

KASKADIA™

POMNIKI PRZYRODY



ZASADY GRY



KASKADIA™

POMNIKI PRZYRODY

Rozszerzenie do *Kaskadii* – jeszcze więcej płytek i żetonów siedlisk oraz zwierząt Wybrzeża Północno-Zachodniego Ameryki Północnej. Gra zaprojektowana przez Randy'ego Flyna, Molly Johnson, Roberta Melvina oraz Shawna Stankewicha, dla 1–6 graczy w wieku 10+ lat.

Pomniki przyrody

Majestatyczna kraina Kaskadii jest wyjątkowa. Gdzie sięgnąć wzrokiem, czekają zapierające dech w piersiach widoki. Od ryczących wodospadów po cicho szumiące olbrzymie sekwoje – te charakterystyczne miejsca tworzą wspaniały klimat Kaskadii. W tym rozszerzeniu gracze będą tworzyć obszerne siedliska i umieszczać w nich piękne pomniki przyrody. Dodają one każdemu środowisku własnego uroku oraz zapewniają dynamiczne premie na koniec gry!

Nowe płytki siedlisk i startowe płytki siedlisk

Nowe płytki siedlisk i startowe płytki siedlisk działają tak samo jak płytki z gry podstawowej, zawierają po prostu nowe konfiguracje siedlisk. Nowe płytki kluczowe nadal przedstawiają tylko 1 rodzaj zwierzęcia, ale składają się z wielu różnych siedlisk. **Nowe płytki można połączyć i wymieszać z płytkami z gry podstawowej, aby zapewnić większą różnorodność każdej rozgrywce. Po wymieszeniu płytek z gry podstawowej i z tego rozszerzenia nie ma potrzeby ich rozdzielania – płytkami z rozszerzenia można grać również w grę podstawową.** Nowe płytki mogą być używane w rozgrywkach 1-osobowych, a ich używanie zalecane jest podczas rozgrywania scenariuszy z tego rozszerzenia. 35 nowych żetonów zwierząt można połączyć z grą podstawową, dodając je do worka z żetonami. Po wymieszeniu nie ma potrzeby ich rozdzielania.

Dzięki 45 nowym płytkom siedlisk, 5 nowym startowym płytkom siedlisk i 35 nowym żetonom zwierząt w *Kaskadię* można teraz grać nawet i w 6 osób! Alternatywne zasady dla szybszej rozgrywki są opisane na str. 4.

Poniższa tabelka wskazuje, ile płytek siedlisk należy przygotować w zależności od liczby graczy.

Liczba graczy	Liczba płytek	Rozgrywka z modułem <i>Pomniki przyrody</i> (patrz str. 6)
1	43 (albo usuń 87)	44 (albo usuń 86) – w tym 1 dodatkowa początkowa płytka kluczowa
2	43 (albo usuń 87)	45 (albo usuń 86) – w tym 2 dodatkowe początkowe płytki kluczowe
3	63 (albo usuń 67)	66 (albo usuń 64) – w tym 3 dodatkowe początkowe płytki kluczowe
4	83 (albo usuń 47)	87 (albo usuń 43) – w tym 4 dodatkowe początkowe płytki kluczowe
5	103 (albo usuń 27)	108 (albo usuń 22) – w tym 5 dodatkowych początkowych płytek kluczowych
6	123 (albo usuń 7)	129 (albo usuń 1) – w tym 6 dodatkowych początkowych płytek kluczowych

ELEMENTY GRY

W pudełku powinny znaleźć się poniższe elementy.
W przypadku braków napisz do nas: info@luckyduckgames.com



45 płytek siedlisk, w tym 25 płytek kluczowych
(góry, lasy, prerie, mokrzary, rzeki)

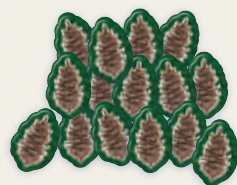
Na drukowanych elementach rozszerzenia Pomniki przyrody znajduje się widoczny po prawej symbol, by łatwo odróżnić je od tych z gry podstawowej.



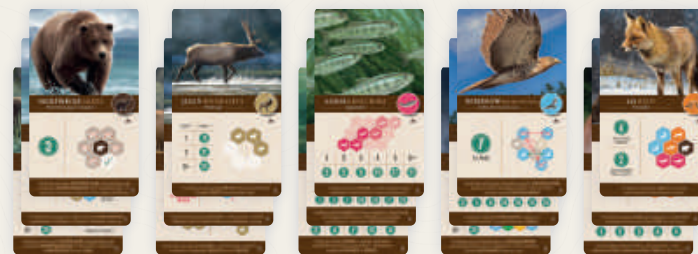
5 startowych płytek siedlisk



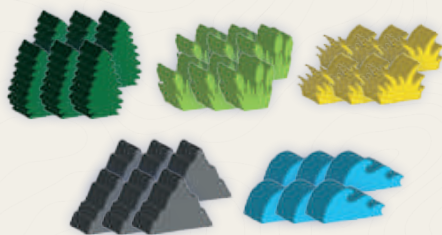
35 żetonów zwierząt
(7 niedźwiedzi, 7 jeleni, 7 łososi,
7 myszołowów, 7 lisów)



