

# CASCADIA

*gondolkodós, lapkalerakós, tokendraftolás játék 1-4 természetbarát számára*

## JÁTÉKELEMEK

- 5 db hármás kezdőterület
- 85 db területlapka, benne 25db kulcslapka (folyó, láp, erdő, préri, hegyvidék)
- 100 db állattoken (20-20 db medve, szarvas, lazac, sólyom, róka)
- 26 db pontszerzőlap (5-5 db medve, szarvas, lazac, sólyom, róka, 1db családi)
- 25 db toboztoken
- 4 db pontozólap
- 1 db húzózsák

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1, Tegyétek az összes állattokent a húzózsákba és jó alaposan rázzátok össze.
- 2, A területlapkákat készítsétek elő képpel lefelé fordított kupacokba: játékosonként 20db-ot plusz hármat. A többit ne nézzétek meg, de azokra nem lesz szükség.
- 3, Állatonként, random válasszatok 1-1 pontszerzőlapot, és tegyétek az asztal közepére képpel felfelé.
- 4, Random kapjon minden játékos 1-1 kezdőterületet, amit képpel felfelé maga elé tesz.
- 5, A területlapkákból random fordítsatok fel négyet, és tegyétek azokat is az asztal közepére.
- 6, Az állattokenekből is vegyetek ki négyet és tegyétek 1-1 területlapka alá.
- 7, A toboztoken legyen mindenki számára elérhető helyen.
- 8, Aki legutoljára látta élőben az állatok egyikét, az kezdi a játékot.

## A JÁTÉK MENETE

**A játékosok körükben választani fognak a kínálatból 1 területlapkát és 1 állattokent, melyeket aztán elhelyeznek a saját, egyre növekvő területükre.** Ezután új területlapkát és állattokent fordítanak fel, ill. húznak a beépítettek helyére. A játék akkor ér véget, amikor elfogynak a területlapkák, vagyis mindenkinek 20 köre lesz. Ezután pontozás, és végül a legtöbb pontot szerző játékos győz.

- 1, Válassz egyet a párokba rendezett területlapka és állattoken kombinációkból. Előtte azonban meg kell nézni, hogy **nem szaporodott-e túl valamelyik faj.**

Ha mind a négy területlapka alatt ugyanolyan állattoken van, akkor az a faj túlszaporodott. Mind helyett húzni kell a zsákból egyesével, majd a régiakat visszatenni a zsákba. Ha egy fajból három egyforma a kínálat, akkor az aktív játékos dönti el, hogy újakra akarja-e cserélni őket vagy sem. Ha igen, akkor az előzőek szerint megteszi, és utána választ.

A játékosnak módjában áll **1 toboztoken ellenében** a következőkre:

- 1, Nem muszáj egymáshoz tartozó lapkát és tokent választania, hanem választhatja bármelyiket.
- 2, Akármennyi állattokent lecserélhet újakra, de csak egyesével.

A játékos a körében annyi toboztokent használhat fel, amennyije csak van. Ha nincs több toboza, akkor muszáj a meglévőkből választani. A felhasznált tobozok visszakerülnek a közös készletbe.

- 2, Helyezd el a választott területlapkát és állattokent a territóriumodra. **A területlapkának egyrészt oldalszomszédosnak kell lenni legalább egy korábban lerakott lapkával;** másrészt nem szabad őket egymásra pakolni, sem az egyszer lerakottat elmozdítani.

Megjegyzés: Nem kötelező a területtípusnak illeszkedni a már lent levőhöz, ugyanakkor az egybefüggő területekért plusz pontok járnak a játék végi pontozáskor.

**Az állattokent olyan lapkára szabad letenni, amelyiken az adott állat látható, és még nincs rajta másik állat.** Tehát egy lapkára egyetlen állat kerülhet. Amennyiben egy állatot nem lehetséges szabályosan letenni egyetlen lapkára sem, akkor az visszakerül a húzózsákba.

Ha egy állat kulcslapkára kerül, akkor vegyél magadhoz egy toboztokent a készletből. A megmaradt toboztokenek a játék végén 1-1 pontot érnek.

**Végül töltsd fel a hiányzó területlapkát és az állattokent a zsákból, ill. az egyik kupacból.**

## **A JÁTÉK VÉGE & PONTOZÁS**

Pontosan a 20. kör után elfogynak a lapkák, csak 3 marad, a játék véget ér, és pontozás jön.

### **1, Pontszerzőlap kiértékelése**

Ld. később állatfajonként részletezve.

### **2, Egybefüggő területek kiértékelése**

1 pont jár területtípusonként és lapkánként a legnagyobb egybefüggő területekért: hegyek, erdők, mezők, lápok, folyók. Akkor egybefüggő egy terület, ha legalább egy oldalukkal szomszédosak. Ezek a pontok a pontozólap osztott mezőjének bal oldalára kerülnek.

### **3, Állatpopulációk kiértékelése**

A játékoszámnak megfelelően pontok járnak a legnagyobb egybefüggő állatpopulációkért is.

Szóló játék esetén: Állatonként 2 pont jár minden 7-nél nagyobb számú, egybefüggő populációért.

Kétfős játék esetén: Állatonként 2 pont jár a legnagyobb számú, egybefüggő populációért. Egyenlőség esetén 1-1 pontot kapnak a játékosok. A másodiknak nem jár pont.

3-4-fős játék esetén: Állatonként 3 pont jár a legnagyobb számú, egybefüggő populációért. A második 1 pontot kap. Egyenlőség esetén 2-2 pontot kapnak a játékosok. A másodiknak nem jár pont. Ha hárman vagy négyen is ugyanannyival legtöbbek, akkor mindegyikük 1 pontot kap. A másodiknak most sem jár pont. Holtversenyben másodikok nem kapnak pontot.

