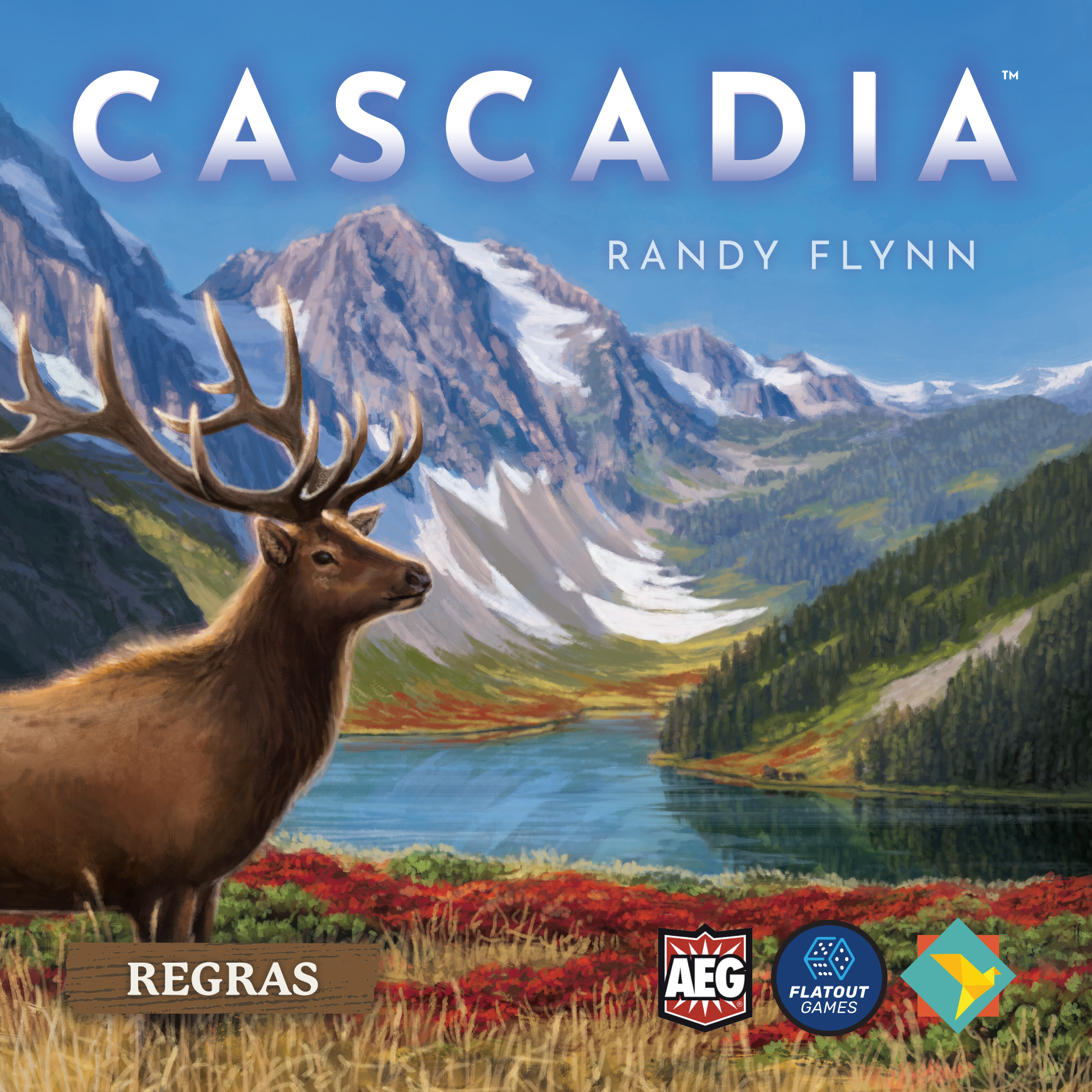
CASCADIA™

RANDY FLYNN



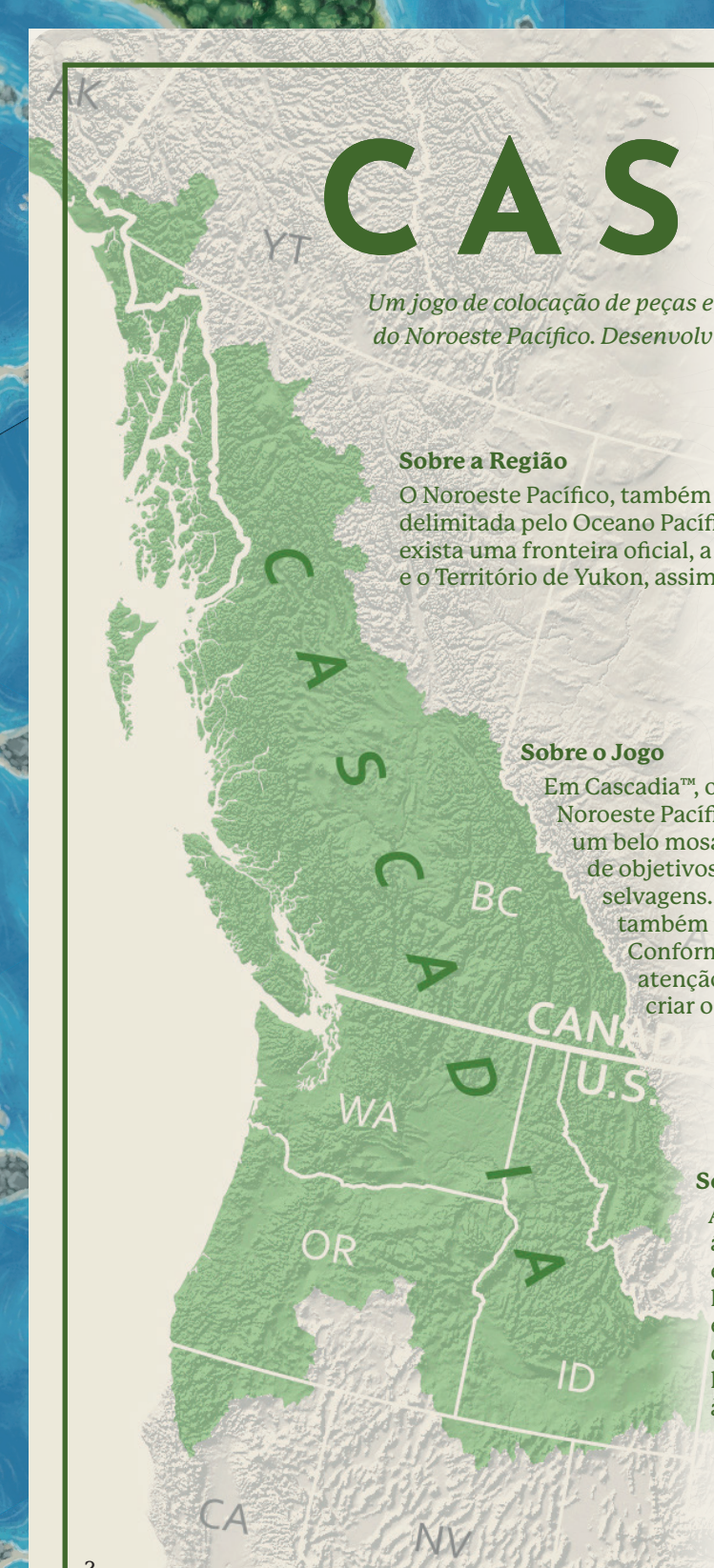
REGRAS

AEG

FLATOUT GAMES

CASCADIA™

Um jogo de colocação de peças e seleção de fichas apresentando os habitats e espécies do Noroeste Pacífico. Desenvolvido por Randy Flynn, para 1-4 jogadores, de 14+ anos.



Sobre a Região

O Noroeste Pacífico, também chamado de Cascadia, é uma região geográfica no oeste da América do Norte delimitada pelo Oceano Pacífico ao oeste e (vagamente) pelas Montanhas Rochosas ao leste. Embora não exista uma fronteira oficial, a concepção mais comum inclui a província canadense de Colúmbia Britânica e o Território de Yukon, assim como os estados americanos de Idaho, Oregon e Washington.

Sobre o Jogo

Em Cascadia™, os jogadores competem para criar o meio ambiente mais diversificado no Noroeste Pacífico ao selecionar **Peças de Habitat** e **Marcadores de Espécie** para construir um belo mosaico de terrenos. Cada partida de Cascadia™ apresenta combinações únicas de objetivos de pontuação relacionados a cada uma das cinco espécies de animais selvagens. Enquanto organizam as espécies em padrões de pontuação, os jogadores também competirão para criar os maiores corredores contínuos de habitats. Conforme os jogadores constroem seus meios ambientes, eles devem prestar muita atenção aos habitats que estão criando e às espécies que os habitam, no intuito de criar o ecossistema mais harmônico de Cascadia™.

Sobre a Equipe

A maior parte da nossa equipe chama Cascadia de lar! Somos aventureiros ávidos e passamos muito tempo caminhando, pedalando, remando e explorando essa grande região! Fomos inspirados pela grande beleza dos habitats e da vida selvagem dessa maravilhosa área e estamos entusiasmados em compartilhar este jogo, juntamente com alguns fatos sobre a região, com você, sua família e seus amigos! Esperamos que isso o inspire a explorar lugares selvagens onde quer que você esteja, ou considere fazer uma visita à Cascadia!

Autoria do mapa: Lauren Tierney. Licenciado através da CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en

COMPONENTES

Seu jogo de Cascadia deve incluir o seguinte.
Caso falte algum componente, entre em contato com
sac@grokgames.com.br



85 Peças de Habitat incluindo **25 Peças de Pedra Angular**
(Montanhas, Florestas, Pradarias, Zonas Úmidas, Rios)



5 Peças de Habitat Iniciais



100 Marcadores de Espécie
(20 Ursos, 20 Cervos, 20 Salmões, 20 Búteos, 20 Raposas)



21 Cartas de Pontuação de Espécie
(4 de Ursos, 4 de Cervos, 4 de Salmões, 4 de Búteos, 4 de Raposas, 1 Familiar/Intermediária)



25 Fichas de Natureza
(Pinhas do imponente Abeto de Douglas)



1 Sacola de Tecido
(Para os **Marcadores de Espécie***)*

