

KASKADIA

WZGÓRZA



ZASADY GRY

TWÓRCY

Projekt gry

Randy Flynn

Rozwój gry

Fertessa Allyse, Randy Flynn, Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Scenariusze solo i osiągnięcia

Molly Johnson, Shawn Stankewich

Kierownictwo artystyczne

Molly Johnson, Shawn Stankewich

Ilustracje

Beth Sobel

Projekt graficzny

Dylan Mangini, Fertessa Allyse, Randy Flynn, Shawn Stankewich

Redakcja

Fertessa Allyse, Randy Flynn, Molly Johnson, Shawn Stankewich

Koordynacja AEG

Nicolas Bongiu

Produkcja

David Lepore, Adelheid Zimmerman

Specjalne podziękowania

Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Kimberley Bamburak, Nicolas Bongiu, Monique Brooks, Haley Shae Brown, Jeremy Davis, Karen Dong, Manuel Fernandez, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Emma Larkins, Julian Madrid, Chad Martinell, Levi Mote, Tylor Murray, Sarah Sharp, Cody Thompson, Ilya Ushakov, Josh Williams, Kyndra Williams, John Zinser, Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, The Unpub i Zephyr Workshop

EDYCJA POLSKA – LUCKY DUCK GAMES

Tłumaczenie

Agnieszka i Damian Mazur

Korekta

Marta Kania

Skład

Marek Baranowski

Redakcja

Marek Baranowski, Patryk Blok

Koordynacja produkcji

Mateusz Szupik

Wydawca

Michał Herman

Marketing

Tomasz Siwek

Obsługa klienta

Daria Stachurska

©2024 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052,

USA. Marka Cascadia i wszystkie związane z nią symbole są TM, [®] i [©]

Alderac Entertainment Group, Inc. lub Flatout Games.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach



OPIS ROZGRYWKI

Kaskadia: Wzgórza i *Kaskadia: Rzeki* to wykreślanki przedstawiające siedliska i dziką przyrodę Wybrzeża Północno-Zachodniego Ameryki Północnej. Rzucaj kośćmi jednocześnie z innymi graczami, zbieraj dzikie zwierzęta i realizuj karty siedlisk, aby wypełnić arkusze środowisk Kaskadii. Użyj specjalnych akcji do manipulowania kośćmi oraz zmiennych kart uzupełnień do odblokowania potężnych kombinacji! Wybierz 1 z 4 unikatowych arkuszy środowiska, każdy ze swoimi specjalnymi elementami rozgrywki. Stwórz najbardziej harmonijny ekosystem, aby wygrać! *Kaskadia: Wzgórza* zawiera unikalną zawartość charakterystyczną dla preriowych środowisk Kaskadii!

ELEMENTY GRY

W pudełku powinny znaleźć się poniższe elementy.

W przypadku braków napisz do nas: info@luckyduckgames.com

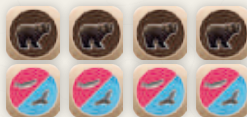
3 kości centralne



1 specjalna kość centralna



8 kości osobistych
(po 4 w 2 typach)



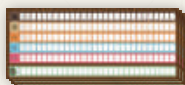
4 początkowe karty
uzupełnień



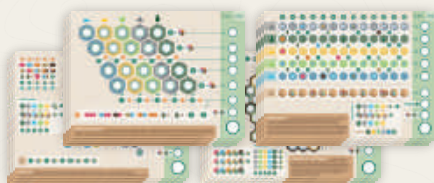
8 zaawansowanych
kart uzupełnień



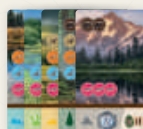
64 dwustronne
listy zwierząt



64 dwustronne arkusze
środowiska
(po 16 w 4 typach)



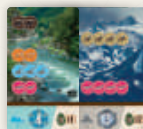
30 kart siedlisk
(po 15 w 2 poziomach)



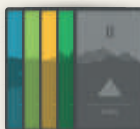
przód



tył



przód



tył

4 karty pomocy
gracza



instrukcja ze
skrótem zasad

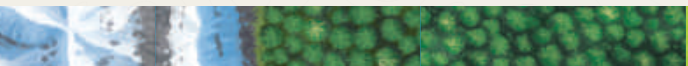


PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** Każdy gracz bierze zestaw 2 kości osobistych. *[Uwaga: Kości osobiste są mniejsze i nie mają żółtego tła. Są dwa typy kości osobistych. Każdy gracz powinien otrzymać jedną małą kość, na której widnieje niedźwiedź, oraz jedną małą kość, na której widnieje łosoś/myszołów].*
- 2** Każdy gracz bierze listę zwierząt, kartę pomocy gracza i coś do pisania po arkuszach (nie zawarto w pudełku).
- 3** Wspólnie zdecydujcie, na którym arkuszu środowiska będziecie grać, i rozdajcie każdemu graczowi pasujący arkusz (A, B, C albo D).
[Uwaga: Arkusze środowiska mają poziom trudności oznaczony gwiazdkami, gdzie 1 to najprostszy, a 3 to najtrudniejszy. Szczegółowe informacje, jak grać każdym z arkuszy środowiska, znajdziecie na stronach 10–17].
- 4** Umieście 4 kości centralne (3 kości centralne i 1 specjalną kość centralną) na środku obszaru gry, tak aby były dobrze widoczne.
- 5** Podzielcie karty siedlisk na 2 stosy zgodnie z przedstawionym na rewersach poziomem (I i II). Umieście stosy zakryte, a następnie usuńcie po 1 kartę każdego siedliska z każdego ze stosów (w sumie 10 kart) i odłóżcie je do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce. Każdy stos powinien teraz liczyć 10 kart. Przetasujcie każdy z nich osobno i połóżcie je na sobie tak, aby poziom II był na dole, a poziom I na górze. Tak ułożony stos (łącznie 20 kart) umieście pośrodku stołu – od teraz jest to talia dobierania, dalej zwana talią.
- 6** Odwróćcie wierzchnią kartę siedliska z talii i połóżcie ją odkrytą na prawo od talii. Zajmie ona pierwsze z 4 miejsc, na których w trakcie gry będą pojawiać się karty siedlisk.
- 7** Przetasujcie karty uzupełnień i odkryjcie 4 wierzchnie. Umieście te 4 karty od lewej do prawej w kolejności odkrywania powyżej lub poniżej 4 pól na karty (patrz rysunek). Umieście każdą kartę uzupełnień ze zniżką (niebieskie tło) powyżej miejsca na karty, a każdą kartę uzupełnień z premią (brązowe tło) poniżej miejsca na karty. Odłóżcie pozostałe karty uzupełnień do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce. *[Uwaga: Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, to zalecamy użyć 4 początkowych kart uzupełnień – są one prostsze i pozwolą lepiej zapoznać się z zasadami gry. Początkowe karty uzupełnień są ponumerowane od 1 do 4 i oznaczone kółkiem wokół numeru karty. Gdy już poznacie grę, możecie przetasować razem początkowe i zaawansowane karty uzupełnień, a następnie wybrać je losowo albo utworzyć własny stos z ulubionych kart].*

Jesteście już gotowi, by rozpocząć rozgrywkę w Kaskadia: Wzgórza!

