовых жетонов мест обитания
- 100х жетонов обитателей (20х медведей, 20х лосей, 20х лососей, 20х ястребов, 20х лис)
- 21х карта подсчёта ПО для разных видов обитателей (по 4х карты на каждый вид + 1х двусторонняя карта для семейного/усложнённого режима игры)
- 25х жетонов природы (шишки с могучей ели Дугласа)
- 1х мешок (для жетонов обитателей)
- 1х блокнот с табличками для подсчёта ПО

Подготовка к игре

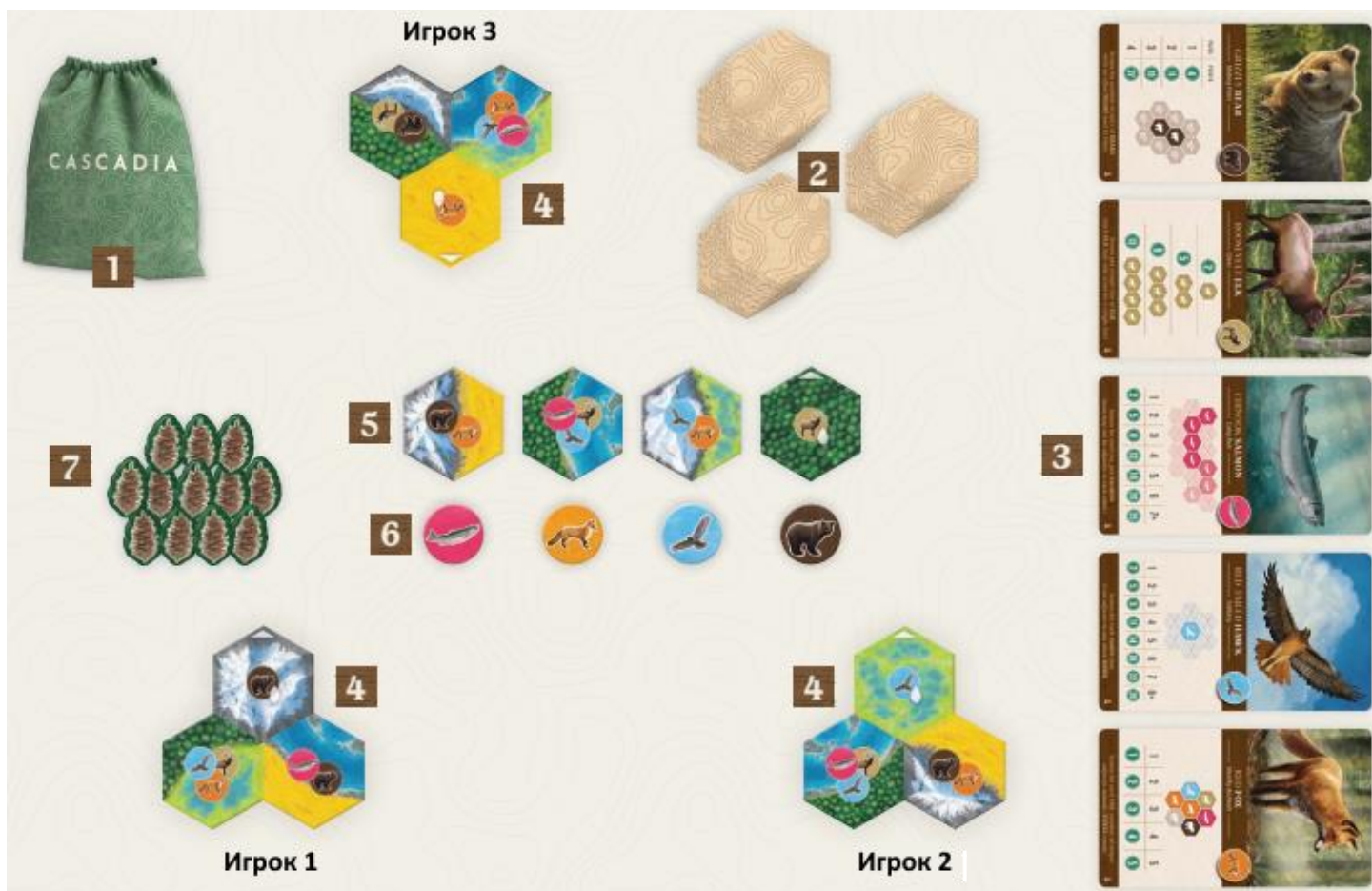
1. Поместите все **жетоны обитателей** в **мешок** и хорошенько их перемешайте.
2. По нижеприведённой табличке определите, сколько **жетонов мест обитания** вам понадобится для игры. Перемешайте в закрытую все такие жетоны и случайным образом наберите необходимое количество. Сформируйте из этих жетонов одну или несколько стопок и поместите в игровой зоне рубашкой вверх. Лишние жетоны верните в коробку, не смотря на них.

