

CASCADIA

Im Herzen der Natur



SPIELANLEITUNG

KOSMOS

CASCADIA

Ein Legespiel für die ganze Familie im Herzen der Natur.

Von Randy Flynn für 1–4 Personen ab 10 Jahren.

Spielidee

In Cascadia erschafft ihr Lebensräume für die Wildtiere der gleichnamigen Region. Dazu wählt ihr Wildnisplättchen aus, die ihr an eure Landschaft anlegt und auf denen ihr eure Tiere ansiedelt. In jeder Partie liegen fünf Wertungskarten aus, eine Karte für jede der fünf Tierarten. Sie zeigen, in welchen Mustern ihr die Tiere ansiedeln müsst, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Gleichzeitig wetteifert ihr um die größten zusammenhängenden Gebiete in den fünf Wildnisarten. Wer mit Planung und etwas Glück das reichhaltigste Ökosystem erschafft, hat beste Chancen auf den Sieg!

Über die Region

Cascadia (das „KAS-KÄI-DI-A“ ausgesprochen wird) ist eine Region im Pazifischen Nordwesten des nordamerikanischen Kontinents. Im Deutschen wird sie auch als Kaskadien bezeichnet. Die Region beginnt im Westen an der Küste des Pazifischen Ozeans und erstreckt sich im Osten ungefähr bis zu den Rocky Mountains. Es gibt keine offiziellen Grenzen, doch im Allgemeinen umfasst die Region die Gebiete des kanadischen British Columbia, das Yukon-Territorium im äußersten Nordwesten der USA sowie die US-Bundesstaaten Idaho, Oregon und Washington.

Der Ursprung dieses Spiels

Für die meisten von uns, den Menschen hinter diesem Spiel, bedeutet Cascadia unsere Heimat! Wir sind abenteuerlustig und haben viel Zeit mit Wandern, Radfahren, Paddeln und Erkundungen in dieser großartigen Region verbracht! Wir wurden von der umwerfenden Schönheit der Lebensräume und Tierwelt dieser wunderbaren Gegend inspiriert und freuen uns, dieses Spiel zusammen mit einigen Hintergründen über die Region mit dir, deiner Familie und deinem Freundeskreis zu teilen. Wir hoffen, dass es euch vielleicht dazu inspiriert, die Natur zu erkunden oder sogar Cascadia einmal zu besuchen.

SPIELMATERIAL



5 Start-Landschaften



100 Tiere in Form von bedruckten Holzscheiben
(je 20x Bär, Hirsch, Lachs, Bussard, Fuchs)



25 Zapfen

(Zapfen der Douglasie, einem in Kaskadien heimischen Nadelbaum und wichtigen Symbol der Region)



Möchtet ihr euch das Spiel lieber erklären lassen, anstatt die Anleitung zu lesen? Dann ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter.

Erklär-App
Die kostenlose Bonus-App*
+ Spielen ohne Regellesen
*Kompatibilität prüfen im Store



85 Wildnisplättchen, davon 25 mit Zapfensymbol
(Gebirge, Wald, Prärie, Feuchtgebiet, Fluss)



21 Wertungskarten

(je 4x Bär, Hirsch, Lachs, Bussard, Fuchs sowie 1x für Variante „Einfache Wertung“)



1 Stoffbeutel
(für die Tiere)



1 Wertungsblock

SPIELVORBEREITUNG

Cascadia ist mit den folgenden Schritten schnell vorbereitet:

1 Gebt alle **Tiere** in den Beutel und mischt sie gut durch.

2 Bereitet die **Wildnisplättchen** vor. Wie viele ihr benötigt, hängt davon ab, wie viele Personen ihr seid. Zählt so viele zufällige Wildnisplättchen ab, wie es die folgende Aufzählung angibt.

Wichtig: Schaut euch von keinen Wildnisplättchen die Vorderseiten an, sodass niemand weiß, welche im Spiel sind.

 **2**: 43 (entfernt 42 Plättchen)
 **3**: 63 (entfernt 22 Plättchen)
 **4**: 83 (entfernt 2 Plättchen) } Ihr benötigt immer 20 Wildnisplättchen pro Person plus 3 zusätzliche.

Mischt die abgezählten Wildnisplättchen zusammen. Stapelt sie dann zu so vielen verdeckten Stapeln, wie es euch handlich erscheint. Die genaue Anzahl an Stapeln ist nicht wichtig. Räumt alle übrigen Wildnisplättchen in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

3 Nun benötigt ihr **5 Wertungskarten**, eine für jede der fünf Tierarten. Sucht für eure ersten Partien alle Wertungskarten heraus, die unten rechts mit dem Buchstaben A gekennzeichnet sind. Legt diese fünf Karten offen an den Rand der Spielfläche, sodass ihr sie gut sehen könnt. Räumt die übrigen Wertungskarten in die Schachtel zurück.

Sobald ihr einige Partien gespielt habt, könnt ihr eine zufällige Wertungskarte für jede Tierart ziehen oder die auswählen, die ihr am liebsten mögt.

Falls ihr zu einer der Wertungskarten eine Frage habt, könnt ihr auf Seite 11 nachsehen. Dort sind alle Wertungskarten im Detail beschrieben.

4 Verteilt an alle von euch je eine zufällige **Start-Landschaft**. Das sind die großen Plättchen, die aus drei Feldern bestehen. Legt sie aufgedeckt vor euch aus. Räumt die übrigen in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

5 Deckt **4 Wildnisplättchen** von den verdeckten Stapeln auf. Legt sie in einer Reihe nebeneinander, sodass ihr sie gut sehen könnt.

6 Zieht **4 Tiere** aus dem Beutel, eines nach dem anderen, und legt je eines zu den bereits ausliegenden Wildnisplättchen. So habt ihr schließlich 4 Kombinationen aus je einem Wildnisplättchen und einem Tier.

7 Legt die **Zapfen** als Vorrat bereit.

Die folgenden Seiten (bis Seite 9) erklären das **normale Spiel** und sind alles, was ihr zum Spielen benötigt.