[Uwaga: Jeśli posiadacie inną kopię gry Kaskadia: Wzgórza albo Rzeki, możecie połączyć kości centralne, karty siedliska oraz karty uzupełnień i grać w większym gronie! Sprawdźcie szczegóły na temat łączenia na stronie 20].



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Kaskadia: Wzgórza* trwa dokładnie 20 rund. W każdej rundzie jeden z graczy rzuca 4 kośćmi centralnymi. Następnie wszyscy gracze jednocześnie rzucają swoimi 2 kośćmi osobistymi. Każdy gracz decyduje, jaki typ zwierząt zdobędzie w tej rundzie (może użyć akcji kości, aby manipulować wynikiem rzutu lub efektu specjalnej kości centralnej). Gracze zapisują zebrane zwierzęta na swojej liście zwierząt. Następnie każdy gracz decyduje, czy chce zrealizować którąś z dostępnych kart siedlisk. Jeśli to zrobi, może aktywować kartę uzupełnień powiązaną z tą kartą siedliska. Następnie zapisuje wynik na swoich arkuszu środowiska i liście zwierząt.

PRZEBIEG RUNDY

1. RZUĆ KOŚCMI
- ↓
2. ZBIERZ ZWIERZĘTA
- ↓
3. ZREALIZUJ KARTĘ SIEDLISKA (OPCJONALNIE)

Na koniec każdej rundy odkrywana jest nowa karta siedliska i wszystkie karty siedlisk przesuwane są o 1 miejsce. Gra kończy się po 20 rundach.

Kaskadia: Wzgórza prezentuje 5 typów zwierząt i 5 typów siedlisk typowych dla Wybrzeża Północno-Zachodniego Ameryki Północnej.



GÓRY



LASY



PRERIE



MOCZARY



RZĘKI



NIEDŹWIEDŹ



JELEŃ



LIS



MYSZOŁÓW



ŁOSOŚ

[Uwaga: W grze Kaskadia: Wzgórza istnieje hierarchia rzadkości i wartości zwierząt z niedźwiedziami na górze (najrzadsze i najcenniejsze) i łososiami na dole (najpospolitsze i najmniej wartościowe). Efekty, które zmieniają zwierzęta w górę lub w dół, działają w powyższej kolejności i są również uporządkowane od góry do dołu na liście zwierząt. Hierarchia nie występuje w przypadku siedlisk].

1. RZUT KOŚĆMI

W każdej rundzie jeden gracz rzuca 4 kośćmi centralnymi (nie jest ważne, kto rzuca – wyniki będą używane przez wszystkich graczy) na środku obszaru gry oraz wszyscy gracze rzucają swoimi 2 kośćmi osobistymi w swoich obszarach gry.

2. ZEBRANIE ZWIERZĄT

Gracze zbierają zwierzęta na podstawie wyników kości centralnych i osobistych. Ogólnie rzecz biorąc, każdy gracz wybierze jeden typ zwierzęcia i weźmie wszystkie zwierzęta tego typu, ale specjalna kość centralna oraz akcje kości umożliwią wzięcie większej liczby zwierząt lub wielu typów w jednej rundzie! Gracze muszą najpierw rozpatrzyć wynik specjalnej kości centralnej i podjąć decyzję, czy wykonują akcję kości (opcjonalnie), aby zmienić zwierzęta, które mogą zebrać:

A. SPRAWDZENIE SPECJALNEJ KOŚCI CENTRALNEJ

Specjalna kość centralna jest unikatowa dla gry *Kaskadia: Wzgórza*! Poniżej znajdują się opisy każdej ze ścianek kości – wynik rzutu będzie miał wpływ na zwierzęta, które możesz zebrać w rundzie:



Dowolne zwierzę – Przedstawia jedno zwierzę wybranego przez ciebie typu. *[Uwaga: Ten symbol pojawia się także na arkuszach środowiska jako premia i oznacza wybrane przez ciebie jedno dodatkowe zwierzę].*



Zmniejsz koszt akcji kości o 1 żeton natury – Jeśli zdecydujesz się na akcję kości (patrz str. 8), możesz obniżyć jej koszt o 1 żeton natury. Np. akcja kości: obniżenie może być wykonana za darmo.



Przerzucić 1–2 razy – Możesz przerzucić jedną lub obie swoje osobiste kości raz lub dwa razy. Może zdecydować się na „zablokowanie” kości w dowolnym momencie i rzucić tylko drugą kością.



Zamiast tego dowolne 3 – Wybierz zwierzęta z 3 dowolnych kości (nie muszą to być zwierzęta tego samego typu). Jest to akcja opcjonalna, którą możesz wykonać zamiast standardowej akcji zbierania zwierząt.



Jeleń/lis – Liczy się jako jeleni albo lis.



Myszołów/niedźwiedź – Liczy się jako myszołów albo niedźwiedź.

Po rzucie kośćmi najpierw należy zapoznać się z wynikiem specjalnej kości centralnej i ustalić, jakie będą jej efekty w tej rundzie.

B. WYKONANIE AKCJI KOŚCI (OPCJONALNE)

Akcje kości (★) pozwalają graczom manipulować wynikami kości przed zebraniem zwierząt i dzięki temu zebrać ich jak najwięcej w danej rundzie (patrz przykład poniżej). Akcje kości są opcjonalne i trzeba za nie płacić żetonami natury. Każdy gracz może wykonać **JEDNĄ** akcję kości na rundę, wydając odpowiednią liczbę żetonów natury ze swojej listy zwierząt. Są dostępne 3 akcje kości:

★ 1. Obniżenie

Gracz może obniżyć wynik jednego typu zwierząt, by traktować go jako typ o 1 niższy w hierarchii (np. lisy jako mysożowcy). Ta akcja kosztuje 1 żeton natury.



★ 2. Podwyższenie

Gracz może podwyższyć wynik jednego typu zwierząt, by traktować go jako typ o 1 wyższy w hierarchii (np. jelenie jako niedźwiedzie). Ta akcja kosztuje 2 żetony natury.



★ 3. Zbierz dwa typy

Gracz może zebrać wszystkie zwierzęta **DWÓCH** typów zamiast jednego typu. Ta akcja kosztuje 3 żetony natury.



[Uwaga: Gracze nigdy nie powinni zmieniać wyniku na leżącej kości. Akcje kości pozwalają manipulować typami i liczbą zwierząt, ale kości zostają w takim samym położeniu jak po rzuceniu].

C. ZAPIS ZEBRANYCH ZWIERZĄT NA LIŚCIE ZWIERZĄT

Każdy gracz wybiera jeden typ zwierząt i zbiera ich tyle, ile razy występuje on na kościach centralnych i jego kościach osobistych (po uwzględnieniu manipulacji kości, patrz sekcje A i B powyżej). Następnie gracze zapisują zebrane zwierzęta na swoich listach zwierząt, skreślając poprzednią liczbę zwierząt i wpisując ich nową liczbę. *[Uwaga: Niektóre ścianki specjalnej kości centralnej i akcje kości pozwalają graczom na dobieranie więcej niż jednego typu zwierząt. Ścianki kości przedstawiające dwa różne typy zwierząt przedzielone „/” oznaczają, że gracz musi wybrać jeden z dwóch typów zwierząt].*

przykład zbierania zwierząt (więcej przykładów na str. 20)



- 1) Gracz 1 używa zakreślonych kości, aby zebrać lososie.
- 2) Używa kości mysożowa/niedźwiedzia jako mysożowcy.
- 3) Wydaje 1 żeton natury, aby skorzystać z akcji kości „obniżenie” i potraktować wszystkie mysożowcy jako lososie.
- 4) Wybiera lososia z kości lososia/mysożowa oraz zbiera jeszcze jednego z kości lososia, co daje 2 dodatkowe lososie.
- 5) W sumie zbiera 5 lososi i zaznacza to na swojej liście zwierząt, skreślając poprzednią liczbę i wpisując nową liczbę lososi.

