

KASKADIA

Przygotowanie:

- umieścić **żetony zwierząt** w woreczku (niedźwiedzia, jelenia, łososia, myszołowa, lisa)
- umieścić **płytki siedlisk** w zakrytym jednym lub kilku stosach (2 graczy=43 płytki, 3 graczy=63, 4 graczy=83)
- wylosuj cztery losowe **pary**: żeton zwierzęcia – płytka siedliska i umieść odkryte
- wylosuj po 1 karcie **reguł** dla każdego zwierzęcia i potóż odkryte
 - każdy z graczy zapoznaje się z regułami
- każdy z graczy otrzymuje losową **startową płytkę** siedliska (trzyzęściową)
- potóż obok planszy żetony **szyszek**

Dążymy do tego, żeby:

- utworzyć jak najdłuższe ciągi siedlisk tego samego typu
- tak kłaść żetony zwierząt na siedliskach, żeby jednocześnie spełniać jak najwięcej reguł z kart zwierząt

W swojej turze gracz:

1) wybiera **1 z 4 odkrytych par** żeton-zwierzęcia – płytka siedliska:

- jeżeli nie da się położyć żetonu na żadnym z siedlisk (w tym nowym), nie można dobrać tej pary
- dokłada siedlisko do swojej mapy, aby przylegało chociaż jedną krawędzią
- kładzie żeton na jednym z wolnych siedlisk, na tym siedlisku musi być ikoną tego zwierzęcia
 - jeżeli siedlisko jest **tylko jednego typu** (z ikoną szyszek), **dobiera żeton szyszeki**

2) **uzupełnia** odkryte pary do 4, losując i układając w puste miejsca nowy żeton i nowe siedlisko

Koniec gry:

- natychmiast, gdy nie można dobrać żetonu siedlisk (pozostaną odkryte trzy siedliska na stole)

Punktacja:

- + 1 pkt za każdy posiadany **żeton szyszeki**
- + N pkt za spełnienie kart **reguł** (według opisu na karcie, dostajemy osobno punkty za każde spełnienie reguły)
 - **niedźwiedzie** punktuja za wielkość odizolowanej grupy sąsiadujących niedźwiedzi
 - **jelenie** punktuja za kształt grupy, grupy jeleni moga się stykać
 - **łososie** punktuja za ułożenie w ciągu (bez kontaktu łososia z więcej niż dwoma innymi łososiami)
 - **myszołowy** punktuja za odseparowanie od innych myszołowów, ale i ułożenie ich w linii widoku (po krawędzi)
 - **lisy** punktuja za różnorodność zwierząt je otaczających
- + 1 pkt za każdy żeton siedliska w **największym obszarze** (osobno za każde z 5 rodzajów siedlisk):
 - punktowane są wszystkie przyległe do siebie żetony rodzaju siedliska, niekoniecznie ułożone wzdłuż linii
 - płytki muszą się stykać bokiem przedstawiającym punktowany rodzaj siedliska
- + N pkt za **przewagę** - posiadanie największego obszaru (według liczby graczy):
 - 1 gracz: 2 pkt za każdy obszar ≥ 7 siedlisk
 - 2 graczy: 2 pkt za każdy największy obszar lub 1 pkt za remis
 - 3/4 graczy: 3 pkt za każdy największy obszar i 1 pkt za drugi największy obszar
 - gdy remis drugi obszar 0 pkt oraz w najdłuższym: remis 2 graczy: po 2 pkt; remis 3/4 graczy: po 1 pkt

Pamiętaj:

- jeżeli są **4 takie same** żetony zwierząt, musisz je zebrać, wylosować nowe, i wrzucić zebrane do woreczka
- jeżeli są **3 takie same** żetony zwierząt, można je zebrać, wylosować nowe, i wrzucić zebrane do woreczka
- za odrzucenie 1 **żetonu szyszeki** można:
 - dobrać dowolną konfigurację z wyłożonych żetonów i siedlisk
 - zebrać wszystkie żetony zwierząt i wylosować w ich miejsce nowe
- gra posiada osobno
 - wariant **rodzinny**,
 - wariant **solo**
 - trzy tryby kampanii (**osiągnąć**) wprowadzające dodatkowe reguły: scenariusze, zwykły, ograniczenie zasad