15 żetonów natury
(w postaci szyszek
potężnej daglezi zielonej)



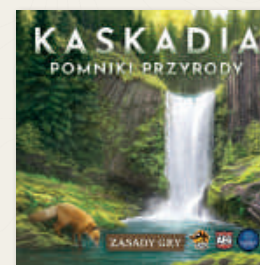
15 kart punktacji zwierząt
(3 niedźwiedzi, 3 jeleni, 3 łososi,
3 myszołowów, 3 lisów)



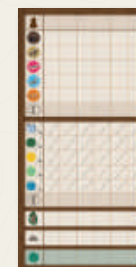
30 znaczników pomników przyrody
(6 leśnych, 6 moczarowych,
6 preriowych, 6 górskich, 6 rzecznych)



60 kart punktacji pomników przyrody
(12 leśnych, 12 moczarowych,
12 preriowych, 12 górskich, 12 rzecznych)



instrukcja



notes

ALTERNATYWNE ZASADY SZYBSZEJ ROZGRYWKI

W 5- i 6-osobowych rozgrywkach można korzystać z zasad gry podstawowej, ale jeśli gracze życzą sobie szybszej rozgrywki, mogą wspólnie zdecydować się na korzystanie z poniższych alternatywnych zasad. Można je również stosować przy mniejszej liczbie graczy.

Przygotowanie gry

1. Usuńcie z worka po 1 zestawie 5 różnych żetonów zwierząt za każdego uczestniczącego w rozgrywce gracza.
2. Ze stosu płytek siedlisk przygotowanych do tej rozgrywki (patrz str. 2) rozdajcie po 5 losowych płytek każdemu graczowi, który odkłada je odkryte obok swojego obszaru gry.
3. W losowej kolejności (lub takiej, jak na obrazku z prawej) umieście usunięte wcześniej z worka żetony zwierząt przy każdej odłożonej płytce siedliska, tak aby każdy gracz miał 5 płytek połączonych każda z innym rodzajem zwierzęcia. To osobiste rezerwy siedlisk i zwierząt poszczególnych graczy.



Przebieg gry

Rozgrywka toczy się jak zazwyczaj, z poniższym wyjątkiem:

- Gracz może przeprowadzić dodatkową akcję pomiędzy swoimi turami (w dowolnym momencie po zakończeniu swojej tury i przed rozpoczęciem swojej kolejnej). Wybiera jedną z par płytki siedliska i żetonu zwierzęcia z osobistej rezerwy i dodaje je do swojego środowiska.

Taką dodatkową akcją gracz może przeprowadzić 5 razy w ciągu gry, ale tylko raz pomiędzy swoimi turami. Jeśli więc po swojej ostatniej turze gracz będzie miał nadal jakieś niewykorzystane elementy w osobistej rezerwie, to przepadają. Po wykorzystaniu płytki siedliska i żetonu zwierzęcia gracz nie uzupełnia osobistej rezerwy. Przed przeprowadzeniem dodatkowej akcji gracz **może wydać 1 żeton natury, aby zamienić miejscami 2 dowolne żetony zwierząt w swojej osobistej rezerwie.**



Podsumowując, w „szybszej rozgrywce” **każdy gracz rozegra 15 głównych tur (zamiast 20)** oraz będzie miał możliwość przeprowadzenia 5 dodatkowych akcji w trakcie tur innych graczy. To oznacza, że na koniec partii w środowiskach graczy może się znajdować do 20 płytek siedlisk i 20 żetonów zwierząt – tak jak w grze podstawowej. Dodatkowe akcje pomiędzy turami skracają czas partii, co sprawdza się szczególnie dobrze w rozgrywkach 5- i 6-osobowych.

KARTY PUNKTACJI ZWIERZĄT

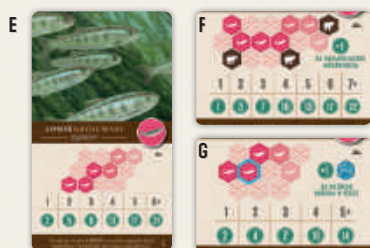
Dodatkowe karty punktacji zwierząt E–G to nowe wyzwania, które można wstawić w talie z gry podstawowej i korzystać z nich we wszystkich rozgrywkach. Na str. 11 instrukcji gry podstawowej znajdują się ogólne zasady punktacji każdego rodzaju zwierząt.