3. REALIZACJA KARTY SIEDLISKA (OPCJONALNIE)

Posiadane zwierzęta można wydać na realizację karty siedliska, co pozwala na zaznaczanie na arkuszu środowiska i przyniesie punkty! W każdej rundzie gracz może zrealizować jedną kartę siedliska (opcjonalnie). Jeżeli chcesz zrealizować kartę siedliska, wykonaj poniższe kroki:

1. **Zastosuj zniżkę:** Sprawdź, czy nad kartą siedliska znajduje się karta uzupełnień ze zniżką. Jeśli tak, możesz użyć tej zniżki. (Dokładny opis każdej zniżki znajduje się na str. 19).
2. **Zapłać koszt:** Wyдай wskazaną liczbę zwierząt w podanych typach, przekreślając ich aktualną liczbę na liście zwierząt i wpisując nową liczbę pozostałą po odjęciu kosztu.
3. **Weź premie z karty siedliska i karty uzupełnienia:** Sprawdź, czy karta siedliska zapewnia dodatkowe żetony natury i czy znajduje się pod nią karta uzupełnienia z premią. Możesz wziąć te premie albo je zignorować. Z premii można skorzystać w dowolnej kolejności (wyjaśnienia kart są na str. 19).
4. **Zaznacz na arkuszu środowiska:** Zaznacz na arkuszu środowiska odpowiedni typ i wielkość siedliska (szczegółowe opisy oznaczeń każdego arkusza znajdują się na str. 10–17).
5. **Weź premie z arkusza środowiska:** Weź wszystkie premie zdobyte na swoim arkuszu środowiska – skreśl je z arkusza i dodaj do listy zwierząt albo zakreśl je, jeśli przynoszą punkty na koniec gry. *[Uwaga: Niektóre premie z arkusza środowiska mogą aktywować dodatkowe akcje na twoim arkuszu środowiska! Możesz wykonać te działania natychmiast, w dowolnej kolejności].*

Jeśli nie chcesz realizować karty siedliska, w tej rundzie będziesz tylko zbierać zwierzęta. *[Uwaga: Tę samą kartę siedliska może wypełnić wielu graczy – nie jest ona usuwana po zrealizowaniu. Co więcej, możesz zrealizować dowolną kartę siedliska, nawet taką, którą zrealizowałeś w poprzedniej rundzie].*



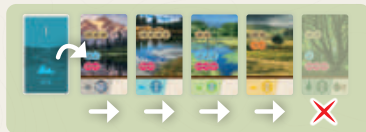
- 1) Gracz 2 korzysta ze zniżki na karcie uzupełnień, która pozwala mu rzucić i obniżyć koszt o typ wyniku, po czym wyrzuca myślołowa. Oznacza to, że obniża koszt karty o 4 myślołowy!
- 2) Wydaje odpowiednią liczbę innych zwierząt ze swojej listy zwierząt. 3) Otrzymuje 2 żetony natury i może oznaczyć rzekę „4” na swoim arkuszu środowiska. 4) Zaznacza rzekę na swoim arkuszu środowiska (patrz objaśnienia do każdego arkusza). 5) Otrzymuje punkt oraz myślołowa i lisa jako premię za oznaczenie drugiego pola rzeki.

KONIEC RUNDY

Kiedy wszyscy gracze wykonają powyższe kroki, przesun karty siedlisk o jedno miejsce w prawo i odkryj nową kartę siedliska z talii, tak aby zajęła pierwsze miejsce po prawej stronie talii. Jeśli jest teraz odkrytych więcej niż 4 karty, weź kartę najdalej od stosu dobierania i odrzuć ją – nie będzie ona więcej używana w tej rozgrywce. W każdej rundzie powinny znajdować się maksymalnie 4 odkryte karty – karty będą przesuwać się po centralnym obszarze o jedno pole w prawo w każdej rundzie, dopóki nie zostaną odrzucone. *[Uwaga: Karty uzupełnień nigdy się nie przesuwają].*

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na koniec rundy powinniście odkryć kartę siedliska, ale talia jest pusta (nie ma już kart do odkrycia). *[Uwaga: Oznacza to, że doszliście do końca 20. rundy i właśnie zakończyliście rundę z ostatnimi 4 kartami odkrytymi].* Przejdźcie do punktowania na koniec gry. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa! Aby sprawdzić, jak obliczyć końcowy wynik, przeczytajcie opis każdego arkusza środowiska (str. 10–17). W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, któremu pozostało najwięcej żetonów natury! Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!



ARKUSZE ŚRODOWISKA

Arkusz A – PRERIA ZUMWALT

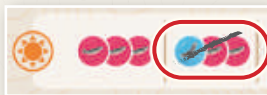


Aby zaznaczyć zrealizowaną kartę siedliska:

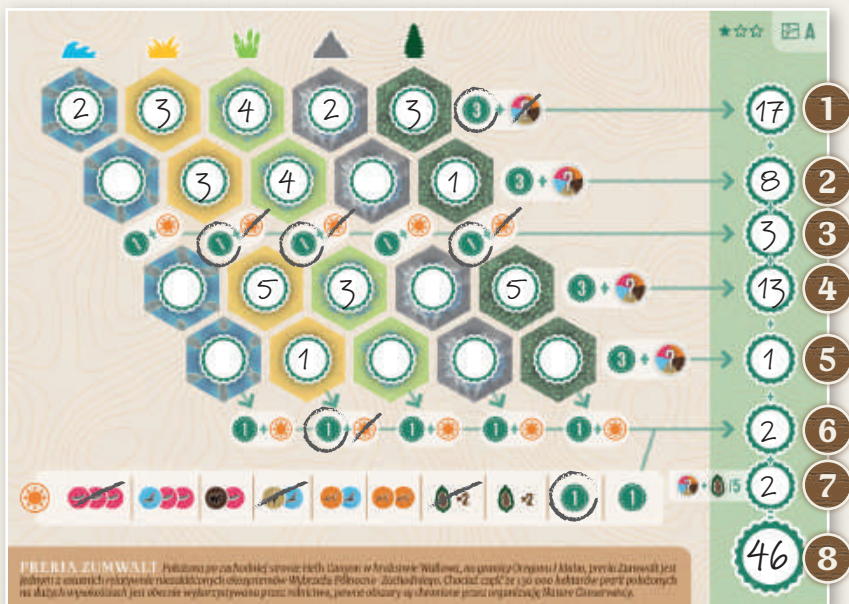
Wpisz liczbę z właśnie zrealizowanej karty siedliska w górnym pustym sześciokącie kolumny odpowiadającej typowi zrealizowanej karty siedliska. Sprawdź, czy zdobyłeś jakieś premie z arkusza. *[Uwaga: Na każdy typ siedliska przypadają tylko 4 pola. Nie możesz zrealizować więcej niż 4 karty jednego typu].*

Sprawdź, czy zdobyłeś jakieś premie. Premie zdobywasz, gdy:

- Wypełnisz drugi lub czwarty sześciokąt dowolnej kolumny siedliska. W takim przypadku zakreśl premię punktową, a następnie wybierz dowolną z premii przedstawionych na dole arkusza w obszarze premii. Skreśl ją i dodaj do swojej listy zwierząt, jeśli jest to premia dotycząca zwierząt lub żetonów natury, albo zakreśl ją, jeśli jest to premia punktowa (każdą premię można zdobyć tylko raz).
- Wypełnisz wszystkie sześciokąty w rzędzie. W takim przypadku weź premię wskazaną po prawej stronie rzędu, zakreślając premię punktową i skreślając premię dowolnego zwierzęcia, a następnie dodaj 1 zwierzę dowolnego typu do swojej listy zwierząt.