Количество игроков	Взять жетонов	Удалить жетонов
2	43	42
3	63	22
4	83	2

Необходимое количество жетонов легко высчитать по формуле: $20 \times \text{количество игроков} + 3$.

Для подготовки игры в соло-режиме смотрите соответствующий раздел правил.

3. Случайным образом выберите по 1 **карте подсчёта ПО** для каждого вида обитателей. Разместите все 5 карт лицом вверх в зоне общей доступности. Остальные карты подсчёта ПО верните в коробку. (В вашей первой партии мы рекомендуем воспользоваться картами, в правом нижнем углу которых приведена литера «А».)
4. Случайным образом распределите среди игроков по 1 **стартовому жетону мест обитания**. Игроки размещают их лицевой стороной вверх в личной зоне. Оставшиеся стартовые жетоны верните в коробку.
5. Вскройте 4 верхних **жетона мест обитания** и поместите их в центре стола лицом вверх.
6. Возьмите из мешка 4 **жетона обитателей** и добавьте по 1 к каждому **жетону места обитания**, чтобы создать 4 пары жетонов.
7. Поместите **жетоны природы** в зоне общей доступности.
8. Игрок, который последним видел живую один из представленных в игре видов обитателей, становится первым игроком. (Или вы можете выбрать первого игрока случайным образом.)



Краткий обзор партии

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки совершают свои ходы, забирая с центра стола жетоны обитателей и мест обитания, и добавляя их в личный биом, и так до завершения партии.

В свой ход игрок выбирает одну из предложенных на рынке пар жетонов и помещает эти жетоны в свой биом. (Биомом мы называем совокупность всех жетонов в личной зоне игрока, кроме жетонов природы – это жетоны мест обитания, жетоны обитателей и стартовые жетоны мест обитания). В конце хода игрок пополняет рынок и передаёт ход следующему игроку.

Партия завершается, когда нет возможности пополнить рынок жетонами мест обитания. (Все игроки совершат по 20 ходов.) В самом конце вас ждёт итоговый подсчёт ПО и определение победителя.

Подробный обзор хода игрока

1. Заберите с рынка жетон обитателя и жетон места обитания

В начале вашего хода перед вами всегда будет выбор из 4 пар жетонов обитателей и мест обитания. Жетоны всегда лежат парами, каждая пара состоит из 1 жетона места обитания и 1 жетона обитателя.



Перед тем, как определить, какие жетоны забрать, **проведите проверку перенаселённости:**

- Если все 4 жетона обитателей, представленные на рынке, одинаковы – это называется критической перенаселённостью, происходит автоматическое обновление жетонов обитателей на рынке. Отложите текущие жетоны обитателей в сторону, затем пополните рынок новыми 4 случайными жетонами обитателей из мешка. (Подобный автоматический сброс при критической перенаселённости может случиться несколько раз подряд, это нормально.)



- Если на рынке присутствует ровно 3 повторяющихся жетона обитателей – это называется некритической перенаселённостью, обновление жетонов обитателей происходит по желанию активного игрока. Если игрок хочет, он может произвести сброс, для чего он должен отложить в сторону **только одинаковые** жетоны обитателей, а затем пополнить рынок новыми 4 случайными жетонами обитателей из мешка. Сброс жетонов обитателей при некритической перенаселённости можно произвести **только 1 раз за раунд**.



- Наконец, если на рынке не повторяется более 2 жетонов обитателей, значит никакой перенаселённости нет, игрок может переходить к следующему шагу своего хода.

Теперь вам нужно **выбрать по 1 жетону обитателя и места обитания** с рынка и забрать их себе.

- 1) Вместо того, чтобы забрать представленную пару жетонов с рынка, вы можете забрать 1 **любой** жетон природы и 1 **любой** жетон места обитания с рынка.
- 2) Сбросьте **любое** количество жетонов обитателей с рынка и пополните его новыми жетонами обитателей (правило перенаселённости для такого пополнения рынка тоже работает).