NIEDŹWIEDZIE – objaśnienia kart: **(E)** Zdobywasz 3 punkty za każdego niedźwiedzia, który nie sąsiaduje z innym niedźwiedziem oraz sąsiaduje z co najmniej 1 pustym miejscem. Puste miejsce to takie, na którym nie ma płytki siedliska. **(F)** Zdobywasz 12 punktów za każdą grupę co najmniej 3 niedźwiedzi. Grupa niedźwiedzi może sąsiadować z dowolną liczbą innych zwierząt i pustych miejsc, o ile spełnia warunek punktacji (sąsiaduje z przynajmniej 1 zwierzęciem z każdego z 4 rodzajów innych zwierząt). **(G)** Zdobywasz tym więcej punktów, im więcej masz par niedźwiedzi w lasach. Uznaje się, że niedźwiedź jest w lesie, jeśli jego płytką chociaż częściowo jest zajęta przez las. Wystarczy, że tylko 1 niedźwiedź w każdej parze znajduje się w lesie.



JELENIĘ – objaśnienia kart: **(E)** Zdobywasz punkty za grupy dokładnie 3 jeleni ułożone w półokręgu. Kształt półokręgu może być dowolnie obracany. Pojedyncze jelenie i grupy o liczebności innej niż 3 nie liczą się. **(F)** Zdobywasz punkty za każdą grupę 3 jeleni w dokładnie takim kształcie. Kształt może być dowolnie obracany. Za każde zwierzę sąsiadujące z grupą (niezależnie od liczby jeleni, z którymi to zwierzę sąsiaduje) traci 1 punkt. Sąsiadujące z grupą jelenie, którą nie są częścią tej grupy, są traktowane jak pozostałe zwierzęta i za nie również traci punkty. **(G)** Kształt może być dowolnie obracany. Uznaje się, że jeleni jest na prerii, jeśli jego płytką chociaż częściowo jest zajęta przez prerię. Wystarczy, że tylko 1 jeleni w każdej grupie jest na prerii. Płytką z prerią nie musi znajdować się w pozycji wskazanej na obrazku – może znajdować się w dowolnym miejscu grupy.



ŁOSOSIE – objaśnienia kart: **(E)** Zygzakowaty kształt musi być identyczny albo lustrzanie odbity względem tego na ilustracji. Zdobywasz punkty za każdą wędrówkę w zależności od jej wielkości (maksymalnie 6). **(F)** Zdobywasz punkty za każdą wędrówkę w zależności od jej wielkości (maksymalnie 7). Każdy sąsiadujący niedźwiedź punktuje tylko raz na wędrówkę, niezależnie od tego, z iloma łososiami z tej samej wędrówki sąsiaduje. Jeden niedźwiedź może punktować wielokrotnie, jeśli sąsiaduje z wieloma wędrówkami. **(G)** Zdobywasz punkty za każdą wędrówkę w zależności od jej wielkości (maksymalnie 5) oraz dodatkowy punkt za każdego łososia w rzece. Uznaje się, że łosoś jest w rzece, jeśli jego płytką chociaż częściowo jest zajęta przez rzekę.



MYSZOŁOWY – objaśnienia kart: **(E)** Zdobywasz 7 punktów za każdą parę myszołowów. Każdy myszołow może być częścią tylko jednej pary. Myszołowy, które są w linii wzroku więcej niż 1 myszołowa, nie mogą być częścią punktującej pary. **(F)** Zdobywasz punkty w zależności od liczby myszołowów, które mają co najmniej 1 lis w swojej linii wzroku. Linia wzroku nie przebiega przez sąsiadujące płytki – musi być pomiędzy nimi co najmniej 1 płytką odstępu (lub puste miejsce). Lis sąsiadujący z myszołowem przerywa linię wzroku do lisa znajdującego się za nim. **(G)** Zdobywasz punkty w zależności od liczby par niesąsiadujących ze sobą myszołowów, pomiędzy którymi znajdują się co najmniej 3 różne siedliska. Każdy myszołow może być częścią tylko jednej pary. Typ siedliska pomiędzy 2 myszołowami liczy się, jeśli zajmuje chociaż część płytki. Płytki, na których znajdują się myszołowy, nie liczą się.



LISY – objaśnienia kart: **(E)** Zdobywasz punkty za każdego lisa w zależności od tego, ile zwierząt go otacza. Jeśli na wszystkich otaczających go płytkach są zwierzęta, zdobywasz 4 punkty. Jeśli tylko na 4 albo 5, zdobywasz 2 punkty. Jeśli na 3 albo mniej, ten lis nie punktuje. **(F)** Zdobywasz 3 punkty za każdego lisa, który sąsiaduje z dokładnie 2 różnymi rodzajami zwierząt – lisy też się liczą. Jeśli lis sąsiaduje z inną liczbą rodzajów zwierząt niż 2, taki lis nie punktuje. Nie ma znaczenia, z iloma zwierzętami lis sąsiaduje – liczą się tylko rodzaje. **(G)** Zdobywasz punkty za każdego lisa w zależności od liczby sąsiadujących z nim różnych siedlisk. Siedlisko musi stykać się z krawędzią płytki, na której znajduje się lis. Jeśli siedlisko na sąsiadującej z lisem płytce nie styka się z płytką lisa, takie siedlisko się nie liczy. Siedlisko na płytce lisa się nie liczy.