Zsumuj liczbę punktów zdobytych w każdym rzędzie (liczby w sześciokątach + zakreślone premie). Zapisz te sumy w odpowiednich polach po prawej stronie arkusza. Zsumuj wszystkie pozostałe zwierzęta i żetony natury na swojej liście zwierząt, podziel sumę przez 5 i zdobądź tyle punktów (zaokrąglając w dół). Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Dodaj wszystkie powyższe wyniki, aby uzyskać wynik końcowy.



- 1 Pierwszy rząd siedlisk:**
 $2 + 3 + 4 + 2 + 3 + (3 \text{ z premii}) = 17 \text{ pkt.}$
 - 2 Drugi rząd siedlisk:**
 $3 + 4 + 1 = 8 \text{ pkt.}$
 - 3 Pierwszy rząd premii:**
 $(1 + 1 + 1 \text{ z premii}) = 3 \text{ pkt.}$
 - 4 Trzeci rząd siedlisk:**
 $5 + 3 + 5 = 13 \text{ pkt.}$
 - 5 Czwarty rząd siedlisk:** 1 pkt.
 - 6 Drugi rząd premii:**
 $(1 + 1 \text{ z premii}) = 2 \text{ pkt.}$
 - 7 Pozostałe:** Zdobywasz 1 pkt. za każde 5 pozostałych zasobów = 2 pkt.
 - 8 Wynik końcowy:** Zsumuj powyższe punkty, by poznać wynik końcowy!

Arkusz B – OKANAGAN



Aby zaznaczyć zrealizowaną kartę siedliska:

W rzędzie typu siedliska odpowiadającego właśnie zrealizowanej karcie siedliska zakresł sześciokąt w liczbie podanej na właśnie ukończonej karcie siedliska. Zakreślanie rozpocznij od pierwszego pustego sześciokąta na lewo i przesuwaj się w prawo. Jeśli doszedłeś do końca rzędu, przejdź do toru przepelnienia i zaczynając od lewego pustego sześciokąta i przesuwając się w prawo, kontynuuj obrysowywanie dodatkowych sześciokątów. *[Uwaga: Jeśli wypełnisz kartę siedliska dla typu, który ma już wypełniony rząd, przejdź bezpośrednio do toru przepelnienia i zakresł liczbę sześciokątów równą liczbie z karty siedliska].*

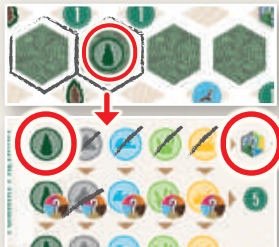
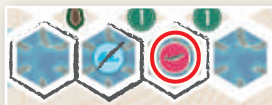
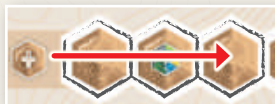
Sprawdź, czy zdobyłeś jakieś premie. Jeśli otrzymujesz premię w postaci zwierzęcia lub żetonu natury, przekreśl ją i dodaj na swojej liście zwierząt. Jeśli to premia punktowa, zakresł ją. Premie mogą być zbierane w dowolnej kolejności. Premię zdobywasz, gdy:

- Całkowicie otoczysz premię znajdującą się w rombie pomiędzy 4 sześciokątami, zakreslając wszystkie 4 sąsiednie sześciokąty (2 powyżej i 2 poniżej).
- Zakreślisz sześciokąt zawierający premię.
- Zakreślisz sześciokąt z pomnikiem przyrody. Przekreśl pomnik, następnie przejdź do obszaru pomników przyrody i skreśl odpowiedni pomnik zgodnie z kolejnością wskazaną przez strzałki. Jeśli skreślenie pomnika przynosi premię (np. za ukończony rząd albo kolumnę), zbierz tę premię. Jeśli to premia dowolnego zwierzęcia, skreśl ją i dodaj dowolne zwierzę do swojej listy. Jeśli premia to punkty, zakresł je. Jeśli to premia dowolnego sześciokąta, patrz poniżej.
- Możesz również zebrać darmowe premie sześciokąta. Jeśli taką zdobędziesz, skreśl ją i zakresł 1 sześciokąt wskazanego typu (albo dowolny) na arkuszu środowiska zgodnie ze standardowymi zasadami.

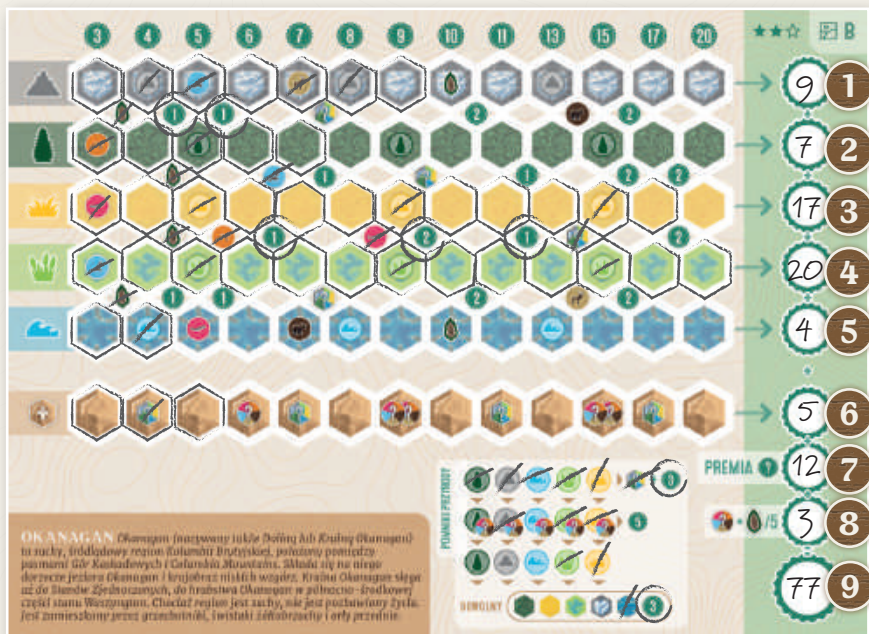
Zakreślenie „gór 2” na torze prerii



Zakreślenie „3” na torze przepelnienia



Zsumuj punkty wskazane nad kolumnami najbardziej na prawo zakreślonych sześciokątów dla każdego z 5 typów siedlisk i toru przepełnienia. Wpisz wyniki dla każdego z nich w odpowiednie pola. Dodaj punkty zebrane z premii (spomiędzy torów i z obszaru pomników). Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Zsumuj wszystkie pozostałe zwierzęta i żetony natury na swojej liście zwierząt, podziel sumę przez 5 i zdobądź tyle punktów (zaokrąglając w dół). Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Dodaj wszystkie powyższe wyniki, aby uzyskać wynik końcowy.