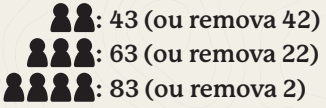


1 Bloco de Pontos

PREPARAÇÃO

1. Coloque todos os **Marcadores de Espécie** na **Sacola de Tecido** e embaralhe/sacuda eles.

2. Usando a tabela abaixo, determine quantas **Peças de Habitat** você precisará, com base no número de jogadores. Selecione essas peças aleatoriamente. Não olhe as peças que você incluir ou excluir. Para a *preparação do modo solo, confira a página 10.*



(Nota: Ou seja, 20 por jogador, mais 3)

Embaralhe essas peças e empilhe-as viradas para baixo (qualquer número de pilhas) ao alcance de todos os jogadores. Coloque quaisquer **Peças de Habitat** excluídas de volta na caixa, elas não serão necessárias nesta partida.

3. Selecione aleatoriamente 1 **Carta de Pontuação de Espécie** para cada uma das cinco espécies, então coloque essas cinco cartas no centro da área de jogo, onde possam ser vistas facilmente por todos os jogadores. Coloque as outras **Cartas de Pontuação de Espécie** de volta na caixa. (Para sua primeira partida, nós recomendamos usar as **Cartas de Pontuação de Espécie** mostradas - elas são as cartas com um 'A' no canto inferior direito.)

4. Distribua aleatoriamente uma **Peça de Habitat Inicial** para cada jogador, colocando-as viradas para cima em frente a eles. Coloque as outras de volta na caixa, elas não serão usadas nesta partida.

5. Revele 4 **Peças de Habitat** das pilhas viradas para baixo e coloque-as viradas para cima no centro da área de jogo ao alcance de todos os jogadores.

6. Compre 4 **Marcadores de Espécie** da **Sacola de Tecido** e combine-os, em ordem, com cada uma das 4 **Peças de Habitat** para formar 4 combinações de 1 peça e 1 marcador.

7. Coloque as **Fichas de Natureza** ao alcance de todos os jogadores.

8. O jogador que viu uma das espécies selvagens do jogo mais recentemente será o jogador inicial. *(Ou você pode selecionar o jogador inicial aleatoriamente.)*



1

Jogador 3



4



2







3





7



5



6





4

Jogador 1



4

Jogador 2

VISÃO GERAL

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário ao redor da mesa, os jogadores realizam turnos selecionando **Peças de Habitat** e **Marcadores de Espécie** e adicionando-os aos seus meios ambientes em expansão, até o fim da partida.

Em cada turno, um jogador seleciona uma combinação de **Peça de Habitat** e **Marcador de Espécie** e a joga em seu meio ambiente. *(Nota: Um meio ambiente é a disposição completa de peças e fichas em frente a cada jogador, incluindo suas **Peças de Habitat Iniciais**.)* No fim do turno de cada jogador, tanto a **Peça de Habitat** quanto o **Marcador de Espécie** escolhidos são substituídos por novos a partir das pilhas de **Peças de Habitat** e da **Sacola de Tecido**, respectivamente.