Ab Seite 10 findet ihr zusätzliche Inhalte wie den **Solo-Modus**, **Herausforderungen** sowie mehr über die **Landschaft und Tierwelt Cascadias**.

Für das Spiel mit jüngeren Kindern gibt es einfache Wertungskarte, bei der alle Tiere auf die gleiche Art und Weise gewertet werden.



Falls ihr sie benutzen möchtet, wählt eine Seite dieser Wertungskarte aus und legt nur diese Karte aus. Räumt die normalen Wertungskarten in die Schachtel zurück.

Mehr zu dieser Variante auf Seite 10.



Person 1



4



2



7



5



6



6



6



6



4

Person 2



4

Person 3



SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Wer zuletzt eines der Tiere aus diesem Spiel in freier Wildbahn gesehen hat, beginnt. Alternativ könnten ihr losen. Danach geht es so lange mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn weiter, bis das Spiel endet.

Wer an der Reihe ist, wählt eine der vier ausliegenden Kombinationen aus einem Wildnisplättchen und einem Tier aus. Beides wird dann in der eigenen Landschaft platziert. Die eigene Landschaft umfasst die Start-Landschaft sowie die Wildnisplättchen und Tiere, die ihr im Verlauf des Spiels dort platziert. Dadurch wächst die eigene Landschaft stetig an und beheimatet immer mehr Tiere. Der eigene Zug endet damit, dass ein neues Wildnisplättchen von einem Stapel aufgedeckt und ein neues Tier aus dem Beutel dazugelegt wird. So liegen wieder vier Kombinationen aus.

Das Spiel endet, sobald ihr ein Wildnisplättchen von einem Stapel aufdeckt, aber alle Stapel aufgebraucht sind. Das ist der Fall, nachdem alle von euch genau 20 Mal an der Reihe waren. Dann geht ihr zur Schlusswertung über. Wer schließlich die meisten Punkte hat, gewinnt!

EIN SPIELZUG

Immer wenn du an der Reihe bist, führst du diese vier Schritte nacheinander aus:

1. Auf Überbevölkerung prüfen
2. Wildnisplättchen und Tier nehmen
3. Wildnisplättchen und Tier in Landschaft platzieren
4. Auslage auffüllen

1 Auf Überbevölkerung prüfen

Zu Beginn jedes Zuges liegen vier Wildnisplättchen und vier Tiere aus. Sie sind stets zu vier Kombinationen angeordnet, sodass du immer eine Auswahl hast.



Bevor du deine Wahl triffst, schaust du ob eine Überbevölkerung vorliegt:

Sind alle vier Tiere gleich? Dann musst du alle vier Tiere austauschen.



Lege die vier Tiere zunächst beiseite. Ziehe dann vier neue Tiere aus dem Beutel, eines nach dem anderen. Lege sie der Reihe nach zu den ausliegenden Wildnisplättchen, sodass wieder vier Kombinationen ausliegen. Falls wieder eine Überbevölkerung vorliegt, tausche die Tiere noch mal aus.

Sind drei der Tiere gleich? Dann darfst du genau diese drei Tiere austauschen, falls du möchtest.

Überbevölkerung: 3 gleiche Tiere dürfen ausgetauscht werden.



Falls du sie austauschen möchtest, lege die drei gleichen Tiere zunächst beiseite. Ziehe dann drei neue Tiere aus dem Beutel, eines nach dem anderen. Lege sie der Reihe nach zu den ausliegenden Wildnisplättchen, sodass wieder vier Kombinationen ausliegen. Das darfst du höchstens ein Mal pro Zug machen.

Mische am Ende dieses Schrittes alle ausgetauschten Tiere (die du zunächst beiseite gelegt hast) zurück in den Beutel.

2 Wildnisplättchen und Tier nehmen

Nun nimmst du dir eine Kombination aus einem Wildnisplättchen und einem Tier. Normalerweise muss das eine der ausliegenden Kombinationen sein. In diesem Fall nimmst du einfach das Plättchen und das Tier der Kombination, die dir am besten gefällt, und machst mit Schritt 3 weiter.

Bevor du eine Kombination nimmst, kannst du jedoch einen deiner Zapfen ausgeben, um:

- eines der vier Wildnisplättchen und eines der vier Tiere deiner Wahl zu nehmen (statt einer der ausliegenden Kombinationen),
ODER
- beliebig viele Tiere gegen neue aus dem Beutel auszutauschen. Prüfe dann erneut auf Überbevölkerung.

Lege den ausgegebenen Zapfen in den Vorrat zurück. Du darfst in deinem Zug mehrmals Tiere austauschen, solange du jedes Mal einen Zapfen aus gibst. Aber du darfst insgesamt nur ein Plättchen und ein Tier nehmen.

3 Wildnisplättchen und Tier in Landschaft platzieren

Nachdem du ein Wildnisplättchen und ein Tier genommen hast, platzierst du beides in deiner Landschaft. Du darfst dir aussuchen, was du zuerst platzierst.



Ein Wildnisplättchen anlegen (Pflicht)

Du musst das Wildnisplättchen nach folgenden Regeln an deine Landschaft anlegen:

- Das Wildnisplättchen muss an deine vorhandene Landschaft angrenzen. Oder anders: Mindestens eine Kante des neuen Plättchens muss die Kante eines bereits ausliegendes Plättchen berühren; das darf natürlich auch deine Start-Landschaft sein.
- Du darfst das Wildnisplättchen nicht auf ein anderes Plättchen legen.
- Du darfst das Wildnisplättchen nach Belieben ausrichten.



Ein einmal platziertes Plättchen darfst du später nicht mehr bewegen oder verschieben!

Hinweis: Wildnisarten von angrenzenden Plättchen müssen nicht übereinstimmen. Es kann dir am Schluss aber mehr Punkte einbringen, wenn du möglichst große zusammenhängende Gebiete erschaffst.