- | | | | |
|----------|------------------------------|----------|--|
| 1 | Tor gór: 9 pkt. | 6 | Tor przepełnienia: 5 pkt. |
| 2 | Tor lasów: 7 pkt. | 7 | Premie: 1 + 1 + 1 + 1 + 2
(pomiędzy torami) + 3 + 3
(pomniki) = 12 pkt. |
| 3 | Tor preii: 17 pkt. | 8 | Pozostałe: 3 pkt. |
| 4 | Tor moczarów: 20 pkt. | 9 | Wynik końcowy: Zsumuj
powyższe punkty, by poznać
wynik końcowy! |
| 5 | Tor rzek: 4 pkt. | | |

Arkusz C – PALOUSE



Aby zaznaczyć zrealizowaną kartę siedliska:

Zakreśl sześciokąt w liczbie i typie odpowiadającym właśnie zrealizowanej karcie siedliska. Każdy zakreślony sześciokąt musi przylegać do uprzednio zakreślonego sześciokąta, ale nie musi przylegać do innych, które zakreślił w tej rundzie. Sześciokąt oznaczony gwiazdką jest od razu zakreślony, więc zakreślanie kolejnych rozpocznesz od niego. Każdy zakreślony przez ciebie sześciokąt musi także odpowiadać typowi siedliska zrealizowanej karty. Sześciokąty z dwoma typami mogą być zakreślone po zrealizowaniu dowolnego z nich.

Jeśli zakreśliłeś wszystkie sześciokąty danego typu siedliska, najpierw zakreśl we wskazanym miejscu na arkuszu środowiska odpowiednią premię za ukończenie typu. Następnie, jeśli pozostały ci jeszcze sześciokąty do zakreślenia, przejdź do toru przepełnienia i zakreśl pola z premiami albo punktami w liczbie równej pozostałym sześciokątom, zaczynając od wolnego pola najbardziej na lewo i kierując się w prawo.

Sprawdź, czy zdobyłeś jakieś premie. Premie mogą być zbierane w dowolnej kolejności. Premię zdobywasz, gdy:

- Zakreślił sześciokąt zawierający symbol słońca albo deszczu. Przejdź do obszaru słońca/deszczu na arkuszu i skreśl pierwszy odpowiedni symbol słońca albo deszczu, zaczynając od lewej strony i kontynuując w prawo. Wybierz jedną premię z odpowiedniej kolumny i weź ją. Jeśli otrzymujesz premię w postaci zwierzęcia lub żetonu natury, przekreśl ją i dodaj na swojej liście zwierząt. Jeśli to premia punktowa, zakreśl ją. Jeśli jest to premia dowolnego sześciokąta, skreśl ją i zakreśl dowolny sześciokąt na swoim arkuszu środowiska, przestrzegając standardowych zasad sąsiedztwa. **[Uwaga: Każda kolumna w obszarze premii słońca/deszczu ma 4 premie – możesz zebrać tylko 2 z nich, zdobywając każdy z symboli słońca i deszczu w każdej kolumnie].**
- Zakreślił sześciokąt zawierający symbol pomnika przyrody. Skreśl pomnik, przejdź do obszaru premii pomników przyrody i skreśl odpowiedni pomnik w kolejności zgodnej ze strzałkami. Jeśli przekreślenie tego pomnika przyrody zapewni jakieś premie, weź je. Jeśli otrzymujesz premię w postaci dowolnego zwierzęcia, przekreśl ją i dodaj je na swojej liście zwierząt. Jeśli jest to premia punktowa, zakreśl ją. Jeśli jest to premia dowolnego sześciokąta, skreśl ją i zakreśl dowolny sześciokąt na swoim arkuszu środowiska, przestrzegając standardowych zasad sąsiedztwa.



[Uwaga: Sześciokąt na arkuszu może zostać zakreślony, jeśli zostanie zakreślonych 6 otaczających go sześciokątów. Liczy się on jako ukończony i daje premię. Na arkuszu jest też kilka sześciokątów, które nie mają typu siedliska. Aby otrzymać za nie premię, MUSZĄ one zostać zakreślone poprzez zakreślenie każdego z 6 otaczających je sześciokątów (patrz przykład powyżej)].

Aby poznać swój wynik na koniec gry:

Zsumuj punkty wskazane na sześciokątach każdego typu siedliska i dodaj 4 dodatkowe punkty, jeśli siedlisko zostało w pełni ukończone. Wpisz te sumy w odpowiednie pola. Dodaj punkty zdobyte z toru przepełnienia. Wpisz tę sumę w odpowiednie pole. Zsumuj punkty zdobyte z obszarów pomników przyrody i słońca/deszczu. Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Zsumuj wszystkie pozostałe zwierzęta i żetony natury na swojej liście zwierząt, podziel przez 5 i zdobądź tyle punktów (zaokrąglając w dół). Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Dodaj wszystkie powyższe sumy, aby uzyskać wynik końcowy.



1 Obszar rzek: 4 (za ukończenie wszystkich rzek) + 20 = 24 pkt.

2 Obszar lasów: 13 pkt.

3 Obszar prairii: 14 pkt.

4 Obszar moczarów: 5 pkt.

5 Obszar gór: 3 pkt.

6 Tor przepełnienia: 3 pkt.

7 Premie: 2 + 4 (pomniki przyrody) + 2 (słońce/deszcz) = 8 pkt.

8 Pozostałe: 1 pkt.

9 Wynik końcowy: Zsumuj powyższe punkty, by poznać wynik końcowy!

Arkusz D – CRATERS OF THE MOON



Aby zaznaczyć zrealizowaną kartę siedliska:

Arkusz D wprowadza nowe wyzwanie! Przy zakreślaniu arkusza, oprócz typu i rozmiaru siedliska, liczyć się będzie także koszt zwierząt. Zwierzęta zostaną umieszczone w wolnych sześciokątach odpowiadających typowi siedliska poprzez wpisanie w nie pierwszej litery typu zwierzęcia (Ł = łośoś, M = myszołów, L = lis, J = jelen, N = niedźwiedź). Dodaj liczbę zwierząt równą liczbie na własnie zrealizowanej karcie siedliska na polach tego typu siedliska. Gracz może dodawać wyłącznie zwierzęta wskazane na koscie karty siedliska. Na przykład, jeśli koszt karty siedliska zawiera 2 niedźwiedzie, można dodać do 2 niedźwiedzi. Jednak jeśli w koszcie karty nie ma niedźwiedzi, nie można dodać żadnego. Zwierzęta mogą być dodawane do dowolnego pola, nie muszą ze sobą sąsiadować, ale muszą być dodane do typu siedliska zrealizowanej karty. Zwierzęta różnych typów mogą być dodawane z tej samej karty siedliska w łącznej liczbie równej liczbie na karcie siedliska.