A partida termina quando não houver mais **Fichas de Habitat** disponíveis para substituir uma combinação escolhida por um jogador. *(Nota: cada jogador jogará exatamente 20 turnos.)* Então a partida seguirá para a pontuação final e o jogador com mais pontos será o vencedor!

RESUMO DO TURNO

1 Escolha uma Peça de Habitat e Marcador de Espécie



No começo de cada turno, haverá quatro **Peças de Habitat** e quatro **Marcadores de Espécie** no centro da área de jogo. As **Peças de Habitat** e **Marcadores de Espécie** serão arranjados em quatro combinações distintas, cada uma delas com uma **Peça de Habitat** e um **Marcador de Espécie** – proporcionando quatro opções.

Antes de você escolher uma das opções, verifique se qualquer espécie está superpopulosa:

Se todos os 4 **Marcadores de Espécie** disponíveis forem iguais, eles são automaticamente trocados.



Troque automaticamente os **Marcadores de Espécie**

Pegue todos os 4 marcadores e deixe-os de lado. Então compre 4 novos marcadores, um por vez, da **Sacola de Tecido** e combine cada um deles, em ordem, com uma **Peça de Habitat**. *(Nota: isso pode acontecer múltiplas vezes em um mesmo turno de um jogador.)*

Se 3 dos **Marcadores de Espécie** forem iguais, o jogador ativo pode optar por renovar esses marcadores.



O jogador ativo pode optar por trocar os 3 **Marcadores de Espécie**

Pegue apenas os 3 marcadores e deixe-os de lado. Então compre 3 novos marcadores, um por vez, da **Sacola de Tecido** e combine cada um, em ordem, com uma **Peça de Habitat**. *(Nota: Você só pode fazer isso uma vez por turno.)*

Uma vez que todas as superpopulações tenham sido resolvidas, coloque quaisquer marcadores removidos de volta na **Sacola de Tecido**.

Você agora escolherá uma combinação de **Peça de Habitat** + **Marcador de Espécie**. Tipicamente, você deve pegar uma combinação existente. Porém, antes de fazer isso, você pode gastar, opcionalmente, uma **Ficha de Natureza** para fazer uma das seguintes opções:

1. Pegar QUALQUER uma das quatro **Peças de Habitat** e QUALQUER um dos quatro **Marcadores de Espécie**.

2. Remover QUALQUER quantidade de **Marcadores de Espécie** e substituí-los. *(Veja as regras da superpopulação nesta página para o processo de substituição).*

A **Ficha de Natureza** gasta é colocada de volta na reserva geral. Não há limite para a quantidade de **Fichas de Natureza** que você pode gastar em seu turno. Se você não tiver nenhuma **Ficha de Natureza** restante, você deve pegar uma combinação existente.

2 Coloque a Peça e o Marcador em Seu Meio Ambiente



Uma vez que você escolheu sua **Peça de Habitat** e **Marcador de Espécie**, você irá colocá-los no seu meio ambiente em qualquer ordem.

A **Peça de Habitat** deve ser colocada no seu meio ambiente de acordo com as seguintes regras de colocação:



A. A **Peça de Habitat** deve ser colocada adjacente a qualquer **Peça de Habitat** já posicionada em seu meio ambiente, ou seja, a **Peça de Habitat** deve tocar pelo menos uma borda de outra ficha previamente posicionada, ou da **Peça de Habitat Inicial**.

B. A **Peça de Habitat** não pode ser colocada sobre outra **Peça de Habitat** e nenhuma outra **Peça de Habitat** pode ser movida.

(Nota: Combinar terrenos não é uma regra de colocação, mas isso pode fornecer pontos durante a pontuação de fim de partida.)

O **Marcador de Espécie** pode ser colocado em uma única **Peça de Habitat** de acordo com as seguintes regras de colocação:



Existem 2 **Peças de Habitat** *onde esta raposa pode ser colocada*

A. A **Peça de Habitat** não pode ter um **Marcador de Espécie** colocado previamente.
(Nota: isso significa que você terá, no máximo, um ***Marcador de Espécie*** *por* ***Peça de Habitat****.).*

B. A **Peça de Habitat** deve apresentar a espécie correspondente *(peças apresentam 1-3 opções).*

Se você não puder colocar o **Marcador de Espécie** legalmente por não haver nenhuma **Peça de Habitat** vazia que possa abrigar essa espécie, ou se você optar por não colocar o **Marcador de Espécie**, devolva o marcador para a **Sacola de Tecido**.

Você pode colocar o **Marcador de Espécie** na **Peça de Habitat** que você acabou de escolher em seu turno, ou você pode colocá-lo em qualquer outra **Peça de Habitat** disponível.

Se você colocar seu **Marcador de Espécie** em uma **Peça de Pedra Angular**, pegue uma **Ficha de Natureza**. *(Veja a Visão Geral das Peças na página 8).*

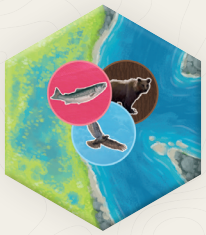
Após posicionar a peça e o marcador que você escolheu, substitua cada um deles no centro da área de jogo. A **Peça de Habitat** é substituída a partir do topo de qualquer pilha virada para baixo. O **Marcador de Espécie** é substituído selecionando um marcador aleatório da **Sacola de Tecido**.

Nota: ao substituir as peças e marcadores na área de jogo, não mova as peças e marcadores existentes. Simplesmente preencha os locais vazios.

Agora seu turno está concluído. A partida segue para o próximo jogador em sentido horário.

Visão Geral das Peças

Cada **Peça de Habitat** tem um ou dois tipos de terreno e uma, duas ou três opções de **Marcadores de Espécie**.



Esta peça possui zonas úmidas e rios. Você pode colocar um salmão, urso ou búteo nesta peça.



Esta peça possui montanhas e pradarias. Você pode colocar um urso ou raposa nesta peça.



Esta peça é uma **Peça de Pedra Angular** . Sempre que você colocar o **Marcador de Espécie** correspondente em uma **Peça de Pedra Angular**, você ganha uma **Ficha de Natureza**.

Em seu turno, antes de selecionar uma peça e um marcador, você pode gastar uma **Ficha de Natureza** para fazer uma das seguintes opções:

1. Pegar QUALQUER uma das quatro **Peças de Habitat** e QUALQUER um dos quatro **Marcadores de Espécie**.

2. Remover QUALQUER quantidade de **Marcadores de Espécie** e substituí-los. *(Veja as regras da superpopulação na página 6 para o processo de substituição.)*

Não há limite para a quantidade de **Fichas de Natureza** que você pode gastar em seu turno.