Ein Tier ansiedeln (optional)

Du darfst das Tier auf einem deiner Wildnisplättchen ansiedeln. Dabei hast du die Wahl, ob du es auf deinem soeben angelegten Wildnisplättchen oder einem bereits ausliegenden ansiedelst. Es gilt jeweils:

- Auf dem gewünschten Wildnisplättchen darf noch kein Tier liegen. (*Es kann also nie mehr als ein Tier auf einem Wildnisplättchen liegen.*)
- Auf dem gewünschten Wildnisplättchen muss das passende Tier abgebildet sein. (*Jedes Wildnisplättchen zeigt ein bis drei Tiere.*)



Hinweis: Deine Start-Landschaft besteht aus drei verbundenen Feldern. Daher darfst du natürlich auf jedem dieser drei Felder Tiere ansiedeln.

Falls du das Tier nicht ansiedeln möchtest oder keine Möglichkeit hast (weil du kein Wildnisplättchen mit passendem Symbol besitzt), legst du es einfach zurück in den Beutel.

Immer wenn du ein Tier auf einem **Plättchen mit Zapfensymbol** ansiedelst, erhältst du einen Zapfen aus dem Vorrat.

4 Auslage auffüllen

Am Ende deines Zuges musst du die freigewordenen Plätze in der Auslage auffüllen. Decke dafür ein neues Wildnisplättchen von einem der Stapel auf und lege es an die leere Stelle. Ziehe dann ein Tier aus dem Beutel und lege es an die leere Stelle. Nun sollten wieder vier Kombinationen ausliegen.

Hinweis: Verschiebe die ausliegenden Plättchen und Tiere nicht, wenn du neue aufdeckst. Lege die neuen einfach an die leeren Stellen.

Übersicht der Wildnisplättchen & Verwendung der Zapfen

Jedes Wildnisplättchen zeigt eine oder zwei Wildnisarten sowie eine, zwei oder drei Tierarten, die dort angesiedelt werden können. Zudem gibt es Plättchen mit Zapfensymbol: Sie zeigen immer genau eine Wildnisart und genau eine Tierart.



Dieses Plättchen ist halb Feuchtgebiet, halb Fluss. Du kannst hier einen Lachs, Bären oder Bussard ansiedeln.



Dieses Plättchen ist halb Gebirge, halb Prärie. Du kannst hier entweder einen Bären oder einen Fuchs ansiedeln.



Das ist ein Plättchen mit **Zapfensymbol**. Wenn du dort das passende Tier ansiedelst, erhältst du einen Zapfen.

Erinnerung: Bevor du in deinem Zug eine Kombination nimmst, kannst du einen **Zapfen ausgeben**, um:

- eines der Wildnisplättchen und eines der Tiere deiner Wahl zu nehmen (statt einer der ausliegenden Kombinationen), ODER
- beliebig viele Tiere gegen neue aus dem Beutel auszutauschen. Prüfe dann erneut auf Überbevölkerung.

Du darfst Tiere mehrmals austauschen, solange du jedes Mal einen Zapfen aus gibst. Bei Spielende ist jeder Zapfen 1 Punkt wert.

SPIELENDE & WERTUNG

Das Spiel endet, sobald ihr die Auslage nicht mehr mit einem Wildnisplättchen auffüllen könnt, weil alle Stapel leer sind. Alle waren dann jeweils 20 Mal am Zug.

Führt dann die Endwertung in diesen vier Kategorien durch und tragt eure Punkte auf einem Wertungsblatt ein:

1. Tiere gemäß Wertungskarten
2. Größtes Gebiet jeder Wildnisart
3. Vergleich der größten Gebiete
4. Übrige Zapfen

1. Tiere gemäß Wertungskarten

Du erhältst für jede Tierart (Bär, Hirsch, Lachs, Bussard, Fuchs) Punkte, wie auf der ausliegenden Wertungskarte dieser Tierart angegeben.

Alle Karten sind detailliert auf Seite 11 beschrieben.

2. Größtes Gebiet jeder Wildnisart

Für jede Wildnisart (Gebirge, Wald, Prärie, Feuchtgebiet, Fluss) ermittelst du dein größtes zusammenhängendes Gebiet. Du erhältst 1 Punkt für jedes Wildnisplättchen, aus dem dein größtes Gebiet jeder Art besteht.

Ein Gebiet besteht aus einem oder mehreren Plättchen, die miteinander verbunden sind.

Tragt diese Punkte links von dem Querstrich in dem Kästchen der jeweiligen Wildnisart und Person ein.

Beispiel: Du hast ein Gebiet aus 3 Wäldern und eines aus 4 Wäldern. Das 4er-Gebiet ist dein größtes Wald-Gebiet. Daher erhältst du 4 Punkte für diese Wildnisart.

3. Vergleich der größten Gebiete

Nun verteilt ihr für jede der fünf Wildnisarten Bonuspunkte. Dabei ist entscheidend, wer das GRÖSSTE Gebiet jeder Art hat. Vergleicht dazu einfach die Punkte, die ihr soeben bei den Wildnisarten eingetragen habt. Die Anzahl der Bonuspunkte hängt von eurer Personenzahl ab und ist oben rechts auf der nächsten Seite aufgeführt.

Tragt diese Bonuspunkte rechts von dem Querstrich in dem Kästchen der jeweiligen Wildnisart und Person ein.

4. Übrige Zapfen

Du erhältst 1 Punkt für jeden noch übrigen Zapfen.

Zählt dann alle Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Zapfen übrig hat. Immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg oder spielt einfach noch eine Partie!

Bonuspunkte im Spiel zu dritt oder viert

3 Bonuspunkte für das größte Gebiet und 1 Bonuspunkt für das zweitgrößte Gebiet.

Falls zwei von euch das größte Gebiet haben, erhaltet ihr je 2 Bonuspunkte. Falls drei oder mehr von euch das größte Gebiet haben, erhaltet ihr je 1 Bonuspunkt. In beiden Fällen gibt es keine Punkte für das zweitgrößte Gebiet.

Für einen Gleichstand beim zweitgrößten Gebiet gibt es niemals Bonuspunkte.

Bonuspunkte im Spiel zu zweit

2 Bonuspunkte für das größte Gebiet, keine Bonuspunkte für das zweitgrößte. Bei Gleichstand erhaltet ihr je 1 Bonuspunkt.