POMNIKI PRZYRODY

Moduł pomników przyrody może być dodany do każdej partii *Kaskadii*. Podczas rozgrywki z pomnikami przyrody użycie liczby płytek podanej w tabelce na str. 2. Przygotowanie gry, rozgrywka i punktacja są podobne jak w grze podstawowej, z poniższymi wyjątkami:

Przygotowanie gry

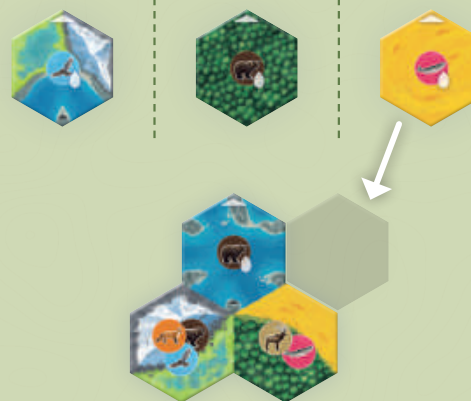
1 Po dobraniu startowych płytek siedlisk każdy gracz przed rozpoczęciem gry otrzymuje i dokłada 1 dodatkową kluczową płytkę do swojego środowiska. Najpierw losowo wybieracie pierwszego gracza. Następnie odkrywajcie płytki siedlisk spośród tych przygotowanych do gry (patrz str. 2) tak długo, aż odkryjecie płytki kluczowe w liczbie równej liczbie graczy. Umieście odkryte płytki kluczowe w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Rozpoczynając od ostatniego gracza, a następnie w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz dobiera jedną z płytek kluczowych i dodaje ją do swojego środowiska. Płytkę może być dodana gdziekolwiek, byle jej umiejscowienie było zgodne z zasadami (w grze 1-osobowej gracz po prostu dobiera i dodaje pierwszą płytkę kluczową, jaką odkryje). Pozostałe odkryte płytki siedlisk należy zakryć i wtasować w pozostałe płytki biorące udział w grze. Reszta przygotowania pozostaje bez zmian.

2 Przetasujcie osobno 5 talii kart punktacji pomników przyrody (las, prerie, góry, rzeki, mokrzary) i odkryjcie z każdej talii tyle kart, ilu graczy bierze udział w rozgrywce (w grze 1-osobowej należy odkryć 2 karty z każdej talii). Umieście odkryte karty w pobliżu kart punktacji zwierząt tak, aby wszyscy gracze mogli się z nimi łatwo zapoznać.

3 Umieście znaczniki pomników przyrody w pobliżu odpowiadających im kart – po 1 na odkrytą kartę.

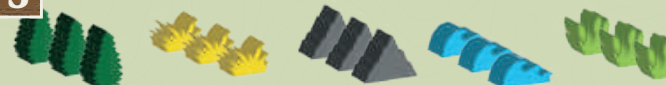
Przykład przygotowania gry 3-osobowej

1

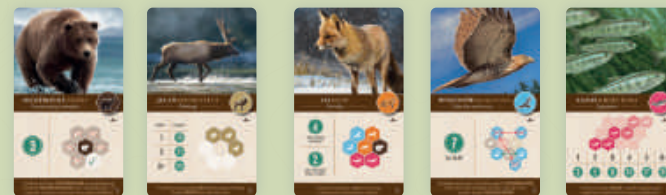
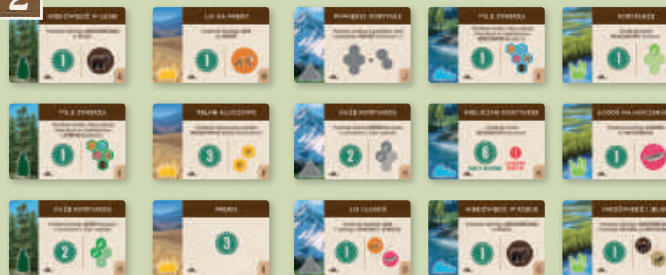


Stwórzcie pulę płytek kluczowych równą liczbie graczy. Rozpoczynając od ostatniego gracza i idąc w odwrotnej kolejności, każdy gracz dobiera i dodaje do swojego środowiska 1 płytkę kluczową.