No fim da partida, cada **Ficha de Natureza** que restar com você vale 1 ponto.

FIM DA PARTIDA & PONTUAÇÃO

Se, no fim do turno de qualquer jogador, não restarem **Peças de Habitat** viradas para baixo nas pilhas para repor a que foi retirada, a partida termina imediatamente e as pontuações são calculadas. *(Nota: cada jogador jogará exatamente 20 turnos.)*

Registre as seguintes pontuações no **Bloco de Pontos**:

1. Cartas de Pontuação de Espécie
2. Corredores de Peças de Habitat
3. Maiores Corredores de **Peças de Habitat**
4. Fichas de Natureza

1. Cartas de Pontuação de Espécie

Cada jogador pontua cada uma das Espécies, com base nas **Cartas de Pontuação de Espécie** usadas na partida. *(Veja os detalhes das **Cartas de Pontuação de Espécie** na página 11.)*

2. Corredores de **Peças de Habitat**

Cada jogador recebe 1 ponto por **Peça de Habitat** em seu maior corredor ecológico *(grupo de habitats conectados de um único tipo)* contínuo em cada um dos 5 habitats *(Montanhas, Florestas, Pradarias, Zonas Úmidas, Rios)*.

Peças são incluídas em um corredor ecológico contínuo se elas compartilharem pelo menos uma borda correspondente.

*(Registre esses pontos na parte superior esquerda da caixa correspondente ao habitat e ao jogador em questão no **Bloco de Pontos**.)*

Exemplo:
Se você possui um grupo de 3 Florestas e um grupo de 4 Florestas, você receberá 4 pontos, pois 4 é seu maior grupo de Florestas.

3. Maiores Corredores de **Peças de Habitat**

De acordo com o número de jogadores, receba pontos bônus por ter o MAIOR corredor ecológico contínuo em cada um dos 5 habitats. *(Use os números registrados no **Bloco de Pontos** durante a etapa 2 para determinar quem recebe os pontos bônus. Registre esses pontos na parte inferior direita da caixa correspondente ao tipo do habitat e ao jogador em questão.)*

Partida solo: 2 pontos bônus por cada tipo de habitat com um grupo de tamanho 7 ou mais.

Partidas com 2 jogadores: 2 pontos bônus para o jogador com o maior corredor ecológico de cada tipo de habitat. Em caso de empate, 1 ponto bônus para cada um. O segundo maior corredor não recebe pontos bônus.

Partidas em 3/4 jogadores: 3 pontos bônus para o jogador com o maior corredor ecológico de cada um dos tipos de habitat. 1 ponto bônus para o segundo maior corredor. Se dois jogadores empatarem pelo primeiro lugar, 2 pontos para cada um, e nenhum ponto para o próximo lugar. Se três ou quatro jogadores empatarem pelo primeiro lugar, 1 ponto para cada um, e nenhum ponto para o próximo lugar. Em quaisquer empates pelo segundo lugar, 0 pontos para cada um.

4. Fichas de Natureza

Cada jogador recebe 1 ponto por cada **Ficha de Natureza** não utilizada.

Por fim, calcule as pontuações finais e o jogador com mais pontos vence! Em caso de empate, o jogador com mais **Fichas de Natureza** é o vencedor. Se o empate persistir, a vitória é compartilhada.

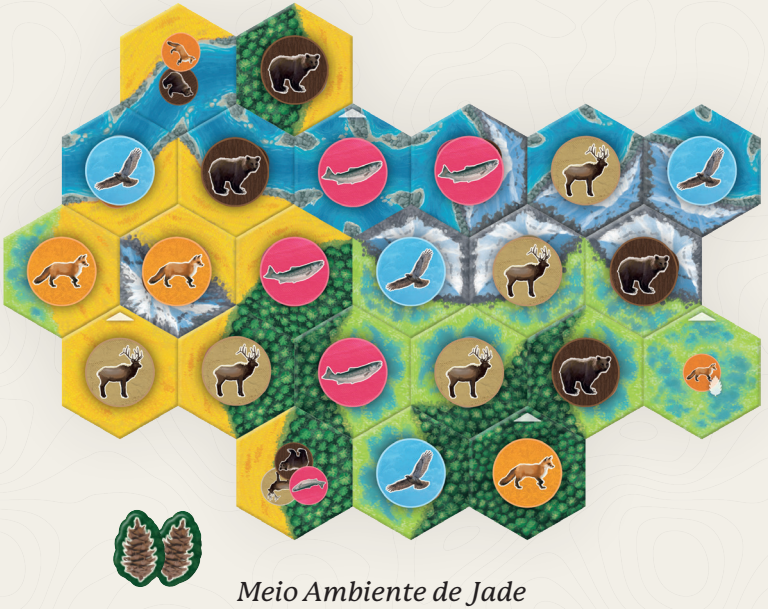












Meio Ambiente de Jade

Pontuando o Meio Ambiente de Jade

As duas duplas de ursos fornecem **11 pontos**

A linha de dois cervos e a linha de três cervos fornecem (5+9) **14 pontos**

O percurso de 4 salmões fornece **12 pontos**

Os quatro búteos fornecem **11 pontos**

As três raposas fornecem (3+5+3) **11 pontos**

As seis montanhas conectadas fornecem **6 pontos**, empatando com Ash, portanto o bônus é de **2 pontos**

As quatro florestas conectadas fornecem **4 pontos**, empatando com mais dois jogadores, portanto o bônus é de **1 ponto**

As sete pradarias conectadas fornecem **7 pontos**, menos do que Ash, portanto o bônus é de **1 ponto**

As oito zonas úmidas conectadas fornecem **8 pontos**, mais do que Lee e Ash, portanto o bônus é de **3 pontos**

Os cinco rios conectados fornecem **5 pontos**, o menor valor, portanto não há bônus

As duas Fichas de Natureza não utilizadas fornecem **2 pontos**

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

MODO SOLO

Preparação: Realize a preparação de uma partida para 2 jogadores com as seguintes exceções: dê uma **Peça de Habitat Inicial** apenas para você mesmo e coloque as pilhas de **Peças de Habitat** na parte esquerda da área de jogo.