Bonuspunkte im Solo-Spiel

Du erhältst 2 Bonuspunkte für jede Wildnisart, in der du ein Gebiet mit einer Größe von mindestens 7 hast.

AUSFÜHRLICHES WERTUNGS-BEISPIEL (SPIEL ZU DRITT)



	Vero	Tim	Ute
	11	19	4
	14	7	11
	12	20	16
	11	8	14
	11	13	10
	59	67	55

	6	/	2	5	/	6	/
	4	/	1	4	/	4	/
	7	/	1	3	/	8	/
	8	/	3	7	/	6	/
	5	/	-	7	2	7	/
	37		30	39			
	2		0	1			
	98		97	95			



Veronikas Endwertung

Tiere

- Zwei Bären-Paare geben **11 Punkte**.
- Eine Linie aus zwei Hirschen und eine aus drei Hirschen gibt **14 Punkte** (5+9).
- Die Kette aus vier Lachsen gibt **12 Punkte**.
- Vier einzelne Bussarde geben **11 Punkte**.
- Die drei Füchse geben **11 Punkte** (3+5+3).

Gebiete

- Sechs verbundene Gebirge für **6 Punkte**. Gleichstand mit Ute, daher **2 Bonuspunkte**.
- Vier verbundene Wälder für **4 Punkte**. Gleichstand zu dritt, daher **1 Bonuspunkt**.
- Sieben verbundene Prärien für **7 Punkte**. Weniger als Ute, aber mehr als Tim, daher **1 Bonuspunkt** für das zweitgrößte Prärieger-Gebiet.
- Acht verbundene Feuchtgebiete für **8 Punkte**. Mehr als die anderen beiden, daher **3 Bonuspunkte**.
- Fünf verbundene Flüsse für **5 Punkte**. Das ist das kleinste Fluss-Gebiet, daher keine Bonuspunkte.

Ihre zwei noch übrigen Zapfen geben **2 Punkte**.

Ein knapper Sieg mit insgesamt **98 Punkten**!

DAS SOLO-SPIEL

Die Spielvorbereitung ist fast unverändert. Zähle die Wildnisplättchen so ab wie in einem Spiel zu zweit (43 Stück). Stelle die Stapel mit den Wildnisplättchen links neben die Auslage der Wildnisplättchen und Tiere.

Der Spielablauf ist unverändert, mit einer Ausnahme: Bevor du in deinem Zug die Auslage auffüllst, entferne das Wildnisplättchen und das Tier aus dem Spiel, das jeweils am weitesten rechts in der Auslage liegt. Verschiebe dann die zwei übrigen Plättchen und Tiere nach rechts. Dadurch können sich neue Kombinationen ergeben. Fülle abschließend die beiden nun leeren Plätze wie üblich auf.

Beispiel

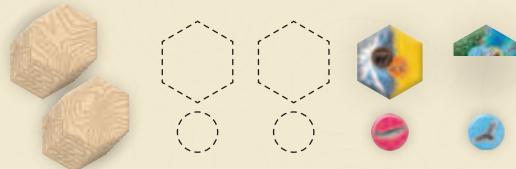
Du gibst einen Zapfen aus, um das Wald-Plättchen und den dazu passenden Hirsch zu nehmen.



Nachdem du beides in deiner Landschaft platziert hast, entfernst du das Wildnisplättchen und das Tier am weitesten rechts in der Auslage, hier das Gebirge/Feuchtgebiet-Plättchen und den Bären. Beides kommt aus dem Spiel.



Dann verschiebst du die beiden verbliebenen Wildnisplättchen und Tiere nach rechts. Dadurch können sich neue Kombinationen ergeben. Nun gibt es zwei leere Plätze, die du schließlich wie üblich auffüllst.



Die Wertung folgt den normalen Regeln, mit einer Ausnahme: Statt Gebiete zu vergleichen, erhältst du 2 Bonuspunkte für jede Wildnisart mit einer Größe von 7 oder mehr. Die Tabelle zeigt, wie gut du mit deiner Punktzahl abgeschnitten hast!

Eine besondere Herausforderung ist das Solo-Spiel mit den **Szenarien** auf Seite 13.

60+	Ein guter Anfang
70+	Es wird :-)
80+	Weiter so
90+	Sehr gut
100+	Ausgezeichnet
110+	Den Gipfel erreicht!

EINFACHE WERTUNG

Für einen **besonders einfachen Einstieg** in das Spiel gibt es eine eigene, doppelseitige Wertungskarte. Mit ihr werden alle Tierarten auf die gleiche Art gewertet, sodass z. B. auch schon jüngere Kinder gut mitspielen können.

Wenn ihr mit dieser Variante spielen möchtet, wählt die Einsteiger- oder die Fortgeschrittenen-Seite aus. Legt in Schritt 3 der Spielvorbereitung nur diese Wertungskarte aus, mit der gewählten Seite nach oben. Räumt die anderen zurück in die Schachtel.

Falls ihr auch die Gebietswertung vereinfachen möchtet, könnt ihr den „Vergleich der größten Gebiete“ einfach überspringen.

FÜR EINSTEIGER



Am Spielende erhaltet ihr für jede Gruppe der gleichen Tierart Punkte. Je größer eine Gruppe ist, desto mehr Punkte bringt sie ein. Ihr wertet 1er-Gruppen (also einzelne Tiere), 2er-Gruppen und Gruppen der Größe 3 (oder mehr).



Beispiel: Es gibt eine 2er-Fuchsgruppe, eine 3er-Lachsgruppe, eine 2er-Hirschgruppe sowie drei einzelne Bussarde und zwei einzelne Bären. Das ergibt 29 Punkte.

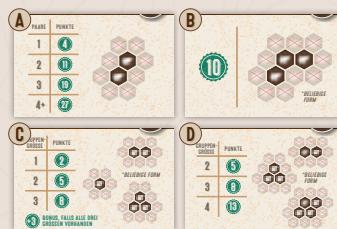
FÜR FORTGESCHRITTENE

Diese Wertungskarte funktioniert sehr ähnlich. Der einzige Unterschied ist, dass nun nur Gruppen der Größen 2, 3 und 4 (oder mehr) Punkte einbringen.