2. Разместите выбранные жетоны в ваше биоме

Сначала размещается жетон места обитания

- A. Новый жетон обязан быть смежным (иметь хотя бы одну общую грань) с хотя бы одним любым жетоном места обитания в вашем биоме.
- B. Жетон места обитания всегда размещается в той же плоскости, что и другие жетоны мест обитания, он не может быть положен сверху или подложен под вниз любого уже размещённого в вашем биоме жетона. После того, как вы разместите жетон в своём биоме, его уже нельзя будет перемещать или поворачивать.



Затем размещается жетон обитателя (заселяется обитатель)

4

- В. Вы можете разместить жетон обитателя только на том жетоне места обитания, на котором этот обитатель изображён. На 1 жетоне места обитания может быть представлено от 1 до 3 видов обитателей.



Если вы не можете разместить жетон обитателя по правилам или не хотите его размещать, просто верните жетон в мешок.

Вы можете разместить жетон обитателя на размещённый на предыдущем шаге хода жетон места обитания.

Стартовый жетон места обитания по сути состоит из 3 обычных жетонов мест обитания, то есть на нём в сумме может располагаться 3 обитателя, по 1 на каждом гексе.

Жетон (или гекс) места обитания на котором представлен только 1 вид обитателя называется жетоном ключевого места обитания этого вида. Если вы разместили жетон обитателя на жетон его ключевого места обитания, получите 1 жетон природы из общего запаса.

3. Пополните рынок

После размещения жетонов вы должны пополнить рынок, чтобы следующему активному игроку снова предоставить выбор из 4 пар жетонов. Просто заполните пустые места из соответствующих запасов (стопка жетонов или мешок), не сбрасывая и не сдвигая имеющиеся на рынке жетоны.

Затем ход переходит к игроку, сидящему слева от текущего активного игрока.

Обзор жетонов мест обитания

На каждом жетоне (гексе) места обитания может быть представлено от 1 до 2 типов местности и от 1 до 3 видов обитателей.



Конец игры и итоговый подсчёт

Если в конце хода игрока ему нечем пополнить рынок жетонов мест обитания, игра незамедлительно заканчивается. (Все игроки совершат ровно по 20 ходов.)

Используйте блокнот с табличками подсчёта ПО для учёта ПО. Подсчёт происходит в 4 этапа:

1. **Карты подсчёта ПО**
2. **Области из жетонов мест обитания**
3. **Главенство по областям из жетонов мест обитания**
4. **Жетоны природы**

1) Карты подсчёта ПО

Проведите подсчёт ПО за все карты подсчёта по за виды обитателей, которые используются в партии, по правилам на них указанным (см. в Приложении).

2) Области из жетонов мест обитания

Область одного типа местности – это группа жетонов, размещённых в биоме так, что из любого жетона этой группы можно попасть в любой другой жетон этой группы через смежные грани различных жетонов этой группы указанного типа местности. Размер области равен количеству жетонов, в неё входящих.

Определите наибольшие области каждого типа местности в своём биоме и получите за каждую столько ПО, каков её размер. Если у вас 2 одинаковых наибольших по размеру области одного типа местности, то ПО вы получаете только за одну из них.

3) Главенство по областям из жетонов мест обитания

Главенство по типу определённой местности принадлежит тому игроку, у которого в биоме находится наибольшая среди всех игроков область этого типа местности. ПО за главенство начисляются по-разному в зависимости от количества игроков в партии:

Соло режим: Проверьте все типы местности. Вы получаете 2 ПО за тип, если у вас есть область этого типа размером 7 и более.

Дуэльная игра: Получите по 2 ПО за главенство в каждом типе местности. В случае ничьи по какому-либо типу, оба игрока получают по 1 ПО за этот тип местности.

3-4 игрока в партии: Получите по 3 ПО за главенство в каждом типе местности. За второе место по размерам области каждого типа местности игроки получают по 1 ПО. Если случилась ничья у 2 игроков за 1 место, то все участвующие в ней игроку получают по 2 ПО, а ПО за 2 место не присуждаются. Если в ничьей за 1 место участвует 3-4 игрока, то все участники получают по 1 ПО, а ПО за 2 место не присуждаются. Если случилась ничья за 2 место, то все её участники получают по 0 ПО.