## **PONTSZERZŐ LAPOK**

### **MEDVE**

A medve a különböző méretű és számú csoportokért hoz pontot. Két csoport nem érhet össze, és pontosan annyi számú egyedből kell álljon, mint ahogy a lapon szerepel. **A)** Medvepárok, amikhez nem ér másik medve. **B)** Anyamedve bocsával, amikhez nem ér másik medve. **C)** 1, 2 vagy 3 egyedből álló család, amikhez nem ér másik medve. Plusz 3 pont, ha mindegyik méretből van egy csapat. **D)** 2, 3 vagy 4 egyedből álló nagy csoportosulások, amikhez nem ér másik medve. **E)** 1, 2, 3 vagy 4 egyedből álló, ugyanakkora méretű csoportosulások, amikhez nem ér másik medve. Csak azokért a csoportokért jár pont amelyek ugyanannyi egyedből állnak.

### **SZARVAS**

Azokért a szarvascsordákért jár pont, amelyek meghatározott alakzatban masíroznak. A csordák ugyan összeérhetnek, de 1-1 egyedre csak egyszer lehet lepontozni. **A)** Egyenes vonalban haladó, 1, 2, 3 vagy 4 egyedből álló csordák. **B)** A pontosan meghatározott alakzatban haladó, 1, 2, 3 vagy 4 egyedből álló csordák. **C)** Bármilyen alakzatban haladó legnagyobb csorda. **D)** Körben álló csorda. **E)** Pontosan ugyanannyi egyedből, ugyanabban az irányban, és ugyanolyan alakban álló két csorda.

## LAZAC

A lazacok esetében a sorokért jár pont. Egy lazac akkor van sorban, ha kizárólag két másik lazaccal érintkezik. (Pl. egy három lazacból álló háromszög egy olyan sor, amely már nem bővíthető.) Akkor beszélünk két sorról, ha azok nem érnek össze. **A)** Minél több lazacból álló, akár több, hosszú sor. **B)** Minél több sor, minél több lazacból. **C)** Minél több 3, 4 vagy 5 lazacból álló család. **D)** Legalább 3 lazacból álló sor, ami 1 pontot ad minden egyes benne szereplő lazacért és 1 pontot minden egyes a sorral oldalszomszédos állatért. **E)** Legalább 3 lazacból álló sort körülvevő 1, 2 vagy 3 egyedből álló csoportosulásokért jár pont.

## SÓLYOM

A sólyom akkor hoz pontot, ha jól szét van szórva a területen. **A)** Pont jár minden egyes sólyomért, amelyik nem ér össze másikkal. **B)** Pont jár minden egyes sólyomért, amelyik nem ér össze másikkal, és egyenes vonalú oldalaikkal rálátnak egymásra. **C)** Pont jár minden egyes, egyenes vonalú oldalaikkal történő egymásrálátásért olyan sólymok között, amelyek nem közvetlenül oldalszomszédosak. **D)** Pont jár minden egyes sólyompárért, amelyek egyenes vonalú oldalaikkal rálátnak egymásra, nem közvetlenül oldalszomszédosak, és közöttük vannak más állatok. **E)** A sólymok körüli szabad területekért jár pont.

## RÓKA

A róka akkor hoz sok pontot, ha szomszédságában állatok vannak. A rókákat egyenként vagy párokban pontozzuk. **A)** Annál több pontot kap a játékos a rókáért, minél több, különböző állatfajjal szomszédos, beleértve egy másik rókát is. **B)** Annál több pontot kap a játékos ezért a rókáért, minél több, különböző állatpárral szomszédos. Itt rókapárért már nem jár pont. A pároknak nem kell egymás mellett lenniük. **C)** Ezért a rókáért azért jár sok pont, ha minél több egy fajba tartozó állat van körülötte. Másik róka nem ér. A másik állatfajnak egymás mellettieknek kell lenniük, és csak azért jár pont, amelyikből a legtöbb van. **D)** Annál több pontot kap a játékos ezért a rókapárért, minél több, különböző állatpárral szomszédos. Más rókapárért már nem jár pont. A rókán kívül a többi párnak nem kell egymás mellett lennie. **E)** Ezért a rókáért akkor jár pont, ha körülötte háromféle faj képviselteti magát: az egyik egy, a másik, kettő, a harmadik három egyeddel. Másik róka nem számít.

## SZÓLÓ JÁTÉK

Készítsd elő a játékot két fő részére. A területlapkák kupacai a kínálat mellé balra kerüljenek. Amikor húzol területlapkát és állatokat, akkor mindig 1-1 lapka és állat is ki fog kerülni a kínálatból, mégpedig az, amelyik a legmesszebb van a kupacoktól. Ezután told el egymás fölé a maradék lapkákat és tokeneket, majd töltsd fel egyesével a zsákból, ill. a kupacból.

## SZÓLÓ JÁTÉK VÉGE & PONTOZÁS

Most is 20 köröd lesz, és a szokásos módon pontozol.

Eredmények kiértékelése:

60+ pont: Minden kezdet nehéz...

70+ pont: Kezded kapisgálni!

80+ pont: Nagyon jó!

90+ pont: Kiváló!

100+ pont: Elit!

110+ pont: Szárnyalsz!

## CSALÁDI VÁLTOZATOK

Az előkészületek ugyanazok, kivétel, hogy itt csak egyetlen pontszerző lap lesz. A játék menete, vége és pontozása ugyanolyan, mint a rendes játék esetében.

Családi pontszerzőlap: Az egybefüggő populációkért jár pont, a területek alakja nem számít.