WERTUNGSKARTEN

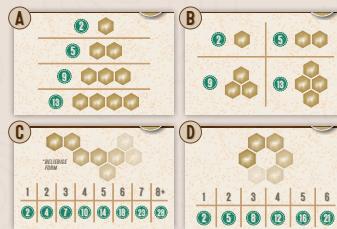
Was bedeuten diese Symbole ⚡️ 🐾 🎯 ?

Sie geben an, dass an diesen Stellen kein weiteres Tier dieser Art liegen darf, um die Wertungsregel einzuhalten. Dort dürfte aber ein anderes Tier liegen oder gar keines.



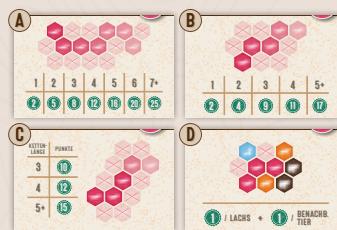
BÄREN bringen Punkte ein, wenn sie in Gruppen angeordnet sind, also benachbart zueinander sind. Bären-Gruppen können eine beliebige Form und Ausrichtung haben. Allerdings dürfen zwei Bären-Gruppen nicht aneinander angrenzen, da sie dann zu einer Gruppe würden. Daher sind die Stellen markiert, an denen kein anderer Bär liegen darf (🔴). Die Anzahl der Bären in einer Gruppe muss genau dem Wert auf der Wertungskarte entsprechen, um die angegebenen Punkte einzubringen.

Erklärung der Karten: (A) Du erhältst Punkte für die Anzahl deiner Bären-Paare (*also Gruppen der Größe 2*). Mehr Paare bedeuten mehr Punkte. (B) Du erhältst 10 Punkte für jede Gruppe aus genau drei Bären. (C) Du erhältst für jede Bären-Gruppe der Größen 1, 2, und 3 die angegebenen Punkte. Zudem erhältst du 3 zusätzliche Punkte, falls du mindestens eine Gruppe jeder dieser drei Größen hast. (D) Du erhältst für jede Bären-Gruppe der Größen 2, 3, und 4 die angegebenen Punkte.



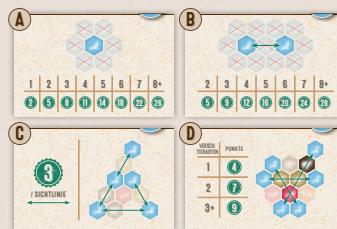
HIRSCHE bringen Punkte ein, wenn sie in Gruppen angeordnet sind. Die Karten A, B und D geben eine genaue Form vor, wie die Hirsch-Gruppen angeordnet sein müssen. Hirsch-Gruppen können aneinander angrenzen (*im Gegensatz zu Bären-Gruppen*). Allerdings kann jeder Hirsch nur genau einer Gruppe angehören. Wenn du angrenzende Hirsch-Gruppen wertest, werte sie so, dass es die meisten Punkte einbringt.

Erklärung der Karten: (A) Du erhältst Punkte für jede Hirsch-Gruppe in gerader Linie. Jede Ausrichtung ist möglich, solange die Hirsche Kante an Kante in gerader Linie liegen. (B) Du erhältst Punkte für jede Hirsch-Gruppe, die exakt einer der abgebildeten Formen entspricht (*jede Ausrichtung möglich*). (C) Du erhältst Punkte für jede Hirsch-Gruppe (*jede Form und Ausrichtung möglich*). Je größer eine Gruppe ist, desto mehr Punkte erhältst du. (D) Die Hirsch-Gruppen müssen kreisförmig sein (*wie abgebildet*). Je mehr Hirsche im Kreis angeordnet sind, desto mehr Punkte erhältst du.



LACHSE bringen Punkte ein, wenn sie als Kette angeordnet sind. Eine Kette ist eine Gruppe von angrenzenden Lachsen, bei der jeder Lachs an maximal zwei andere Lachse angrenzen darf. Sobald ein Lachs an drei oder mehr Lachse angrenzt, ist die Kette unterbrochen. Daher sind auf den Karten die Stellen markiert (🔴), an denen kein weiterer Lachs liegen darf. Zwei Lachs-Ketten dürfen nicht aneinander angrenzen, da sie dann zu einer Kette würden.

Erklärung der Karten: (A/B) Du erhältst für jede Lachs-Kette Punkte gemäß ihrer Länge (*bis maximal 7 bzw. 5*). (C) Du erhältst Punkte für jede Lachs-Kette der Länge 3, 4 und 5+ (*also 5 oder mehr*). (D) Du erhältst für jede Lachs-Kette der Länge 3+ Punkte: 1 Punkt für jeden Lachs in der Kette sowie 1 Punkt für jedes zu ihr benachbarte Tier, egal welcher Art. (*Die auf der Karte abgebildete Kette würde 8 Punkte einbringen, 3 für die Lachse und 5 für die benachbarten Tiere.*)



BUSSARDE bringen Punkte ein, wenn sie über deine Landschaft verteilt sind. Je nach Karte zählen entweder einzelne Bussarde, jedes Bussard-Paar oder die Sichtlinien zwischen zwei Bussarden. Zwei Bussarde haben eine Sichtlinie zueinander, wenn man von den Kanten ihrer Plättchen eine gerade Linie zueinander ziehen könnte (*wie auf den Karten abgebildet*). Eine Sichtlinie wird von anderen Bussarden unterbrochen, sie kann also nie durch einen dritten Bussard verlaufen.