Resumo do Turno: Siga um turno normalmente, mas antes de você substituir a **Peça de Habitat** e o **Marcador de Espécie** da exibição, descarte a peça e o marcador mais distantes das pilhas de compra, então deslize as duas peças e os dois marcadores restantes para longe das pilhas de compra. A peça e o marcador descartados são removidos da partida. Então, compre duas novas **Peças de Habitat** e dois novos **Marcadores de Espécie** e coloque-os na exibição normalmente.

Exemplo de Turno:
Em seu turno, você gasta uma **Ficha de Natureza**, então você pode pegar a **Ficha de Pedra Angular** e o **Marcador de Espécie** de Cervo correspondente.



Após colocar a peça e o marcador em seu meio ambiente, descarte a peça e o marcador mais afastados das pilhas de compra. *(A peça de Montanhas-Zonas Úmidas e o marcador de Urso são removidos da partida.)*



Deslize as duas **Peças de Habitat** e os dois **Marcadores de Espécie** restantes para longe das pilhas, criando dois pares (se já não estavam combinados). Então preencha os espaços vazios na exibição normalmente.



Fim da Partida & Pontuação: A partida termina da mesma maneira que as partidas para múltiplos jogadores *(nota: você jogará exatamente 20 turnos)*. Confira Fim da Partida & Pontuação nas páginas 8-9. Para jogar sozinho, use esta tabela e compare sua pontuação. *Para a experiência completa do Modo Solo de Cascadia, tente os Cenários da página 13.*

60+	**Um bom começo!**
70+	**Você está chegando lá!**
80+	**Muito bem!**
90+	**Excelente!**
100+	**Elite!**
110+	**Elevado!!**

VARIANTES

VARIANTE FAMILIAR

Preparação: A preparação da Variante Familiar é a mesma da partida padrão, exceto na etapa 3, onde é usada APENAS a **Carta de Pontuação de Espécie da Variante Familiar.**

Resumo do Turno: Sem mudanças (veja o Resumo do Turno nas páginas 6-7).

Fim da Partida & Pontuação: Siga a pontuação das páginas 8-9, mas você pode optar por pular a etapa 3 caso você queira remover a pontuação por maiorias. A maior pontuação vence!



Carta de Pontuação da Variante Familiar
Para cada grupo da mesma espécie, receba os pontos mostrados, dependendo do tamanho do grupo. Os grupos podem ter qualquer formato.

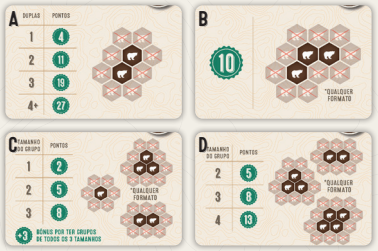


O exemplo acima possui um grupo de três Salmões, um grupo de duas Raposas, um grupo de dois Cervos, dois Ursos avulsos, e três Búteos avulsos.

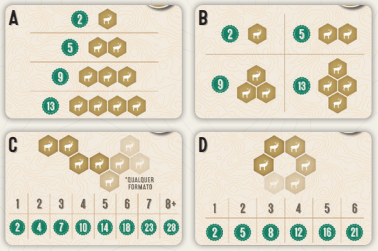
VARIANTE INTERMEDIÁRIA

A Variante Intermediária é jogada da mesma maneira que a Variante Familiar, mas usa a **Carta de Pontuação de Espécie** da Variante Intermediária, que tem uma pontuação diferente para os diversos tamanhos de grupos.

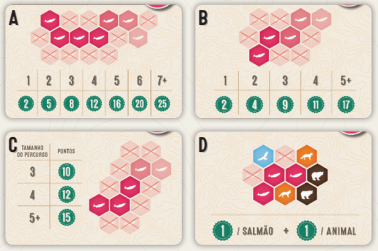
CARTAS DE PONTUAÇÃO DE ESPÉCIE



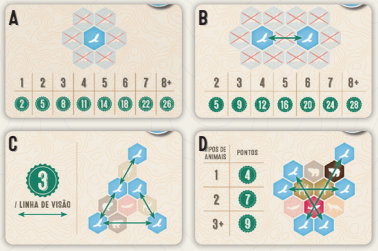
URSOS pontuam por formar grupos de ursos com diversos tamanhos. Em cada caso, grupos de ursos podem ter qualquer formato ou orientação, mas dois grupos não podem ser adjacentes um ao outro. Cada grupo deve conter a quantidade exata de ursos mostrada na carta de pontuação para ser pontuado. **Esclarecimentos das cartas: (A)** Receba uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade total de duplas de ursos. **(B)** Receba 10 pontos por cada grupo de exatamente três ursos. **(C)** Pontue por cada grupo de ursos de tamanho 1-3, e receba um bônus de 3 pontos por ter um grupo de cada um dos 3 tamanhos. **(D)** Pontue por cada grupo de ursos de tamanho 2-4.



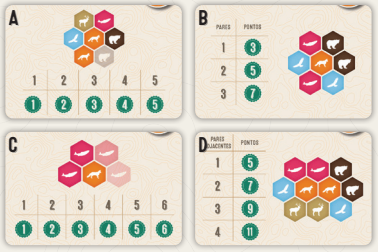
CERVOS pontuam por formar grupos de cervos. A maioria das cartas de cervo requer que os grupos tenham o formato ou a composição exata mostrada na carta. Diferente dos ursos, os grupos de cervos podem estar adjacentes uns aos outros, mas cada cervo só pode ser pontuado uma vez, para um único formato/composição. Ao pontuar grupos de cervos que estejam conectados, pontue sempre os grupos com base na interpretação que resultar na maior quantidade de pontos. **Esclarecimentos das cartas: (A)** Pontue por grupos em linhas retas. Linhas retas, como indicado, devem ser conectadas de borda à borda nos hexágonos, em qualquer orientação. **(B)** Pontue por grupos com os formatos exatos mostrados, em qualquer orientação. **(C)** Para cada grupo contínuo de cervos, receba uma quantidade crescente de pontos com base em seu tamanho. Esses grupos podem ter qualquer formato ou tamanho. **(D)** Os grupos devem ter um formato circular, como mostrado.



SALMÕES pontuam por formar percursos de salmões. Um percurso é definido como um grupo de salmões adjacentes, onde cada salmão não seja adjacente a mais de dois outros salmões. (Nota: Isso significa que um grupo de 3 salmões em um formato triangular conta como um percurso, mas nenhum outro salmão pode ser conectado a esse percurso). Cada percurso de salmões não pode ser adjacente a nenhum outro salmão. **Esclarecimentos das cartas: (A)** Pontue por cada percurso com base em seu tamanho, até um tamanho máximo de 7. **(B)** Pontue por cada percurso com base em seu tamanho, até um tamanho máximo de 5. **(C)** Pontue por cada percurso com base em seu tamanho, entre 3 e 5. **(D)** Em cada percurso de salmões, receba um ponto por cada salmão nele, mais um ponto por cada marcador de espécie adjacente *(a espécie do marcador não importa)*.