3



2



Przebieg gry

Rozgrywka przebiega jak zazwyczaj, z poniższymi wyjątkami:

- W swojej turze (**ale nie podczas dodatkowej akcji**, patrz Alternatywne zasady, str. 4), gdy do swojego środowiska dodasz płytkę rozszerzającą korytarz danego siedliska (patrz str. 8 instrukcji gry podstawowej) do co najmniej 5 płytek, możesz umieścić **na tej płycie** znacznik pomnika przyrody pasującego siedliska. Znacznik pomnika przyrody musi:
 - Być umieszczony na właśnie dodanej płycie (nie może być umieszczony na innej płycie tego korytarza). **Uwaga: Nadal możesz umieścić żeton zwierzęcia wybrany w tej turze – nie możesz jedynie umieścić go na płycie ze znacznikiem pomnika przyrody. Możesz również nie umieszczać żetonu zwierzęcia i zwrócić go do worka.**
 - Być innego rodzaju niż pomniki przyrody, które już masz. Możesz mieć tylko po 1 pomniku przyrody każdego rodzaju.
- Po umieszczeniu znacznika pomnika przyrody wybierz 1 z dostępnych kart punktacji pomników przyrody odpowiedniego rodzaju i umieść ją obok swojego środowiska. Ta karta może punktować na koniec gry albo nieść ze sobą inne premie, jak np. rozszerzenie korytarza. Ponieważ możesz umieścić w swoim środowisku tylko 1 pomnik przyrody każdego rodzaju, ukończysz grę z maksymalnie 5 znacznikami pomników przyrody.

Uwaga: Na płycie ze znacznikiem pomnika przyrody nie można umieszczać żetonów zwierząt. To oznacza, że każdy umieszczony w środowisku znacznik pomnika przyrody ograniczy możliwość umieszczania żetonów zwierząt w kolejnych turach.

Umieszczenie znacznika pomnika przyrody na płycie kluczowej nie skutkuje otrzymaniem żetonu natury.

„Korytarzem siedlisk” nazywamy dowolnej wielkości grupę połączonych siedlisk tego samego rodzaju (las, góry, prerie, rzeki, mokrzary). Nawet pojedyncza płytka siedliska stanowi korytarz.

Po umieszczeniu 5. albo kolejnej płytki siedliska prerii w jednym ciągłym korytarzu możesz umieścić na tej płycie znacznik pomnika przyrody i wybrać 1 kartę punktacji pomnika przyrody. Dobrany w tej turze żeton zwierzęcia możesz umieścić na innej właściwej płycie siedliska. Na płytkach ze znacznikami pomników przyrody nie można umieszczać żetonów zwierząt.



Koniec gry i punktacja

Przeprowadźcie punktację jak zazwyczaj, a dodatkowo zsumujcie swoje punkty ze wszystkich pomników przyrody w zależności od posiadanych kart punktacji pomników przyrody. Na wszystkich kartach znajduje się opis ich punktowania. Wynik zapiszcie w notesie.

Uwaga: Niektóre pomniki przyrody nie punktuja same z siebie, ale są źródłem innych premii, np. zwiększają wielkość korytarza płytek siedlisk. Pamiętajcie o takich pomnikach w pozostałych krokach punktacji.

Opis kart punktacji pomników przyrody:



Karty A–E – zwierzę jest uznawane „na/w” danym siedlisku, jeśli płytka, na której się znajduje, chociaż częściowo jest zajęta przez to siedlisko.



Karty F – płytka kluczowa liczy się jako dany typ siedliska, jeśli chociaż część tej płytki jest zajęta przez to siedlisko.



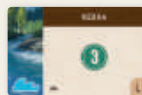
Karty G–H – punktuja za każdy korytarz danego siedliska. Dla karty G korytarze składające się z pojedynczych płytek siedlisk również się liczą. Dla karty H korytarze muszą się składać z co najmniej 2 płytek.



Karty I–J – nie punktuja same z siebie, ale uwzględnia się je podczas punktacji korytarzy siedlisk. Dodanie ich liczy się przy sprawdzaniu przewag w korytarzach, ale nie liczy się jako punkty na potrzeby celów scenariuszy związanych z pomnikami przyrody (patrz str. 10).



Karty K – mogą dać maksymalnie 5 punktów (w każdym środowisku znajdzie się co najmniej 1 korytarz danego typu). Nie można stracić punktów w wyniku działania tej karty – jeśli w środowisku znajduje się 6 albo więcej korytarzy danego typu, gracz zdobywa z niej 0 punktów.



Karty L – nie mają wymagań. Są po prostu warte 3 punkty.

Przykład punktacji pomników przyrody



Łączy korytarze leśne o wielkości 6 i 2, tworząc jeden o wielkości 8 (uwzględnione w sekcji punktacji za leśne korytarze).