Jeśli wszystkie sześciokąty danego typu siedliska są wypełnione, a wciąż zostały ci zwierzęta do dodania, przejdź do toru przepelnienia i zakreśl pola punktów/premii w liczbie równej pozostałym zwierzętom, zaczynając od wolnego pola po lewej stronie i kierując się dalej w prawo.

Sprawdź, czy zdobyłeś jakieś premie. Premie mogą być zbierane w dowolnej kolejności. Premie zdobywasz, gdy:

- *Wypełnisz dwa sąsiednie sześciokąty, między którymi znajduje się premia.* Jeśli otrzymujesz premie w postaci zwierzęcia lub żetonu natury, przekreśl ją i dodaj na swojej liście zwierząt. Jeśli jest to pomnik przyrody, przekreśl go, przejdź do obszaru pomników i skreśl najwyższy nieskreślony symbol pomnika. Weź premie za wypełnianie wiersza lub kolumny w obszarze pomników.
- *Ukończysz region poprzez wypełnienie wszystkich pól w jego czarnych granicach.* Zakreśl punkty zdobyte za ukończenie odpowiedniego regionu w obszarze punktacji regionu (regiony są oznaczone numerami 1–15). Weź premie za ukończony region, skreśl ją i dodaj do swojej listy zwierząt.
- *Ukończysz region, używając zwierząt tylko jednego typu.* Przejdź do obszaru punktacji tego samego typu zwierząt i skreśl (jeśli premia sześciokąta) lub zakreśl (jeśli to punkty) odpowiedni typ zwierzęcia, z którym całkowicie ukończyłeś region, zaczynając od góry. Za każdy typ zwierzęcia możesz zdobyć premie tylko 3 razy. Jeśli skompletujesz pełny rząd premii (po jednym z każdego typu zwierząt), weź premie po prawej stronie rzędu.



[Uwaga: Kiedy ukończysz region, korzystając z jednego typu zwierząt, otrzymasz premie za region ORAZ premie za te same zwierzęta. Wybierasz kolejność].

Aby poznać swój wynik na koniec gry:

Celem tego arkusza jest ukończenie jak największej liczby regionów. Zsumuj punkty zdobyte z każdego ukończonego regionu. Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Zsumuj punkty z toru przepełnienia. Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Zsumuj premię z różnorodności zwierząt (do zdobycia do 5 razy za posiadanie co najmniej po 1 zwierzęciu każdego typu w 1 typie siedliska, np. posiadanie po 1 zwierzęciu każdego typu w górach i lasach daje 6 pkt.). Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Zsumuj punkty z obszaru premii zwierząt tego samego typu. Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Zsumuj punkty zdobyte w obszarze pomników przyrody. Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Zsumuj wszystkie pozostałe zwierzęta i żetony natury na swojej liście zwierząt, podziel sumę przez 5 i zdobądź tyle punktów (zaokrąglając w dół). Wpisz ten wynik w odpowiednim polu. Dodaj wszystkie powyższe sumy, aby uzyskać wynik końcowy.

REGIONY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

TOR SAM TYP ZWIERZĘCIA

POMNIKI PRZYRODY

CRATERS OF THE MOON My również czerpiemy, w podobnym: trójkątnej czepi białej, naturalny pomnik c'craters of the Moon również trzy obywateli jako inny i niedawno utworzy wspaniałą jak białą, zapraszam i gwarantujemy białą białą białą. Chciał krótkość białą nie białą, zapraszam białą białą białą, w tym białą, białą białą, białą białą i białą białą.

REGIONY 50

PREMIA ZA RÓŻNORODNOŚĆ ZWIERZĄT ZA KAŻDĄ 3

TEN SAM TYP 14

POMNIKI PRZYRODY 8

POZOSTAŁE 2

WYNIK KOŃCOWY 83

1 Regiony: $4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 7 + 7 + 9 = 50$ pkt. za 9 ukończonych regionów

2 Tor przepełnienia: 3 pkt.

3 Różnorodność zwierząt: $3 + 3 = 6$ pkt. za lasy i góry

4 Ten sam typ zwierząt: 14 pkt.

5 Pomniki przyrody: 8 pkt.

6 Pozostałe: 2 pkt.

7 Wynik końcowy: Zsumuj powyższe punkty, by poznać wynik końcowy!

WARIANT SOLO

W *Kaskadię: Wzgórza* można grać w trybie solo! Rozgrywka przebiega dokładnie tak samo jak w grze wieloosobowej. Grając solo, możesz po prostu walczyć o jak najlepszy wynik lub możesz narzucić sobie wyzwanie, korzystając ze scenariuszy i osiągnąć na str. 21–23!

WARIANT RODZINNY

Kaskadia: Wzgórza ma również wariant rodzinny, który zmniejsza złożoność gry. Wariant rodzinny jest świetnym sposobem na grę z młodszymi lub mniej doświadczonymi graczami.

Przygotuj grę jak zazwyczaj, z poniższymi zmianami:

1. Usuń specjalną kość centralną. W wariantcie rodzinnym gracze używają tylko 3 kości centralnych i swoich 2 kości osobistych.
2. Użyj początkowych kart uzupełnień zamiast kart zaawansowanych.
3. Użyj rewersu karty pomocy gracza z uproszczonym opisem akcji kości.

Sugerujemy, abyście grali na prostszych arkuszach środowiska, szczególnie jeśli wprowadzani są do gry nowi gracze. Niemniej każdy arkusz środowiska nadaje się do tego wariantu.

W wariantcie rodzinnym zasady się nie zmieniają, ale dostępna jest tylko jedna akcja kości. W każdej rundzie podczas zbierania zwierząt można wydać dowolną liczbę żetonów natury, aby zebrać taką samą liczbę dodatkowych zwierząt widocznych na kościach, które NIE były wybranym typem. Na przykład, jeśli gracz zbiera 3 lisy z trzech swoich kości, może dodatkowo wydać 2 żetony natury, aby wziąć zwierzęta z również wyrzuconych kości niedźwiedzia i losia. Dodatkowy przykład poniżej.

[Wariant obfitości: Możesz dodać po 2 zwierzęta każdego typu do listy zwierząt każdego gracza, aby rozpoczynali grę z 3 zwierzętami każdego typu, oraz dodać po 2 żetony natury, aby rozpoczynali z 4].

Przykład zbierania zwierząt:



KARTY UZUPEŁNIEŃ

Objaśnienia:

Karta 3: Możesz wybrać do rzucenia dowolną ze swoich kości osobistych.

Karta 5: Możesz wydać 2 żetony natury, aby dodać jeden dodatkowy sześciokąt do rozmiaru siedliska podanego na karcie siedliska. Należy go dodać do tego samego typu siedliska co karta, a w przypadku arkusza A należy to zapisać jako pojedynczą sumę. Żetony natury zdobyte w wyniku wypełnienia tej karty siedliska mogą zostać wykorzystane do opłacenia tego kosztu.

Karta 7: Po zrealizowaniu tej karty siedliska możesz zrealizować dowolną inną kartę siedliska. Nie możesz zrealizować ponownie tej karty. Możesz przy realizacji drugiej karty skorzystać z jej karty uzupełnienia. Aby wykonać tę dodatkową akcję, musisz być w stanie zapłacić koszt obu kart siedlisk.

Karta 9: Wielkość premii zależy od wielkości siedliska na zrealizowanej karcie. Jeśli rozmiar siedliska wynosi 4–5, zyskujesz większą premię.