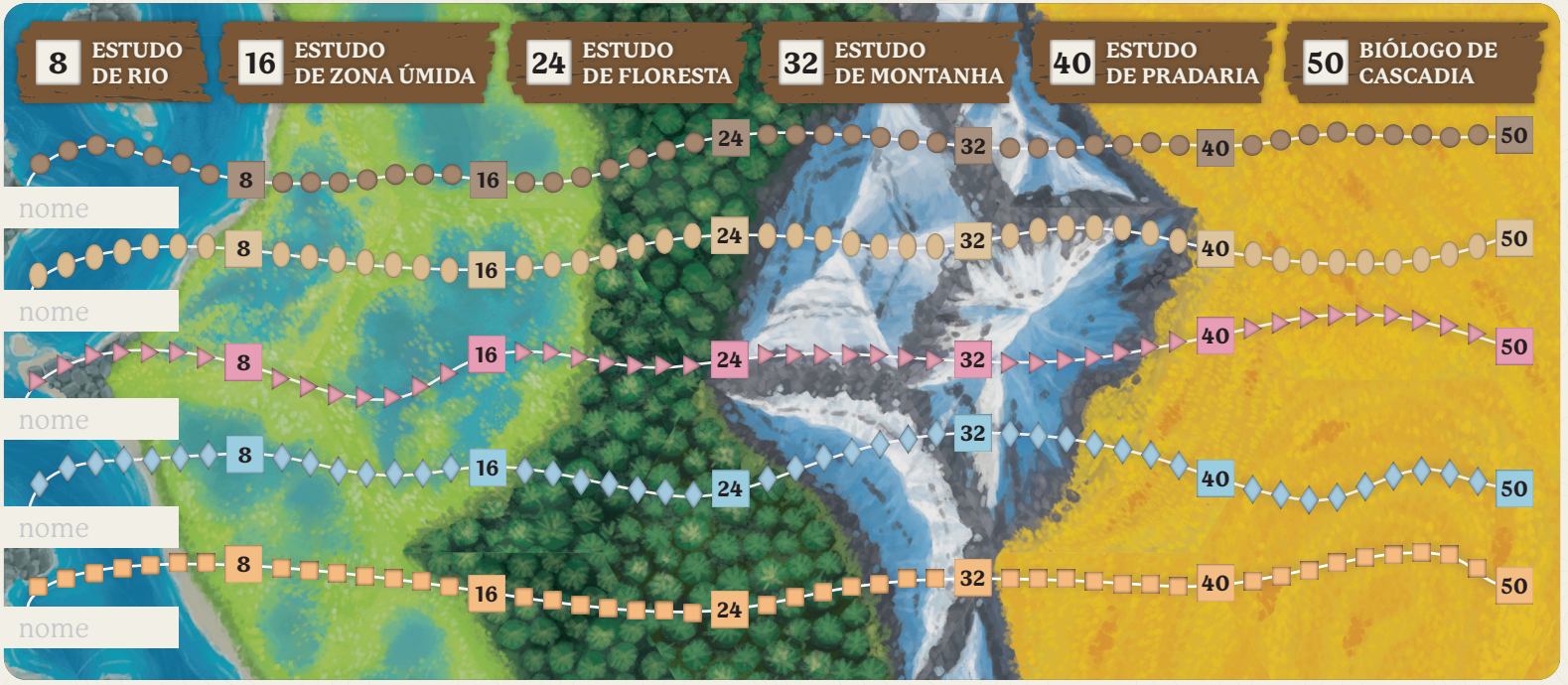
BÚTEOS pontuam por se espalharem pelos terrenos. Búteos podem pontuar por cada búteo, cada par de búteos, ou por linhas de visão entre búteos. Uma linha de visão é uma linha reta de borda à borda dos hexágonos, como indicado. Uma linha de visão só é interrompida pela presença de outro búteo *(portanto, uma linha de visão não conecta dois búteos se ela atravessar outro búteo)*. **Esclarecimentos das cartas: (A)** Receba uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de búteos que não são adjacentes a nenhum outro búteo. **(B)** Receba uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de búteos que não são adjacentes a nenhum outro búteo e que também tenham uma linha de visão para outro búteo. **(C)** Receba 3 pontos por linha de visão entre dois búteos. *(Nota: múltiplas linhas de visão podem envolver o mesmo búteo.)* **(D)** Para cada par de búteos, receba uma quantidade crescente de pontos, com base na quantidade de espécies únicas entre eles *(sem incluir outros búteos)*. Cada búteo só pode fazer parte de um par.



RAPOSAS pontuam por adjacências com outras espécies. Raposas pontuam tanto individualmente quanto em pares, e cada raposa (ou par de raposas) é pontuada individualmente com uma quantidade crescente de pontos, dependendo de certas condições serem cumpridas em qualquer um dos espaços de habitat adjacentes *(6 no caso de uma raposa sozinha, 8 no caso de um par de raposas na Carta D)*. **Esclarecimentos das cartas: (A)** Para cada raposa, receba uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de espécies únicas *(incluindo outras raposas)* diretamente adjacentes a ela. **(B)** Para cada raposa, receba uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de pares de espécie únicos *(sem incluir pares de raposas)* diretamente adjacentes a ela. Como mostrado, os pares das outras espécies não precisam ser adjacentes uns aos outros. **(C)** Para cada raposa, receba uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de espécies iguais *(sem incluir outras raposas)* diretamente adjacentes a ela. Pontue apenas a espécie adjacente mais abundante. **(D)** Para cada par de raposas, receba uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de pares de espécie únicos *(sem incluir outros pares de raposas)* diretamente adjacentes a ele. Como mostrado, os pares das outras espécies não precisam ser adjacentes uns aos outros.

CONQUISTAS DE CASCADIA

Estude os habitats e as espécies de Cascadia para ganhar Conquistas enquanto caminha pelas trilhas do terreno para se tornar um biólogo de Cascadia! As Conquistas de Cascadia podem ser obtidas e registradas conforme você joga partidas com múltiplos jogadores & solo. Abaixo está a tabela de trilhas de Conquistas onde até 5 jogadores podem registrar seus progressos gerais. Você pode começar a ganhar Conquistas a qualquer momento. Para fazer isso, escreva seu nome abaixo de qualquer uma das trilhas coloridas. Cada vez que você jogar, escolha um dos três modos de Conquistas: Cenários (página 13), Partida Normal (página 14), ou Restrições de Regras (página 14), e siga as instruções. De agora em diante, sempre que você ganhar uma Conquista (● ● ▶ ◆ ■) por qualquer um dos modos de Conquista, preencha sua figura embaixo do modo apropriado, então volte para esta página e preencha a próxima figura em sua trilha, da esquerda para a direita. Será que você consegue se tornar um biólogo de Cascadia?