Erklärung der Karten: (A) Du erhältst Punkte für die Anzahl deiner Bussarde, die keinen anderen Bussard neben sich haben (🔴). (B) Du erhältst Punkte für die Anzahl deiner Bussarde, die keinen anderen Bussard neben sich haben (🔴) und eine Sichtlinie zu einem anderen Bussard haben. (C) Du erhältst 3 Punkte für jede Sichtlinie zwischen deinen Bussarden. Ein Bussard kann zu mehreren Bussarden eine Sichtlinie haben. (D) Du wertest jedes Bussard-Paar, das eine Sichtlinie zwischen sich hat: Dabei erhältst du Punkte gemäß der Anzahl verschiedener Nicht-Bussarde zwischen jedem dieser Bussard-Paare. Jeder Bussard kann nur Teil eines Paares sein. (*Das Beispiel auf der Karte würde 20 Punkte bringen.*)



FÜCHSE bringen Punkte ein, wenn sie zu anderen Tieren benachbart sind. Bei den Karten A bis C wird jeder einzelne Fuchs gewertet, bei Karte D jedes Fuchs-Paar. Dabei werden stets die benachbarten Tiere betrachtet. Ein einzelner Fuchs hat bis zu 6 benachbarte Tiere, ein Fuchs-Paar bis zu 8.

Erklärung der Karten: (A) Werte jeden Fuchs: Du erhältst jeweils Punkte gemäß der Anzahl benachbarter verschiedener Tiere (*auch Füchse*). (B) Werte jeden Fuchs: Du erhältst jeweils Punkte gemäß der Anzahl benachbarter verschiedener Tier-Paare (*keine Füchse*). Ein Paar bedeutet mindestens zwei Tiere der gleichen Tierart, bei mehr als zwei gleichen Tieren ist die Bedingung trotzdem erfüllt. Wie die Abbildung zeigt, müssen die Tiere eines Paares nicht zueinander benachbart sein. (C) Werte jeden Fuchs: Du erhältst jeweils Punkte gemäß der Anzahl einer benachbarten Tierart (*keine Füchse*). Betrachte jeweils nur die Tierart, von der die meisten Tiere benachbart sind. (D) Genau wie (B), außer dass du jedes Fuchs-Paar wertest (*statt jeden einzelnen Fuchs*).

HERAUSFORDERUNGEN

Lest diesen Modus erst, wenn ihr das normale Spiel gut kennt und Lust auf neue Herausforderungen habt.

Begebt euch auf eine spielerische Wanderung durch Cascadias Wildnis, indem ihr euch insgesamt 50 Herausforderungen stellt. Ihr könnt vor jeder Partie frei entscheiden, ob ihr diesen Modus verwenden möchtet. Falls ja, wählt ihr vorher einfach einen der drei Bereiche aus: Szenario (15x), Normales Spiel (25x), Regel-Variante (10x). Jeder Bereich funktioniert etwas anders und ist auf den nächsten Seiten im jeweiligen Abschnitt beschrieben.

Wer möchte, kann mit der Abbildung unten seinen Fortschritt in Form einer Wanderroute festhalten. Dafür schreibt man seinen Namen in eines der leeren Felder. So hat man seine eigene Wanderroute, die ein spezielles Symbol hat (●○▶◆□), das sich bei den einzelnen Herausforderungen wiederfindet. Ab dann gilt: Immer wenn du eine Herausforderung bestehst, machst du zwei Kreuze, eines bei der bestandenen Herausforderung und eines auf dem nächsten freien Feld deiner Wanderroute – so erkundest du Cascadia Schritt für Schritt! Insgesamt können bis zu 5 Personen ihren Fortschritt festhalten.



Legende – Szenarien (S. 13)

- Erzielte mind. # Punkte. (Die Raute steht immer für die Zahl, die im grünen Kreis angegeben ist.)
- Erzielte mit der Tierart mind. X Mal die höchstmögliche Punktzahl gemäß Wertungskarte.
- Erzielte mit X Wildnisarten jeweils mind. # Punkte.
- Erzielte mind. # Punkte mit jeder dieser Tierarten.
- Erzielte mind. # Punkte mit jeder dieser Wildnisarten.
- Erzielte mind. # Punkte in der gesamten Kategorie (T)iere oder (G)ebliebe.

- Besitze mind. X Tiere jeder gezeigten Tierart.
- Diese Tierarten dürfen nicht nebeneinander angesiedelt werden.
- Diese Wildnisarten dürfen nicht nebeneinander angelegt werden.
- Diese Tierart darf nicht auf dieser Wildnisart angesiedelt werden.
- Die erste Tierart muss benachbart zur zweiten Tierart sein.
- Erzielte mit X Tierarten jeweils mind. # Punkte.

HERAUSFORDERUNGEN – Szenarien (auch fürs Solo-Spiel)

Jedes Szenario gibt vor, welche **Wertungskarten** zum Einsatz kommen. Zudem sind ein bis vier **Ziele** angegeben, die alle erfüllt werden müssen, um das Szenario erfolgreich zu bestehen. Die Ziele sind unten auf der linken Seite erklärt.

Wählt zu Beginn aus, welches Szenario ihr spielen möchtet. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge spielen, wobei sie zunehmend anspruchsvoller werden. Alle von euch, die nach der Partie die vorgegebenen Ziele erreicht haben, bestehen das Szenario und kreuzen ihr Symbol bei genau diesem Szenario an. Wie immer gilt: Wenn du eine Herausforderung bestehst und eines deiner Symbole ankreuzt, darfst du das nächste freie Feld auf deiner Wanderroute ankreuzen (auf S. 12).

Die Szenarien können auch im Solo-Spiel verwendet werden. Dann bietet es sich an, sie nacheinander in Reihenfolge zu spielen.



HERAUSFORDERUNGEN – Normales Spiel

Spielt eine Partie Cascadia mit den ganz normalen Regeln. Wer die Partie gewinnt, darf **genau ein** eigenes Symbol bei einer Herausforderung ankreuzen, die er oder sie in dieser Partie bestanden hat (und danach wie immer das nächste freie Feld auf der eigenen Wanderroute ankreuzen).

Hinweis: Diese Herausforderungen gelten nicht fürs Solo-Spiel.