Karta 10: Możesz wydać 2 żetony natury ze swojej listy zwierząt, aby zmniejszyć koszt karty siedliska o dowolne 3 zwierzęta. Zwierzęta mogą być dowolnego typu lub kombinacji typów.

Karta 11: Możesz rzucić swoją kością osobistą, aby ewentualnie obniżyć koszt karty siedliska. Jeśli wyrzucisz typ zwierzęcia przedstawiony na karcie, nie musisz płacić ŻADNYM zwierzęciem tego typu. Jeśli wyrzucisz typ zwierzęcia, którego nie ma w koszcie, nie otrzymujesz zniżki, ale nadal możesz zrealizować kartę. Możesz podejść do rzutu, nawet jeśli nie stać cię na realizację tej karty bez zniżki. Jeśli nie jesteś w stanie zrealizować karty lub nie chcesz tego robić, nie możesz zrealizować innej karty siedliska w tej rundzie.

Karta 12: Możesz użyć dowolnej kombinacji zwierząt, aby zapłacić koszt karty siedliska, ale musisz dodać dowolne 3 zwierzęta do całkowitego kosztu. Jeżeli zrealizowanie karty kosztuje 3 niedźwiedzie i 2 lisy (łącznie 5 zwierząt), to możesz zapłacić dowolną kombinacją 8 zwierząt.



ŁĄCZENIE WERSJI

Kaskadię: Wzgórza można łączyć z innymi wykreślankami z serii, np. z *Kaskadią: Rzeki*. Aby dodać więcej różnorodności, możesz mieszać i łączyć poniższe elementy z dowolnymi arkuszami środowiska:

Kości centralne – Możesz grać z kośćmi centralnymi z dowolnej gry z serii. Dla zachowania równowagi ważne jest, aby w danej rozgrywce używać jednego zestawu kości centralnych, ale możesz je łączyć z arkuszem środowiska i kartami z innej wersji.



Karty siedlisk – Możesz łączyć wszystkie karty siedlisk ze wszystkich wersji w talie poziom I i II. Podczas przygotowania do gry weź po 2 karty z każdego typu siedliska na każdy poziom, co da w sumie 20 kart, zamiast po prostu usuwać po 1 kartę każdego typu z każdego poziomu.



Karty uzupełnień – Możesz połączyć wszystkie karty uzupełnień w jedną talię. Podczas przygotowania do gry wybierz lub wylosuj dowolne 4 karty uzupełnień z talii.



Możesz także wykorzystać wszystkie kości osobiste, aby zagrać w więcej osób (do 8 graczy z jedną dodatkową wersją *Kaskadii: Wzgórza* lub *Rzeki* albo nawet większą liczbą graczy z większą liczbą kopii). Po prostu zapewnij każdemu graczowi własny zestaw kości osobistych, listy zwierząt i pasujący arkusz środowiska.

Dodatkowe przykłady zbierania zwierząt:



1) Gracz 1 używa przedstawionych kości do zebrania lisów. 2) Używa efektu specjalnej kości – dowolnego zwierzęcia – aby liczył się jako jeden dodatkowy lis. 3) W sumie zbiera 3 lisy, co zaznacza na swojej liście zwierząt, skreślając poprzednią i wpisując nową liczbę lisów.

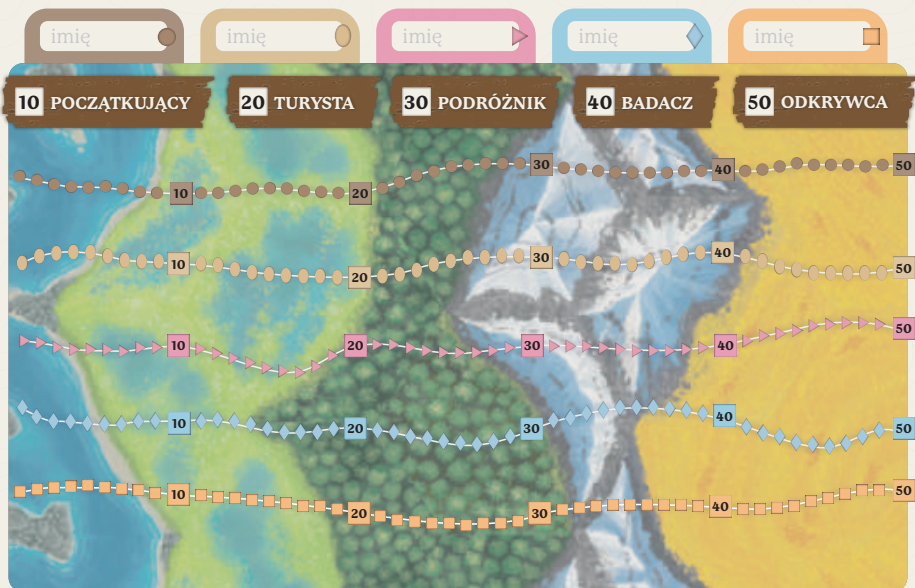


1) Gracz 1 używa przedstawionych kości do zebrania niedźwiedzi i lososia. 2) Korzysta z efektu kości specjalnej „zmniejsz koszt akcji kości o 1 żeton natury”, aby zmniejszyć koszt swojej akcji kości. 3) Wydaje 2 żetony natury (zamiast 3), aby wykonać akcję kości „zbierz 2 typy”, aby zebrać zarówno niedźwiedzie, jak i lososie. 4) W sumie zbiera 2 niedźwiedzie oraz 3 lososie i zaznacza to na swojej liście zwierząt, skreślając poprzednie wartości i wpisując nowe liczby niedźwiedzi i lososia.

SCENARIUSZE I OSIĄGNIĘCIA

Poznaj dziką naturę Kaskadii i zdobywaj kolejne osiągnięcia podczas wędrowki przez wszystkie siedliska. Osiągnięcia można zdobyć i śledzić w grze wielo- i jednoosobowej. Poniżej znajdują się ścieżki osiągnięć, na których do 5 graczy może jednocześnie śledzić swoje postępy. Do zdobywania osiągnięć możesz przystąpić w dowolnym momencie. Aby to zrobić, wpisz swoje imię w kolorową ramkę. Przed rozpoczęciem każdej partii wybierz jeden z trybów osiągnięć: scenariusze (str. 22) albo osiągnięcia (str. 23) i postępuj zgodnie z regułami.

Każdy scenariusz wskaże karty uzupełnień, arkusz, cele i próg punktowy (przygotuj karty siedlisk jak zazwyczaj). Sugerujemy rozpoczęcie od scenariusza 1 i po jego zaliczeniu przejście do następnego. Scenariusze 13–20 wymagają kopii *Kaskadii: Rzeki*, bo korzystają z kart uzupełnień z tej wersji. Ilekroć zdobywasz osiągnięcie (●●▶▶◻◻), zaznacz to, wypełniając swój kształt przy tym osiągnięciu, a następnie wróć do tej strony i wypełnij kolejny kształt na swoim szlaku. Czy zostaniesz odkrywcą *Kaskadii* i poznasz wszystkie jej krajobrazy?