Ícones

- Pontue pelo menos # no total
- Receba a pontuação máxima da Espécie # vezes
- Pontue pelo menos # por quaisquer # Habitats
- Pontue pelo menos # por cada Espécie mostrada
- Pontue pelo menos # por cada Habitat mostrado
- Pontue # no total pela (E)spécie ou (H)abitat
- Jogue pelo menos # de cada Espécie mostrada
- As Espécies indicadas não podem ser colocadas adjacentes umas às outras
- Os Habitats indicados não podem ser colocados adjacentes uns aos outros
- A Espécie indicada não pode ser colocada no Habitat indicado
- A 1ª Espécie indicada deve ser adjacente à 2ª Espécie indicada
- Pontue pelo menos # por quaisquer # Espécies

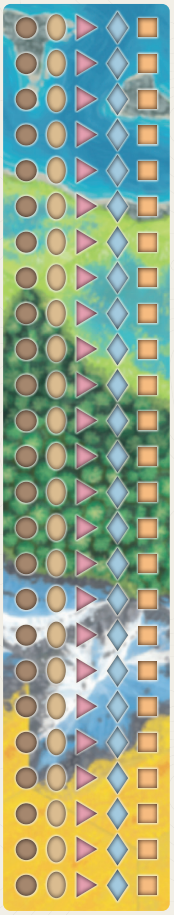
CONQUISTAS (Cenários)

Cenários podem ser jogados com múltiplos jogadores ou no modo solo. Cada um dos cenários mostrará para você quais **Cartas de Pontuação de Espécie** são usadas e 1-4 objetivos que devem ser completados para passar do cenário. Ao jogar solo, nós sugerimos começar pelo cenário 1 e seguir passo a passo até o 15, pois eles ficam progressivamente mais difíceis. Você só pode preencher sua figura de Conquista quando você passar pelo cenário. Ao jogar com múltiplos jogadores, escolha qualquer cenário. Todos os jogadores que passarem com sucesso pelo cenário podem preencher suas figuras de Conquista. Sempre que você preencher uma figura, preencha também a próxima figura em sua trilha no mapa de Conquistas (página 12).



CONQUISTAS (Partida Normal)

Prepare e jogue uma partida de Cascadia para múltiplos jogadores usando as regras normais. O vencedor da partida preencherá, no máximo, uma figura de Conquista em sua coluna, caso uma Conquista tenha sido alcançada. Sempre que você preencher uma figura, preencha também a próxima figura em sua trilha no mapa de Conquistas (página 12).



1. Pontue 80+
2. Pontue 85+
3. Pontue 90+
4. Pontue 95+
5. Pontue 100+
6. Pontue 105+
7. Pontue 110+
8. Não tenha nenhuma Ficha de Natureza restante
9. Não tenha nenhum Urso
10. Não tenha nenhum Cervo
11. Não tenha nenhum Salmão
12. Não tenha nenhum Búteo
13. Não tenha nenhuma Raposa
14. Tenha mais do que 10 de uma única Espécie
15. Vença pela Maioria em 3 Habitats
16. Pontue 5+ em todos os Habitats
17. Pontue 12+ em um Habitat
18. Pontue 15+ em um Habitat
19. Pontue 12+ em cada Espécie
20. Pontue 20+ em duas Espécies
21. Pontue 30+ em uma Espécie
22. Termine a partida com 5+ Fichas de Natureza
23. Termine a partida com 10+ Fichas de Natureza
24. Não tenha Habitats de Pedra Angular preenchidos
25. Tenha apenas 3 Espécies diferentes

CONQUISTAS (Restrições de Regras)

Prepare e jogue uma partida de Cascadia para múltiplos jogadores, seguindo as regras normais com uma restrição de regras da lista à direita. O vencedor da partida preencherá a figura de Conquista da sua cor abaixo da restrição de regras que foi usada. Sempre que você preencher uma figura, preencha também a próxima figura em sua trilha no mapa de Conquistas (página 12).

1. Pelo menos um Habitat deve combinar ao posicionar peças.



2. Nenhum Habitat pode combinar ao posicionar peças. *(Nota: ignore a pontuação dos Habitats nesta partida).*



3. Mudança na Pontuação dos Habitats: Todos os corredores de Habitat de exatamente três peças valem 3 pontos cada.



4. Mudança na Pontuação dos Habitats: Corredores de Habitat precisam ter tamanho 5+ para pontuar.



5. Jogue com apenas três pares de peça/marcador na exibição.



6. Jogue com dois conjuntos de Cartas de Pontuação de Espécie - cada jogador escolhe individualmente qual dos dois pontuará.



7. Não use as Peças de Habitat Iniciais. Ao invés disso, o meio ambiente de cada jogador começa com duas Peças de Habitat aleatórias.



8. É necessário duas Fichas de Natureza para realizar uma Ação de Ficha de Natureza.



9. Você não pode colocar o Marcador de Espécie na Peça de Habitat que você acabou de posicionar.



10. Jogue revelando as cartas de pontuação - cada jogador começa com uma das cinco Cartas de Pontuação de Espécie em sua mão (secreta), e as restantes são informação pública na mesa. Quando você jogar uma ficha de natureza, revele sua carta de pontuação, colocando-a virada para cima na mesa.





URSO CINZENTO

O Urso Cinzento *(Ursus arctos horribilis)* é a maior espécie de urso da América do Norte e pode chegar a 2,4m de altura ao ficar em pé sobre as patas traseiras. Cerca de 75% da dieta de um Urso Cinzento é composta por frutas e nozes, porém, eles são onívoros oportunistas, o que significa que comerão uma variedade de plantas e animais. A população de Ursos Cinzentos têm sido intensamente impactada pelo povoamento humano em seus territórios. Embora os esforços de conservação tenham sido bem sucedidos na estabilização das populações em algumas áreas, a quantidade de Ursos Cinzentos agora é menor que 5% da quantidade que costumava caminhar pela terra.