4) Жетоны природы

Каждый жетон природы в личном запасе игрока приносит ему 1 ПО.

Просуммируйте полученные ПО. В партии побеждает тот игрок, который набрал больше всех ПО. Если случилась ничья, игроки сравниваются по количеству оставшихся у них жетонов природы. Если ничья не разрешилась, игроки делят победу.

Пример подсчёта ПО

Биом Джейда (Jade)

	Jade	Lee	Ash
	11	19	4
	14	7	11
	12	20	16
	11	8	14
	11	13	10
	59	67	55
	6	2	5
	4	1	4
	7	1	3
	8	3	7
	5	-	7
	37	30	39
	2	0	1
	98	97	95

- 11 ПО за 2 пары медведей
- 14 ПО за лосей (прямая линия из 2 и прямая линия из 3 = 5+9 ПО)
- Линия из 4 лососей – 12 ПО
- 11 ПО за ястребов
- 11 ПО за 3 лис (3+5+3 ПО)
- 6 ПО за горы. Он делит первое место с Ash, поэтому дополнительно получает 2 ПО.
- 4 ПО за леса. Он делит первое место с Ash и Lee, поэтому дополнительно получает ПО.
- 7 ПО за прерии. Это чистое второе место, соответственно он дополнительно получает 1 ПО
- 8 ПО за болота. Это чистое первое место, соответственно он дополнительно получает 3 ПО
- 5 ПО за реки. Это третье место и никаких дополнительных ПО.
- 2 ПО за неиспользованные жетоны природы.

Соло режим

Подготовка

Проведите подготовку к партии для 2 игроков с единственным изменением: случайным образом выберите себе 1 стартовый жетон мест обитания, остальные стартовые жетоны верните в коробку.

Ход игрока

Давила для соло режима отличаются от базовых правил весьма незначительно.

Для того, чтобы рынок не застаивался, в свой ход непосредственно перед пополнением рынка, удалите с него 1 самый правый жетон обитателя и 1 самый правый жетон места обитания. Затем сдвиньте вправо оставшиеся на рынке жетоны (возможно образовав из них новые пары), и только затем пополните рынок 2 жетонами обитателей и 2 жетонами мест обитания.

Пример хода:



В свой ход вы сбрасываете жетон природы, чтобы забрать жетон ключевого места обитания лося и жетон лося.



Затем вы удаляете с рынка жетон места обитания с болотами и горами, а также жетон медведя.



Потом сдвигаете вправо оставшиеся жетоны, сформировав из них новые пары (в данном примере это пара из леса/реки + орёл). Наконец, вы выкладываете слева от оставшихся жетонов 2 жетона обитателей и 2 жетона мест обитания в соответствующие им ряды.

Конец игры и итоговый подсчёт

Игра заканчивается так же, как и обычно, после вашего 20 хода. Проведите итоговый подсчёт по базовым правилам и оцените свой результат по нижеприведённой таблице.

60+	Хорошая попытка!
70+	У вас получилось!
80+	Очень хорошо!
90+	Великолепно!
100+	Элитарно!
110+	Невообразимо!

Если вы хотите полноценно изучить соло режим Каскадии, советуем вам отыграть несколько сценариев соло.

Другие режимы

Семейный режим

Подготовка к партии происходит по обычным правилам, только вместо карт подсчёта ПО для видов обитателей введите в игру карту подсчёта ПО семейного режима, остальные карты подсчёта верните в коробку.

В правилах **совершения ходов** изменений нет.



Итоговый подсчёт. После совершения всеми игроками 20 ходов, как обычно, происходит итоговый подсчёт ПО. У вас в игре всего одна карта подсчёта ПО для семейного режима, по ней вам и придётся оценить представленные в вашем биоме группы обитателей. Получите ПО за **каждую** отдельную группу обитателей в вашем биоме. Группа – это некоторое количество особей одного вида, расположенных на смежных жетонах мест обитания. Группа может быть любой формы и размера (от 1 и до бесконечности (точнее... до 20)).

Остальные правила итогового подсчёта ПО остаются без изменений. Если вы хотите ещё немного упростить игру, можете отказаться от подсчёта ПО за главенство по типам местности.

Побеждает игрок, набравший больше всех ПО!



Пример определения групп: В Данном биоме присутствуют: 3 группы из 1 ястреба; 2 группы из 1 медведя; 1 группа из двух лосей; 1 группа из 2 лис; 1 группа из 3 лососей – итого, 24 ПО.

Усложнённый режим

Отличается от семейного только тем, что применяет обратная сторона карты подсчёта ПО для семейного режима, на которой распределение ПО по группам обитателей немного изменено.

Приложение

Карты подсчёта ПО для разных видов обитателей

Медведи

Медведи приносят ПО за группы разного размера. Учитываются группы любой формы и ориентации в пространстве. Группы не могут соприкасаться. Вы не получаете ПО за группу, если её размер не совпадает с указанным на карте подсчёта.

A		B		C		D	
PAIRS	POINTS			GROUP SIZE	POINTS	GROUP SIZE	POINTS
1	4	10	ANY SHAPE	1	2	2	5
2	11			2	5	3	8
3	19			3	8	4	13
4	27			BONUS FOR HAVING ALL 3 GROUP SIZES +3			

- Чем больше пар медведей будет в вашем биоме, тем больше ПО вы получите.
- Получите по 10 ПО за каждую группу из 3 медведей.
- Получите указанное количество ПО за каждую группу указанного размера. Дополнительно получите 3 ПО, если в вашем биоме есть как минимум по 1 группе каждого указанного размера.
- Получите указанное количество ПО за каждую группу указанного размера (2-4).

Лоси

Лоси приносят ПО за группы определённых форм. В отличие от медведей, группы лосей могут соприкасаться, но каждый лось может быть учтён только в одной группе. Когда подсчитываете смежные группы лосей, всегда считайте их так, чтобы получилось больше ПО.

A		B		C		D	
2	5	2	5	1	2	1	2
5	9	9	13	2	4	2	5
9	13			3	7	3	8
				4	10	4	12
				5	14	5	16
				6	18	6	21
				7	23		
				8+	28		

- Получите ПО за каждую прямую линию из лосей, расположенную в любой ориентации.
- Получите ПО за указанные формы групп лосей, независимо от их ориентации в пространстве.
- Получите ПО за каждую группу лосей любой формы. Чем больше лосей в группе, тем больше ПО вы получите.
- Группы должны образовывать собой кольцо радиусом 1 жетон вокруг некоторого жетона места обитания, как указано на рисунке. Чем больше лосей в группе, тем больше ПО вы получите.

Лососи

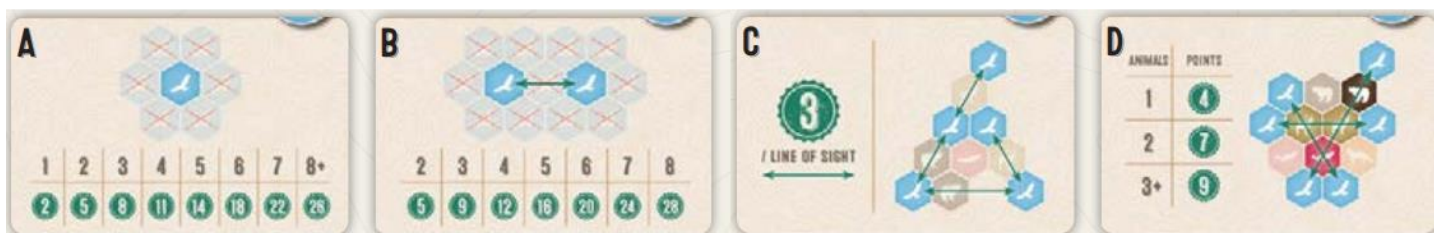
Лососи приносят ПО за линии из лососей. **Линия из лососей** – это группа смежных лососей, в которой каждый лосось смежен не более чем с 2 другими лососями. В соответствии с этим, группа из 3 лососей в виде треугольника может считаться линией, но любой другой смежный лосось разобьёт эту фигуру. Линии лососей не могут соприкасаться с другими лососями.



- Получите ПО за каждую линию из лососей. Оцениваются группы размером до 7 лососей.
- Получите ПО за каждую линию из лососей. Оцениваются группы размером до 5 лососей.
- Получите ПО за каждую линию из лососей. Оцениваются группы размером от 3 до 5 лососей.
- Получите ПО за каждую линию из лососей. Группа приносит столько ПО, сколько в ней лососей + сколько других обитателей она касается (вид обитателей роли не играет).

Ястребы

Ястребы приносят ПО за их распределение по биому. Могут учитываться отдельные ястребы, пары ястребов или линии видимости между ястребами. **Линия видимости** – это прямая линия проходящая от грани места обитания одного ястреба до грани места обитания другого. Линия видимости может прерываться только наличием другого ястреба (т.е. линия видимости не может проходить от одного ястреба к другому через третьего).



- Чем больше в вашем биоме будет не соседствующих друг с другом ястребов, тем больше ПО вы получите.
- Получите увеличивающееся количество ПО за каждого ястреба, не соседствующего с другим ястребом, но имеющего другого ястреба на линии видимости.
- Получите по 3 ПО за каждую линию видимости между двумя ястребами. (Заметка. Один и тот же ястреб может быть вовлечён в несколько линий видимости.)
- Оцените каждую пару ястребов и получите за них ПО на основе количества уникальных видов животных на этой линии (кроме других ястребов, разумеется). Каждый ястреб может быть частью только одной пары.

Лисы

Лисы приносят ПО за соседство с другими видами животных. Лисы учитываются индивидуально или парами. Количество ПО за лису/пару лис увеличивается за количество видов, с которыми она/они соседствуют (оценивается 6/8 гексов вокруг объекта).



- Каждая лиса приносит столько ПО, со сколькими видами обитателей (в том числе и других лис) она соседствует.
- Каждая лиса приносит столько ПО, с каким количеством уникальных пар обитателей (без учёта других лис) она соседствует. Пары обитателей не обязаны располагаться ровно как на картинке.
- Каждая лиса приносит столько ПО с каким количеством обитателей одного вида (без учёта других лис) она соседствует. Учитываются только те обитатели, которых вокруг конкретной лисы больше, чем других.
- Каждая пара соседствующих лис приносит столько ПО, с каким количеством уникальных пар обитателей (без учёта других лис) она соседствует. Пары обитателей не обязаны располагаться ровно как на картинке.

Достижения

Мы предлагаем вам пройти тропами Каскадии, изучить все её типы местности и стать признанным биологом. Получать очки достижений вы можете как в соревновательном, так и в соло режиме игры. Ниже на странице вы найдёте 5 треков достижений, при помощи которого прогресс своего изучения Каскадии может вести одновременно до 5 человек. Если вы решились встать на этот тернистый путь, просто впишите своё имя в одну из незанятых ячеек в левой части трека. В начале каждой партии в Каскадию определите, какой из способов получения достижений вы хотите в неё применить. Всего есть 3 таких способа: обычная партия, партия с ограничениями правил, отыгрыш сценариев. Следуйте инструкциям выбранного способа. С этого момента, как только вы получаете достижение (●▶◆□), заштрихуйте форму, соответствующую вашему треку достижений в зоне выбранного способа, а затем вернитесь к этой странице и заштрихуйте следующую незаштрихованную форму на вашем треке (прогресс на треке отмечается слева направо). Как быстро вы сможете стать признанным биологом Каскадии?



Легенда



- Набрать как минимум X ПО
- ▶ Получить максимум ПО за конкретный вид обитателей X раз
- ◆ Набрать как минимум X ПО за любые Y типов мест обитания
- Набрать как минимум X ПО за каждый указанный вид обитателей
- Набрать как минимум X ПО за каждый указанный тип мест обитания
- Набрать в сумме X ПО за W (обитателей) или H (места обитания)
- Заселить в биом как минимум X особей каждого из указанных видов обитателей
- Указанные виды обитателей не могут соседствовать
- Указанные типы мест обитания не могут соседствовать
- Указанные вид обитателей не может быть заселён в на указанный тим мест обитания
- Первый вид обитателей должен соседствовать со вторым видом обитателей
- Наберите как минимум X ПО за любые Y видов обитателей

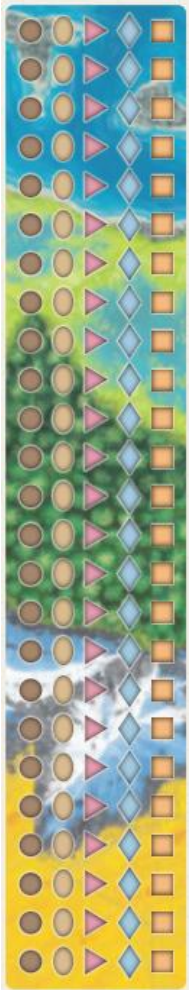
Достижения за отыгрыш сценариев

Вы можете выбрать способ зарабатывания достижений «Сценарий» как в соревновательном, так и в соло режиме игры. Сценарий определяет, какие карты посчёта ПО для разных видов обитателей вы должны использовать в партии. Также каждый сценарий ставит вам 4 цели, которых нужно достичь до конца партии. Если хотя бы 1 из условий не выполнено, считается, что вы не прошли сценарий. Мы советуем вам отыгрывать сценарии от 1 к 15, так как они расположены по повышению сложности. Но это необязательно, вы вольны сами выбрать интересующий вас сценарий и даже переигрывать пройденные, правда дважды получить достижение за сценарий не получится. Если вы прошли сценарий и на его карте ваша форма ещё не заштрихована – заштрихуйте её и ещё 1 свою форму на треке достижений. Если в партии участвует несколько человек, каждый из них может получить достижение за сценарий, если он выполнил его условия, а не только победитель.



Достижения в партиях по обычным правилам

Отыграйте партию в Каскадию по обычным правилам. **Только** победитель может заштриховать максимум одну свою форму, если он выполнил соответствующее достижение. Каждое достижение каждый игрок может выполнить только 1 раз. Не забудьте заштриховать свою форму на треке достижений, если вы его получили.



1. Наберите 80+ ПО
2. Наберите 85+ ПО
3. Наберите 90+ ПО
4. Наберите 95+ ПО
5. Наберите 100+ ПО
6. Наберите 105+ ПО
7. Наберите 110+ ПО
8. Нет жетонов природы
9. Нет медведей
10. Нет лосей
11. Нет лососей
12. Нет ястребов
13. Нет лис
14. Иметь более 10 единиц одного типа мест обитания (не обязательно в одной области)
15. Получить ПО за главенство в 3 типах мест обитания
16. Набрать 5+ ПО за каждый тип мест обитания
17. Набрать 12+ ПО только за один тип мест обитания (за остальные строго меньше 12 ПО)
18. Набрать 15+ ПО за любой тип мест обитания
19. Набрать 10+ ПО за каждый вид обитателей
20. Набрать 20+ ПО за два вида обитателей (за каждый отдельно, не в сумме)
21. Набрать 30+ ПО за один вид обитателей
22. Завершить игру с 5+ жетонов природы
23. Завершить игру с 10+ жетонов природы
24. Не иметь заселённых жетонов ключевых мест обитания
25. Иметь только 3 вида обитателей

Достижения в партиях с ограничением правил

Отыграйте партию в Каскадию в соревновательном режиме с одним из предложенных ниже ограничений в правилах. Победитель партии (и только он) заштриховывает свою форму напротив выбранного на партию ограничения. Каждое достижение каждый игрок может получить только 1 раз. Не забудьте также отметить своё получение достижения, заштриховав свою форму на треке достижений.



1. При размещении жетонов мест обитания в свой биом, вы обязаны их размещать так, чтобы как минимум 1 из 6 граней жетона совпадала по типу местности с уже размещёнными в биоме жетонами.



2. Ни один тип местности не должен совпадать со смежными гранями уже имеющихся жетонов при размещении жетона места обитания в биом (не проводите подсчёт ПО за области и главенство по областям в этой партии).



3. Изменение в правилах подсчёта ПО за области: каждая область размером ровно 3 приносит 3 ПО.



4. Изменение в правила подсчёта ПО за области: область должна быть размером 5+, вы могли её учитывать при получении ПО.



5. Отыграйте партию только с 3 парами жетонов на рынке.



6. Отыграйте партию с 2 наборами карт подсчёта ПО для каждого вида обитателей. Каждый игрок сам определяет по какой карте в каждой паре он будет производить подсчёт ПО в конце партии.



7. Не используйте стартовый жетон мест обитания. Вместо этого все игроки начинают с 2 случайными жетонами мест обитания.



8. Чтобы совершить действие жетона природы требуется потратить 2 жетона природы.



9. Вы не можете заселять обитателя на жетон места обитания, который разместили в биоме на предыдущем шаге вашего хода.



10. Отыграйте партию со следующим изменением в правилах. В начале партии каждый игрок получает взакрытую по 1 карте подсчёта ПО. Нерозданные карты в открытую кладутся в зоне общей доступности. В свой ход, при розыгрыше жетона природы вы обязаны разыграть свою карту подсчёта, разместив её в открытую на столе рядом с остальными аналогичными картами.