#	ARKUSZ	1	2	3	4		Cel 1	Cel 2	Ukończone
1	A	2	5	11	9	35	Ukończ 1+ rząd.		    
2	B	10	7	3	8	60	Ukończ 1+ całe siedlisko.		    
3	C	6	1	4	12	50	Zbierz po 1 pomniku przyrody każdego typu.		    
4	D	8	12	2	4	50	Ukończ wszystkie premie.		    
5	A	11	10	9	7	40	Zrealizuj 12+ kart siedlisk.	Zdobądź 10+ pkt. z premii.	    
6	B	6	1	3	5	70	Ukończ 2+ całe siedlisko.	Zbierz wszystkie premie z niedźwiedziami na mapie.	    
7	C	7	9	11	3	55	Ukończ tor przepelnienia.	Miej 7 albo mniej pozostałych zwierząt.	    
8	D	2	11	5	3	60	Ukończ 8+ regionów.	Ukończ wszystkie moczary.	    
9	A	7	12	10	1	45	Ukończ 2+ rzędy.	Miej na koniec gry 5+ żetonów natury.	    
10	B	10	7	9	4	80	Ukończ tor przepelnienia.	Zdobądź 7+ pkt. z każdego typu siedliska.	    
11	C	8	10	4	6	60	Zdobądź 8+ pkt. z każdego typu siedliska.	Zbierz wszystkie premie deszczu.	    
12	D	12	9	5	2	75	Zbierz po 2 pomniki przyrody każdego typu.	Ukończ regiony 6–10.	    
13	A	 2	 7	 8	 7	50	Zdobądź 12+ pkt. z moczarów.	Miej na koniec gry 5+ jeleni.	    
14	B	 1	 11	 11	 10	85	Zdobądź 15+ pkt. z premii.	Zbierz wszystkie 3 pomniki przyrody lasów.	    
15	C	 9	 4	 12	 8	65	Zbierz wszystkie pomniki przyrody rzek i gór.	Zbierz obie premie jeleni z mapy.	    
16	D	 3	 9	 9	 10	80	Ukończ wszystkie góry.	Zbierz wszystkie 3 premie tego samego typu z lisów.	    
17	A	 6	 5	 4	 3	55	Zdobądź 10+ pkt. z 3 różnych siedlisk.	Zbierz 6+ premii słońca.	    
18	B	 6	 2	 12	 5	95	Zbierz 2+ zestawy wszystkich 5 pomników przyrody.	Miej na koniec gry 7+ łososi.	    
19	C	 11	 10	 12	 10	75	Zbierz wszystkie premie słońca.	Ukończ wszystkie rzeki.	    
20	D	 4	 8	 7	 4	85	Zbierz 1+ każdej premii tego samego typu zwierzęcia.	Ukończ regiony 12–15.	    

Arkusz A

#	Osiągnięcie	Ukończone
1	Zdobądź 40+ pkt.	
2	Zdobądź 50+ pkt.	
3	Zdobądź 60+ pkt.	
4	Ukończ 2 kolumny.	
5	Ukończ 2 rzędy każdego z 5 typów siedlisk.	
6	Zdobądź 20+ pkt. z jednego rzędu.	
7	Zdobądź 17+ pkt z jednej kolumny.	
8	Zdobądź 10+ pkt. z premii.	

Arkusz B

#	Osiągnięcie	Ukończone
1	Zdobądź 70+ pkt.	
2	Zdobądź 85+ pkt.	
3	Zdobądź 100+ pkt.	
4	Ukończ 2 tory siedlisk.	
5	Ukończ tor przepełnienia.	
6	Zdobądź 10+ pkt. z każdego siedliska.	
7	Zdobądź 20+ pkt. z premii.	
8	Zbierz 10+ premii słońca/deszczu.	

Arkusz C

#	Osiągnięcie	Ukończone
1	Zdobądź 50+ pkt.	
2	Zdobądź 65+ pkt.	
3	Zdobądź 80+ pkt.	
4	Ukończ 2 typy siedlisk.	
5	Zbierz wszystkie premie słońca i deszczu.	
6	Zbierz 10+ pomników przyrody.	
7	Zakreśl wszystkie sześciokąty z 4 pkt.	
8	Ukończ tor przepełnienia.	

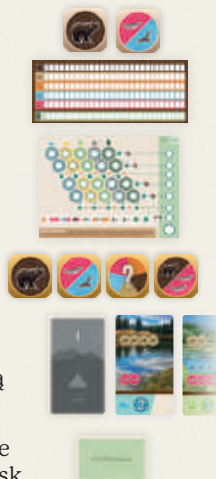
Arkusz D

#	Osiągnięcie	Ukończone
1	Zdobądź 60+ pkt.	
2	Zdobądź 75+ pkt.	
3	Zdobądź 90+ pkt.	
4	Ukończ 2 pełne wędrówki lososi (po 7 każda).	
5	Zdobądź 15+ pkt. z lisów.	
6	Posiadaj 6+ par niedźwiedzi.	
7	Zbierz wszystkie premie darmowych sześciokątów.	
8	Ukończ 2 typy siedlisk.	

SKRÓT ZASAD

Przygotowanie gry

1. Każdy gracz bierze zestaw 2 kości osobistych.
2. Każdy gracz bierze listę zwierząt i pomoc gracza.
3. Gracze wybierają wspólnie arkusz środowiska (A, B, C albo D) i każdy gracz dobiera po 1 takim arkuszu.
4. Połóżcie 4 kości centralne (3 kości centralne i 1 specjalną kość centralną) na środku obszaru gry.
5. Przetasujcie osobno każdy poziom kart siedlisk i stwórzcie zakrytą talię – poziom II na dole, poziom I na wierzchu. Z każdego poziomu usuńcie po 1 karcie siedliska każdego typu.
6. Odkryjcie wierzchnią kartę siedliska z talii i połóżcie ją na prawo od talii.
7. Przetasujcie karty uzupełnień i odkryjcie 4 – umieśćcie zniżki powyżej, a premie poniżej miejsc na karty siedlisk.



Przebieg gry

1. RZUT KOŚCMI

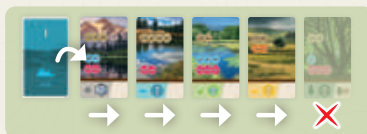
Rzuć 4 kośćmi centralnymi i swoimi 2 kośćmi osobistymi.

2. ZEBRANIE ZWIERZĄT

- A. Sprawdź specjalną kość centralną.
- B. Wykonaj akcję kości (opcjonalne).
- C. Zapisz zebrane zwierzęta na liście zwierząt.

3. REALIZACJA KARTY SIEDLISKA (OPCJONALNIE)

- A. Zastosuj zniżkę (opcjonalne).
- B. Zapłać koszt.
- C. Weź premię z karty siedliska i karty uzupełnień.
- D. Zaznacz siedlisko na arkuszu środowiska.
- E. Weź premię z arkusza środowiska.



PRZEBIEG RUNDY

1. RZUT KOŚCMI



2. ZEBRANIE ZWIERZĄT

3. REALIZACJA KARTY SIEDLISKA (OPCJONALNIE)

KONIEC RUNDY I KONIEC GRY

Jeśli na stole są 4 karty siedlisk, odrzuć najstarszą kartę siedliska. Następnie przesunij pozostałe karty o 1 pole w prawo i odkryj nową kartę z talii. Gra kończy się po 20 rundach (gdy powinieneś odkryć nową kartę z talii, ale jest ona pusta).