Razem 5 korytarzy górskich – **5 punktów**



4 łosie na preriach – **4 punkty**



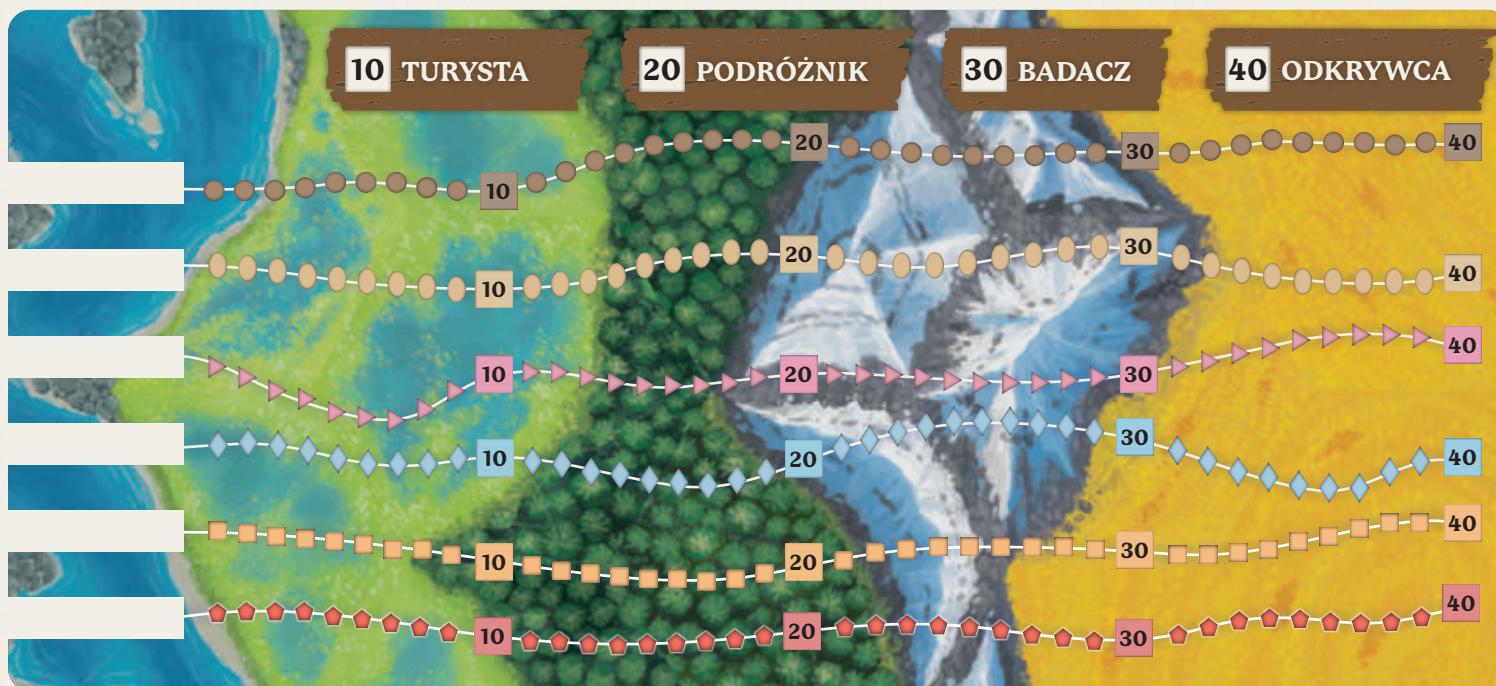
1 para zajętych płytek kluczowych moczarów – **3 punkty**

Symbol	RF	SS
Osoba	19	11
Wilk	9	7
Wiewiółka	8	14
Orzeł	18	11
Wiewiółka	10	16
Wiewiółka	64	59
Wiewiółka	6	2
Wiewiółka	7	8
Wiewiółka	10	8
Wiewiółka	8	7
Wiewiółka	6	4
Wiewiółka	39	37
Wiewiółka	1	3
Wiewiółka	9	12
Wiewiółka	13	111

Suma punktów za pomniki przyrody: 5 + 4 + 3 = 12 punktów.

OSIĄGNIĘCIA I SCENARIUSZE

Poznaj wspaniałe widoki Kaskadii i zdobywaj kolejne osiągnięcia podczas wędrówki przez wszystkie siedliska. Osiągnięcia można zdobyć i zapisywać w grze wielo- i jednoosobowej. Poniżej znajdują się ścieżki osiągnięć dla 6 graczy. Do zdobywania osiągnięć możesz przystąpić w dowolnym momencie. Aby to zrobić, wybierz ścieżkę i wpisz przy niej swoje imię. Przed rozpoczęciem każdej partii wybierz jeden z trybów osiągnięć: scenariusze (str. 10) albo zwykła gra z pomnikami przyrody (str. 11) i postępuj zgodnie z regułami. Ilekroć zdobywasz osiągnięcie (●●▶◆◻◻), zaznacz to, wypełniając swój kształt przy tym osiągnięciu, a następnie wróć do tej strony i wypełnij pierwszy pusty kształt po lewej na swojej ścieżce. Czy zostaniesz odkrywcą Kaskadii i odnajdziesz wszystkie pomniki przyrody?