1. Erziele **80+** Punkte.
2. Erziele **85+** Punkte.
3. Erziele **90+** Punkte.
4. Erziele **95+** Punkte.
5. Erziele **100+** Punkte.
6. Erziele **105+** Punkte.
7. Erziele **110+** Punkte.
8. Beende die Partie ohne Bären.
9. Beende die Partie ohne Hirsch.
10. Beende die Partie ohne Lachs.
11. Beende die Partie ohne Bussard.
12. Beende die Partie ohne Fuchs.
13. Besitze **mehr als 10** Tiere einer Tierart.
14. Habe bei **drei Wildnisarten** das größte Gebiet.
15. Erziele **5+** Punkte mit **jeder** Wildnisart.
16. Erziele **12+** Punkte mit **einer** Wildnisart.
17. Erziele **15+** Punkte mit **einer** Wildnisart.
18. Erziele **10+** Punkte mit **jeder** Tierart.
19. Erziele **20+** Punkte mit **zwei** Tierarten.
20. Erziele **30+** Punkte mit **einer** Tierart.
21. Beende die Partie ohne übrigen Zapfen.
22. Beende die Partie mit **5+ Zapfen**.
23. Beende die Partie mit **10+ Zapfen**.
24. Habe **kein** Tier auf deinen Zapfen-Plättchen.
25. Beende die Partie mit **max. drei** Tierarten.

HERAUSFORDERUNGEN – Regel-Variante

Spielt eine Partie Cascadia und wählt vor Beginn genau eine Regel-Variante aus der Liste rechts aus. Wer die Partie gewinnt, darf das eigene Symbol bei der gewählten Regel-Variante ankreuzen (und danach wie immer das nächste freie Feld auf der eigenen Wanderroute ankreuzen).

Hinweis: Diese Herausforderungen gelten nicht fürs Solo-Spiel.

1. Beim Anlegen von Plättchen muss **mindestens eine** Wildnisart übereinstimmen.



2. Beim Anlegen von Plättchen dürfen sich gleiche Wildnisarten **nicht berühren**. (Daher entfällt am Ende die Wertung der Gebiete.)



3. Änderung der Gebietswertung: Alle Gebiete der Größe 3 werden gewertet und geben genau 3 Punkte. Alle anderen Gebiete geben keine Punkte.



4. Änderung der Gebietswertung: Nur Gebiete der Größe 5 oder mehr werden gewertet (nach den normalen Regeln).



5. Die Auslage der Wildnisplättchen und Tiere besteht nur aus **drei Kombinationen** (eine weniger als normal).



6. Spielt mit **zwei Sätzen Wertungskarten** (also zwei Mal fünf Karten). Bei Spielende entscheidet jeder für sich selbst, welcher Satz Wertungskarten gewertet wird.



7. Spielt ohne Start-Landschaften. Stattdessen beginnen alle mit je zwei Wildnisplättchen. zieht diese zufällig von denen, die ihr bei der Vorbereitung aussortiert habt.



8. Ihr müsst stets **zwei Zapfen** ausgeben, um eine der zusätzlichen Zapfen-Aktionen auszuführen.



9. Ihr dürft Tiere nicht auf dem Wildnisplättchen ansiedeln, das ihr gerade angelegt habt.



10. Geheime Wertungskarten:

Alle von euch erhalten bei der Spielvorbereitung verdeckt je eine der fünf zufällig bestimmten Wertungskarten. Haltet sie geheim! Die nicht verteilten Karten legt ihr wie üblich offen aus. Sobald jemand einen Zapfen ausgibt, wird dessen geheime Wertungskarte aufgedeckt und zu den anderen gelegt.



GRIZZLYBÄR

Der Grizzlybär (*Ursus arctos horribilis*) ist die größte Bärenart in Nordamerika und kann auf den Hinterbeinen stehend bis zu drei Meter hoch werden. Etwa 75 % der Nahrung eines Grizzlys besteht aus Beeren, Früchten und Nüssen. Allerdings fressen sie eine Vielzahl von Pflanzen und Tieren, was sie zu ausgesprochenen Allesfressern macht. Durch die Besiedlung ihrer Lebensräume durch den Menschen wurden die Grizzly-Bestände erheblich verringert. Obwohl es gelungen ist, die Bestände in einigen Gebieten zu stabilisieren, beträgt die Anzahl der Grizzlys heute weniger als 5 % derer, die früher durch das Land streiften.



KÖNIGSLACHS

Der Königsbachs (*Oncorhynchus tshawytscha*) stellt den größten Bestand pazifischer Lachsarten in Kaskadien dar. Er hat ein unglaublich großes Verbreitungsgebiet und ist im gesamten Pazifischen Nordwesten, an der gesamten Küste Kaliforniens sowie im Westen über den Pazifischen Ozean bis nach Asien zu finden. Viele Lachsbestände sind durch menschliche Besiedlung bedroht, insbesondere durch Dämme und die Bebauung in und an Gewässern sowie durch Überfischung.



ROTFUCHS

Der Rotfuchs (*Vulpes vulpes*) ist eines der am weitesten verbreiteten Säugetiere der gesamten nördlichen Hemisphäre. Der kaskadische Rotfuchs (*Vulpes vulpes cascadiensis*) ist eine Unterart, die in den Prärien und subalpinen Gebieten am Fuße des Kaskadengebirges vorkommt. Rotfüchse sind schlaue Jäger, die so ziemlich alles fressen – von kleinen Nagetieren über Vögel und Eier bis hin zu Insekten.



ROTSCHWANZBUSSARD

Der Rotschwanzbussard (*Buteo jamaicensis*) ist eine der häufigsten Vogelarten Nordamerikas. Er ist in ganz Kaskadien sowie auf dem gesamten Kontinent zu finden. Seine Flügelspannweite beträgt knapp 1,30 m. Der Rotschwanzbussard ist ein Raubvogel, der im langsamen Sinkflug mit ausgestreckten Beinen angreift, im Gegensatz zum Falken, der sich im Sturzflug auf seine Beute stürzt.



WAPITI-HIRSCH

Der Wapiti-Hirsch (*Cervus canadensis roosevelti*) ist mit einer Schulterhöhe von bis zu 1,50 m und einem Gewicht von bis zu 500 kg die größte Hirschart der Region. Die Bezeichnung Wapiti kommt vom Stamm der Shawnee und bedeutet so viel wie „weißes Hinterteil“. Im Englischen ist er als „Roosevelt Elk“ bekannt – benannt nach Präsident Theodore Roosevelt, der 1909 das Mount Olympus National Monument gründete (heute der Olympic National Park), um die Tiere und ihren Lebensraum zu schützen.

FEUCHTGEBiete

Feuchtgebiete wie Auen, Moore, Sümpfe oder Marschen sind von großer ökologischer Bedeutung. Sie nehmen Schadstoffe aus der Luft und dem Grundwasser auf, filtern es und geben es schließlich als sauberes Wasser an die Pflanzen- und Tierwelt zurück. Zudem zählen Feuchtgebiete zu den artenreichsten Lebensräumen, die unsere Natur zu bieten hat.

FLÜSSE

Der Columbia River ist einer der größten und vielleicht bekanntesten Flüsse in ganz Kaskadien. Seine Quelle liegt in den Rocky Mountains in der Provinz British Columbia und er mündet bei Astoria, Oregon in den Pazifischen Ozean. Der Fluss ist fast 2.000 Kilometer lang und sein Einzugsgebiet ist die Heimat vieler Lachsarten wie dem Königsbachs, dem Silberlachs, dem Rotlachs und der Stahlkopfforelle.

GEBIRGE

Das Kaskadengebirge (auch Kaskadenkette genannt) erstreckt sich von British Columbia im Norden bis nach Kalifornien im Süden. Der Gebirgszug umfasst sowohl vulkanische Berge wie den 1980 ausgebrochenen Mount St. Helens als auch nicht vulkanische Berge wie die Nordkaskaden. Der höchste Gipfel der Gebirgskette ist der Mount Rainier, der sich 4.392 m über den Meeresspiegel erhebt. Er ist ein wichtiger Bestandteil der Skyline von Seattle und eines der bekanntesten geografischen Wahrzeichen der Region.

PRÄRIEN

Prärien sind die nordamerikanische Ausprägung der Steppe und durch eine spärliche Vegetation gekennzeichnet. In Kaskadien befinden sich viele der Präriegebiete in den eher trockenen, wüstenartigen Teilen der Region. Obwohl Prärien nur grasbewachsene Ebenen zu sein scheinen, sind sie Heimat vieler verschiedener Wildtierarten, darunter Nagetiere, Reptilien, Vögel und viele Säugetiere wie Füchse.

WÄLDER

Die Wälder Kaskadiens gehören zu den schönsten und vielfältigsten der ganzen Welt. Die Douglasie ist in vielen der altgewachsenen Wälder die vorherrschende Baumart. Der Hoh-Regenwald auf der Olympic Peninsula im Westen des Bundesstaates Washington ist einer der feuchtesten Orte – jedes Jahr fallen dort über drei Meter Regen pro Quadratmeter! Wälder können große Mengen Kohlenstoff speichern und sind somit ein sehr wichtiges Element bei der Eindämmung des Klimawandels.

EIN SPIELZUG IM ÜBERBLICK

1. Auf Überbevölkerung prüfen

- Vier gleiche Tiere? Du musst sie austauschen.
- Drei gleiche Tiere? Du darfst sie einmalig austauschen.

2. Wildnisplättchen und Tier nehmen

Nimm dir eine Kombination aus Plättchen und Tier. Zuvor darfst du Zapfen ausgeben:

- Plättchen und Tier deiner Wahl nehmen, oder
- beliebig viele Tiere austauschen (Überbevölkerung?)

3. Plättchen und Tier platzieren

Lege das Plättchen an deine Landschaft an und siedele das Tier auf einem Plättchen an (es muss nicht das neue sein). Siedelst du es auf einem Plättchen mit Zapfensymbol an? Dann erhältst du einen Zapfen aus dem Vorrat.

4. Auslage auffüllen

Fülle die freigewordenen Plätze mit einem Plättchen von einem Stapel und mit einem Tier aus dem Beutel auf.

CREDITS

Das Flatout Games CoLab für Cascadia besteht aus:

Randy Flynn: Autor, Entwicklung

David Iezzi: Entwicklung

Molly Johnson: Artdirection, Administration, Entwicklung, Marketing

Dylan Mangini: Grafikdesign, Marketing

Robert Melvin: Entwicklung, Administration, Logistik

Kevin Russ: Grafikdesign, Marketing, Entwicklung

Shawn Stankewich: Projektmanagement, Produktion, Entwicklung, Marketing

Solo-Variante: Shawn Stankewich

Szenarien und Herausforderungen: Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

DANKSAGUNGEN

Wir, das Flatout Games CoLab, bedanken uns bei diesen Freundinnen und Freunden für ihre Testspiele und Unterstützung von Cascadia: 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, 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, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Lauren Woolsey, Mark Yuasa und John Zinser. Außerdem bedanken wir uns bei Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub und Zephyr Workshop. Danke an alle Personen und Rezentsent*innen, die freundlicherweise ihre Zeit und Fähigkeiten zur Verfügung gestellt haben, um Cascadia auszuprobiieren und mitzuhelpen, es mit der Welt zu teilen!

Zudem bedankt sich Flatout Games bei den frühen Unterstützer*innen, die Cascadia erst möglich gemacht haben: Andrew Amerman, Marleen Arenivar, Gregory Beecher, Justin Bird, Steve Carpenter, Vincent Deloso, Bojan Despotovic, Jacki Flynn, Jim & Pam Flynn, Benjamin Guinane, Michael & Holly Indence, Theresa L. Misenhelter, The Monaghan Family, Dexter Nicholson, Morgan Nicholson, Aaron M Pope, Erik Schick, Jenny & Andy Sletten, Mark Stankewich, Upstart Boardgamer.

Der KOSMOS Verlag dankt allen Testspieler*innen und Regelleser*innen für ihre Unterstützung.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Autor: Randy Flynn

Illustration: Beth Sobel

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Deutsche Redaktion: Sebastian Wenzlaff und Wolfgang Lüdtke mit Peter Neugebauer

Grafik: Sensit Communication

© 2021 Alderac Entertainment Group

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 682590

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA



Alderac Entertainment Group

Projektmanagement: Nicolas Bongiu

Produktion: David Lepore