CERVO DE ROOSEVELT

O Cervo de Roosevelt *(Cervus canadensis roosevelti)* é a maior espécie de cervo da região - eles podem crescer até 3m de comprimento e cerca de 1,8m de altura, e pesar mais de 450kg! O Cervo de Roosevelt recebeu seu nome do presidente Theodore Roosevelt, que fundou o Mount Olympus National Monument (hoje chamado de Olympic National Park) em 1909, com o objetivo de proteger os animais e seu habitat.



SALMÃO REI

O Salmão Rei *(Oncorhynchus tshawytscha)* é a maior espécie de salmão do Pacífico presente em Cascadia. O Salmão Rei tem um alcance incrivelmente grande e pode ser encontrado em todo o Noroeste do Pacífico, na costa da Califórnia e até o oeste da Ásia, através do Oceano Pacífico. Muitas populações de salmão estão ameaçadas pelo povoamento humano, especialmente devido às barragens e construções em hidrovias, assim como a pesca excessiva.



BÚTEO DE CAUDA VERMELHA

O Búteo de Cauda Vermelha *(Buteo jamaicensis)* é uma das espécies de ave mais comuns na América do Norte. Ele pode ser encontrado por toda a Cascadia, assim como em todo o continente. Sua envergadura é de cerca de 1,30m. Os Búteos de Cauda Vermelha são aves de rapina, e atacam com um mergulho lento e pernas estendidas, o que difere dos falcões, que se inclinam em direção às suas presas.



RAPOSA VERMELHA

A Raposa Vermelha *(Vulpes vulpes)* é um dos mamíferos mais difundidos por todo o hemisfério norte. A Raposa Vermelha de Cascadia é uma subespécie de raposa vermelha encontrada nas pradarias e áreas subalpinas da base das Montanhas de Cascadia. As raposas vermelhas são caçadoras astutas que comem praticamente tudo - desde pequenos roedores até aves, ovos e até mesmo insetos.

RIOS

O Colúmbia é um dos maiores rios, e talvez o mais famoso, de toda a Cascadia! Ele corre desde sua nascente nas Montanhas Rochosas da Colúmbia Britânica até encontrar o Oceano Pacífico perto de Astoria, Oregon. O rio tem mais de 1.600km de extensão e sua bacia é o lar de muitas espécies de salmão, incluindo o Salmão Rei, Salmão Prateado, Salmão Vermelho e Truta Arco-Íris.

ZONAS ÚMIDAS

As zonas úmidas são frequentemente chamadas de "Rins da Natureza", devido à sua eficácia na limpeza de ecossistemas aquáticos, retirando da água nutrientes como o fósforo. As zonas úmidas possuem uma grande biodiversidade, o que significa que elas contêm uma grande variedade de vida. Elas também são terrenos altamente férteis, já que sua abundante vida vegetal converte efetivamente a energia do sol em biomassa.

FLORESTAS

As florestas de Cascadia são algumas das mais belas e diversificadas do mundo inteiro. O Abeto de Douglas é a espécie dominante em muitas das florestas primárias. A Floresta Pluvial Hoh, localizada na Península Olímpica de Washington, é um dos lugares mais úmidos, recebendo mais de 3 metros de chuva a cada ano! As florestas são sumidouros de carbono extremamente importantes, pois as árvores retém grandes quantidades de carbono e são importantes elos na redução da mudança climática global.

PRADARIAS

As pradarias são ecossistemas de pastagens que normalmente são abertas, com pouca cobertura arbórea. Em Cascadia, muitas das áreas de pradarias são localizadas nas partes mais áridas, altas e desabitadas da região. As pradarias podem parecer apenas planícies gramíneas, mas são alguns dos locais mais diversificados da Terra, abrigando diversas espécies selvagens, incluindo roedores, répteis, aves e muitos mamíferos como raposas.

MONTANHAS

A Cordilheira das Cascatas se estende do sul da Colúmbia Britânica até o norte da Califórnia. A cordilheira apresenta montanhas vulcânicas, como o Monte Santa Helena, que entrou em erupção em 1980, assim como montanhas não vulcânicas, como as Cascatas do Norte. O pico mais alto da cordilheira é o Monte Rainier, que se eleva a quase 4.500m acima do nível do mar. O Monte Rainier é um dos principais elementos do panorama de Seattle e é um dos marcos geográficos mais icônicos da região.

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

No começo de 2019, a Flatout Games abriu suas portas para criar a Flatout Games CoLab. A CoLab é uma oportunidade para os membros fundadores da Flatout Games se juntarem a pessoas incríveis da indústria de jogos de tabuleiro e criarem coisas legais juntos. Nossa abordagem é construir as melhores experiências possíveis, envolvendo todos durante todo o processo. Nós nos esforçamos para criar paixão e entusiasmo em cada um de nossos colaboradores através de esforços e lucros compartilhados. Esta publicação de Cascadia da CoLab é um projeto feito com a paixão de todos os envolvidos, e todos fazemos parte de uma equipe interconectada - corremos riscos e somos recompensados juntos.

A Flatout Games CoLab de Cascadia é:
Randy Flynn - design, desenvolvimento
David Iezzi - desenvolvimento
Molly Johnson - direção de arte, administração, desenvolvimento, marketing
Dylan Mangini - design gráfico, marketing
Robert Melvin - desenvolvimento, administração, logística
Kevin Russ - design gráfico, marketing, desenvolvimento
Shawn Stankewich - gerência de projetos, produção, desenvolvimento, marketing

Ilustrações - Beth Sobel
Design do Modo Solo - Shawn Stankewich
Design dos Cenários & Conquistas - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Créditos AEG:
Nicolas Bongiu - diretor de projeto
David Lepore - produção

Créditos Grok Games:
Pedro Vinicius - tradução
Lucas Castanho - diagramação brasileira

Gostaríamos de agradecer a estes amigos por testarem e apoiarem 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, e John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub, e Zephyr Workshop.

Todos os reviewers e previewers que ofereceram gentilmente seu tempo e talento para experimentar o Cascadia e ajudaram a compartilhá-lo com o mundo!

Flatout Games gostaria de expressar sua imensa gratidão a estes apoiadores do Cascadia, cujo suporte inicial ajudou a tornar este jogo possível: **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.**

AMOU CASCADIA?
USE A #JOGUECASCADIA

NOS SIGA EM @GROK.GAMES

grokgames.com.br

Dúvidas? **sac@grokgames.com.br**

© 2021 Alderac Entertainment Group. - 2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA - Todos os direitos reservados.

GROK GAMES COM. DE ART. RECREATIVOS LTDA
CNPJ: 31.986.964/0001-84
R. Pedro Taques 129, Consolação – São Paulo/SP
CEP: 01415-010 TEL: (11) 2305-0947
grokgames.com.br sac@grokgames.com.br
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia da editora.