SCENARIUSZE

Scenariusze mogą być rozgrywane w trybie wielo- i jednoosobowym. Każdy scenariusz wskaże, których kart punktacji zwierząt należy użyć (scenariusze 11–20 wskazują dodatkowo karty punktacji pomników przyrody), jaki osiągnąć wynik oraz jakie jeszcze wymagania (od 0 do 3) należy spełnić, aby ukończyć go zwycięsko. Podczas gier jednoosobowych sugerujemy rozpoczęcie od 1. scenariusza i rozgrywanie dalszych w kolejności aż do 20., aby w pełni odczuć kolejne poziomy trudności. Scenariusze 1–10 należy rozgrywać *bez* modułu pomników przyrody, natomiast do scenariuszy 11–20 jest on konieczny. Możesz wypełnić swój kształt osiągnięcia tylko wtedy, gdy zaliczysz scenariusz. Podczas gry wieloosobowej można wybrać dowolny scenariusz. Wszyscy gracze, którzy zaliczą scenariusz, mogą uzupełnić swój kształt osiągnięcia. Podczas gry wieloosobowej, rozgrywając scenariusze 11–20, wielu graczy może wybrać i punktować tę samą kartę punktacji pomnika przyrody. Zdobywanie osiągnięć pozwala też na wypełnienie kolejnego kształtu na mapie wędrówki osiągnięć powyżej.

#												Cel 1	Cel 2	Cel 3	Wypełniony
1	G	D	D	A	E						85				
2	C	G	F	D	B						85				
3	E	C	G	F	A						85				
4	A	F	C	G	F						90	Miej co najmniej 3 zwierzęta każdego rodzaju.			
5	D	A	E	E	G						90	Zdobądź maks. liczbę punktów za wędrówkę łososi.			
6	F	E	G	B	E						90	Lisy nie mogą sąsiadować z jeleniami.			
7	G	E	E	G	D						95	Zdobądź 10+ pkt. za moczary.	Zdobądź po 20+ pkt. za 2 rodzaje zwierząt.		
8	F	G	A	E	G						95	Zdobądź maks. liczbę punktów za 3 lisy.	Zdobądź po 7+ pkt. za 2 siedliska.		
9	E	F	G	G	G						95	Myszolowy muszą sąsiadować z lisami.	Rzeki nie mogą stykać się z górami.	Miej co najmniej 4 niedźwiedzie.	
10	G	G	F	F	F						100	Zdobądź 60+ pkt. za zwierzęta.	Zdobądź 10+ pkt. za prerie.	Lisy nie mogą być w lesie.	
11	C	B	A	E	G	A+F	B+G	C+H	D+I	E+J	85	Zdobądź 5+ pkt. za pomniki przyrody.			
12	B	C	F	G	A	C+I	D+H	D+F	L+J	F+G	85	Zdobądź 4+ pkt. za leśny pomnik przyrody.			
13	E	G	B	B	D	H+G	C+L	B+E	C+K	B+I	90	Umieść 3 pomniki przyrody.	Zdobądź 12+ pkt. za rzeki.		
14	A	F	G	D	B	E+L	F+I	A+K	F+G	D+H	95	Zdobądź 8+ pkt. za pomniki przyrody.	Zdobądź 10+ pkt. za każdy rodzaj zwierzęcia.		
15	G	D	E	C	F	D+J	A+K	G+L	A+E	A+L	95	Zdobądź 7+ pkt. łącznie za rzeczny i moczarowy pomnik przyrody.	Zdobądź maks. liczbę punktów za 1 kartę jelenia.		
16	E	G	C	A	E	B+K	E+J	I+J	B+H	C+K	100	Umieść 4 pomniki przyrody.	Zdobądź 35+ pkt. za siedliska.		
17	F	A	G	F	C	I+G	H+E	D+K	F+G	B+J	100	Zdobądź po 4+ pkt. za 2 pomniki przyrody.	Prerie nie mogą stykać się z moczarami.		
18	F	E	D	G	F	C+E	L+D	F+G	C+H	D+K	105	Zdobądź po 5+ pkt. za 2 pomniki przyrody.	Miej na koniec gry 5+ żetonów natury.	Myszolowy nie mogą sąsiadować z łososiami.	
19	D	F	E	F	G	A+L	F+G	B+J	D+I	E+F	110	Umieść wszystkie 5 pomników przyrody.	Zdobądź 10+ pkt. za każdy rodzaj zwierzęcia.	Zdobądź 10+ pkt. za dowolne siedlisko.	
20	G	E	F	E	E	D+F	B+A	C+L	E+K	H+G	115	Zdobądź 15+ pkt. za pomniki przyrody.	Zdobądź po 15+ pkt. za 3 rodzaje zwierząt.	Rzeki nie mogą stykać się z lasami.	

OSIĄGNIĘCIA (zwykła gra + pomniki przyrody)

#	Cel	Wypełniony
1	Zdobądź 115 +	● ● ▶ ◆ □ ●
2	Zdobądź 120 +	● ● ▶ ◆ □ ●
3	Zdobądź 125 +	● ● ▶ ◆ □ ●
4	Zdobądź 10 + z pomników przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
5	Zdobądź 15 + z pomników przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
6	Zdobądź 20 + z pomników przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
7	Zdobądź 25 + z pomników przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
8	Zdobądź 7 + z pojedynczego pomnika przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
9	Zdobądź 10 + z pojedynczego pomnika przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
10	Umieść wszystkie 5 pomników przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
11	Miej 3 sąsiadujące ze sobą znaczniki pomników przyrody.	● ● ▶ ◆ □ ●
12	Zdobądź 60 + za zwierzęta.	● ● ▶ ◆ □ ●
13	Zdobądź 65 + za zwierzęta.	● ● ▶ ◆ □ ●
14	Zdobądź 70 + za zwierzęta.	● ● ▶ ◆ □ ●
15	Zdobądź 35 + za siedliska.	● ● ▶ ◆ □ ●
16	Zdobądź 40 + za siedliska.	● ● ▶ ◆ □ ●
17	Miej tylko 3 rodzaje zwierząt.	● ● ▶ ◆ □ ●
18	Zdobądź 7 + za każde siedlisko.	● ● ▶ ◆ □ ●
19	Zapełnij zwierzęciem każdą płytkę siedliska.	● ● ▶ ◆ □ ●
20	Miej na koniec gry 7+ żetonów natury.	● ● ▶ ◆ □ ●

Przygotuj i rozegraj grę wielo- albo jednoosobową **z modułem pomników przyrody**. Każdy gracz może wypełnić tylko jeden cel na grę. Nie można wypełnić drugi raz tego samego celu w kolejnych grach. Zdobyte osiągnięcia pozwala też na wypełnienie kolejnego kształtu na mapie wędrowki osiągnąć (patrz str. 9).





CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Na początku 2019 roku Flatout Games otworzyło swoje drzwi, aby stworzyć Flatout Games CoLab. Była to okazja dla członków-założycieli Flatout Games do współpracy z niesamowitymi ludźmi w branży gier planszowych i robienia razem wspaniałych rzeczy. Nasze podejście polega na budowaniu najlepszych możliwych doświadczeń poprzez zaangażowanie wszystkich w całym procesie tworzenia. Staramy się wzbudzać pasję i emocje w każdym z naszych współpracowników, dzieląc się wysiłkami oraz zyskiem. *Kaskadia* stanowi efekt pasji wszystkich zaangażowanych w projekt osób tworzących jeden zespół, podejmujący wspólne ryzyko oraz wspólnie cieszący się sukcesami.

Flatout Games CoLab Kaskadia: Pomniki przyrody:

Randy Flynn – projekt, rozwój, redakcja

Molly Johnson – dział graficzny, administracja, rozwój, marketing, redakcja

Dylan Mangini – grafika

Robert Melvin – projekt, rozwój, redakcja

Shawn Stankewich – projekt, zarządzanie projektem, dział graficzny, produkcja, rozwój, marketing, redakcja

Ilustracje – Beth Sobel

Projekt wariantu solo – Shawn Stankewich

Projekt scenariuszy i osiągnięć – Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

AEG:

Nicolas Bongiu – dyrektor projektów

David Lepore – produkcja

Adelheid Zimmerman – produkcja

Lucky Duck Games:

Marek Baranowski – tłumaczenie, opracowanie graficzne

Marta Kania – korekta

Patryk Blok – redakcja

Michał Herman – wydawca

Cezary Szymański, Marcin Szrama, Grzegorz

Szczepański, Wojciech Grajkowski – konsultacja zasad

Chcielibyśmy podziękować niżej wymienionym ludziom za ich pracę przy testowaniu i wsparciu dla *Kaskadii*: Fertessa Allyse, Kalil Alobaidi, Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Manuel Fernandez, Jacki Flynn, Ken Grazier, Kevin Grote, Spencer Harris, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Emma Larkins, Peter McPherson, Julian Madrid, Chad Martinell, Gavin McGruddy, Aaron Mesburne, Tony Miller, Chris Morris, Robert Newton, Kathryn Nicholls, Eric Nicholls, Sophie Nicholls, Rhys Nicholls, Tom Rorem, Kevin Russ, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams, Lauren Woolsey, Mark Yuasa oraz John Zinser.

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

Wszystkim recenzentom, którzy poświęcili swój cenny czas i umiejętności na wypróbowanie *Kaskadii: Pomniki przyrody* i podzielenie się nią ze światem!



Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska
©2023 Lucky Duck Games

WWW.LUCKYDUCKGAMES.COM



WWW.FLATOUT.GAMES



Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.

OSTRZEŻENIE: Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia. Zachowaj opakowanie i instrukcję, zawierają ważne informacje.

© 2023 Alderac Entertainment Group
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA