

CASCADIA™

RANDY FLYNN

KURAL KİTAPÇIĞI



CASCADIA™

Pasifik Kuzeybatısı'nın yabani hayatı ve habitata üzerine bir karo yerleştirme ve pul seçme oyunu . Randy Flynn tarafından tasarlandı, 1-4 oyuncu, 10 yaş ve üzeri.

Cascadia Bölgesi Hakkında

Cascadia olarak da adlandırılan Pasifik Kuzeybatısı, doğu tarafındaki Rocky Dağları ile batı tarafındaki Pasifik Okyanusunun arasında kalan, Kuzey Amerika'nın batısındaki bir coğrafi bölgedir. Bölgenin sınırları resmen belirlenmemiş olsa da Kanada'daki Britanya Kolumbiyası eyaletini ve Yukon bölgesini; Amerika'da ise Idaho, Oregon ve Washington eyaletlerini kapsadığı düşünülmektedir.

Oyun Hakkında

Cascadia™ oyununda, oyuncular en çok çeşitliliğe sahip ekosistemi oluşturmak için birbirleriyle yarışır. Habitat Karoları ve Hayvan Pullarını kullanarak en güzel manzarayı yaratmak sizin elinizde! Beş hayvan türünün puanlaması her Cascadia™ oynayışınızda değişir. Bu sayede hayvan türlerinin puanlanması için her seferinde farklı kombinasyonlar deneyebilirsiniz!

Hayvanlarınızı puanlama şekillerine uygun olarak yerleştirmeye dikkat edin ama bu sırada en büyük habitat koridoru puanlarını kapmak için diğer oyuncularla yarışmayı da unutmayın. Ekosisteminizi oluştururken yarattığınız habitatlara ve seçtiğiniz hayvanlara çok dikkat etmelisiniz çünkü hedefimiz Cascadia™'daki en uyumlu sistemi yaratmak!

Tasarımcılar Hakkında

Tasarım ekibimizin çoğu Cascadia'ya evim diyor! Macera tutkunları olarak bu güzel bölgede vaktimizi doğa yürüyüşü, bisiklet sürme, kürek çekme ve keşifle geçiriyoruz! Bu muhteşem bölgenin ve buradaki yabani hayatın akıl almaz güzelliğinden ilham alan oyunumuzu ve bölge hakkında ilginç bilgileri siz, aileniz ve arkadaşlarınızla paylaşmak için sabırsızlanıyoruz! Umuyoruz ki oyunumuz sayesinde dünyanın tüm köşelerindeki çılgın yerleri keşfetmek ya da en azından Cascadia bölgesini ziyaret etmek isteyeceksiniz!

İÇİNDEKİLER

Cascadia oyun kutunuz aşağıdakileri içermelidir.
Eksik parça olması durumunda bize neotroygames.com
adresinden ulaşabilirsiniz.



25 Tanesi Kilittaşı Tür Karosu olmak üzere
85 Habitat Karosu
((Dağ, Orman, Kır, Bataklık, Nehir)



100 Hayvan Pulu
(20 Ayı, 20 Geyik, 20 Somon,
20 Şahin, 20 Tilki)



25 Doğa Pulu
(İhtişamlı Douglas Göknarı'nın kozalağı)



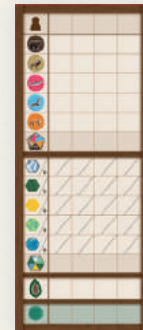
5 Başlangıç Habitatı Karosu



21 Hayvan Puanlama Kartı
(4 Ayı, 4 Geyik, 4 Somon, 4 Şahin, 4 Tilki,
1 Aile/Sürü Varyant Kartı)



1 Kumaş Kесе
(Hayvan Pulları için)



1 Puanlama
Kağıdı

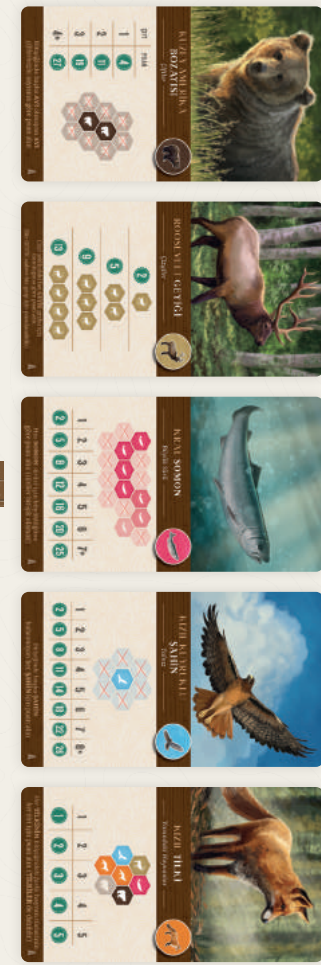
KURULUM

- 1 Bütün **Hayvan Pullarını** keseye koyun ve keseyi iyice karıştırın.
- 2 Aşağıdaki tabloya bakarak oyuncu sayısına göre kaç **Habitat Karosuna** ihtiyacınız olacağını belirleyin. Karoları rastgele ve kapalı seçin. Oyunda kullanacağınız ya da dışarı çıkardığınız karolara bakmayın. *Tek oyuncu modu kurulumu için 10. sayfaya bakın.*

2 kişilik	: 43 (yani 42 karo çıkarın)	} (Not: Karo sayısı oyuncu başına 20, artı 3 şeklinde hesaplanır)
3 kişilik	: 63 (yani 22 karo çıkarın)	
4 kişilik	: 83 (yani 2 karo çıkarın)	

Karoları karıştırın ve birkaç deste haline getirin. Desteleri tüm oyuncuların ulaşabileceği şekilde yerleştirin. Seçilmeyen **Habitat Karolarını** bu oyunda kullanılmayacağı için kutunun içine geri koyabilirsiniz.

- 3 Beş hayvandan her biri için rastgele 1 **Hayvan Puanlama Kartı** seçin. Beş kartı tüm oyuncuların görebileceği şekilde oyun alanının ortasına yerleştirin. Geri kalan **Hayvan Puanlama Kartlarını** kutuya geri koyabilirsiniz. (İlk oyununuzda, gösterilen **Hayvan Puanlama Kartlarını** kullanmanızı öneriyoruz. Bu kartları sağ alt köşelerindeki A harfi ile ayırt edebilirsiniz.).
- 4 Her oyuncuya rastgele 1 **Başlangıç Habitatı Karosu** dağıtın ve bu karoları açık şekilde oyuncunun önüne yerleştirin. Bu oyunda kullanılmayacak karoları kutunun içine koyabilirsiniz.
- 5 Kapalı destelerden 4 **Habitat Karosu** çekin. Karoları oyun alanının ortasına, tüm oyuncuların ulaşabileceği şekilde ve açık olarak yerleştirin.
- 6 Keseden sırayla 4 **Hayvan Pulu** çekin ve açık 4 **Habitat Karosuyla** eşleştirin. Yerleştirme 1 karo ve 1 pul yan yana gelecek şekilde olmalıdır.
- 7 **Doğa Pullarını** tüm oyuncuların ulaşabileceği şekilde masaya yerleştirin.
- 8 Oyundaki hayvanlardan herhangi birini en yakın zamanda görmüş oyuncu oyuna başlar. (Ya da ilk oyuncuyu rastgele seçebilirsiniz.)



OYNANIŞ

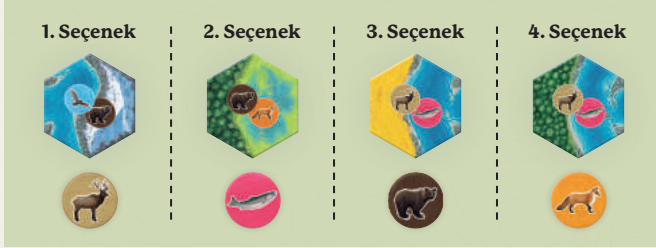
İlk oyuncudan başlayarak tüm oyuncular saat yönünde sıralarını oynar. Oyuncular aldıkları **Habitat Karoları** ve **Hayvan Pulları** ile oyun sonuna kadar ekosistemlerini büyütür.

Sırası gelen oyuncu bir **Habitat Karosu** ve **Hayvan Pulu** kombinasyonunu alarak ekosistemine yerleştirir. (Not: **Ekosistem** oyuncunun önünde bulunan tüm karolar ve hayvan pullarından oluşur. **Başlangıç Habitatı Karoları** da oyuncunun ekosistemine dahildir.) Her oyuncunun turundan sonra desteden yeni bir **Habitat Karosu** ve keseden **Hayvan Pulu** çekilip alınan kombinasyonun yerine konur.

Çekilen **Habitat Karosu** yerine konulacak yeni karo kalmadığında oyun biter. (Not: Her oyuncu 20 tur oynamış olacaktır.) Ardından puanlama aşamasına geçilir ve en yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanır!

TUR ÖZETİ

1 Bir Habitat Karosu ve Hayvan Pulu Seçin



Turunuzun başında alanın ortasında **4 Habitat Karosu** ve **4 Hayvan Pulu** olacak. **Habitat Karoları** ve **Hayvan Pulları** 4 ayrı kombinasyon şeklinde alana dizildiğinden **4** seçeneğiniz var. Her kombinasyon **1 Habitat Karosu** ve **1 Hayvan Pulundan** oluşmalı.

Seçiminizi yapmadan önce herhangi bir hayvan türünün aşırı nüfus kuralına uygunluğunu kontrol edin:

Eğer **4 Hayvan Pulu** da aynıysa zorunlu olarak değiştirilir.



4 pulu da alın ve kenara koyun. Ardından **keseden** tek tek 4 yeni pul çekin ve masadaki **Habitat Karolarıyla** eşleştirin
(Not: Bu herhangi bir oyuncunun turunda birden fazla kez gerçekleştirilebilir.).

Eğer alanda bulunan **Hayvan Pullarından** 3 tanesi aynıysa aktif oyuncu pulları değiştirmeyi seçebilir. Aktif oyuncu turunu oynamakta olan oyuncudur.



Sadece aynı 3 **Hayvan Pulunu** alın ve kenara koyun. Ardından **keseden** tek tek 3 yeni pul çekin ve masadaki **Habitat Karolarıyla** eşleştirin.
(Not: Bunu turunuzda yalnızca 1 kez yapabilirsiniz.)

Aşırı nüfus durumlarının hepsi çözümlendikten sonra kaldırılan pulları **keseye** geri koyun.

Şimdi **Habitat Karosu** ve **Hayvan Pulu** kombinasyonlarından istediğinizi seçebilirsiniz. Normalde sadece mevcut kombinasyonlardan birini seçebilirsiniz. Fakat seçiminizi yapmadan önce **1 Doğa Pulu** harcayarak aşağıdaki hamlelerden birini gerçekleştirebilirsiniz:

1. Masadaki 4 **Habitat Karosundan** HERHANGİ birini ve **4 Hayvan Pulundan** HERHANGİ birini almak

2. İSTEDİĞİNİZ sayıda **Hayvan Pulunu** kaldırmak ve yenilerini çekmek. (Pul değiştirme kuralları için bu sayfadaki aşırı nüfus bölümüne bakın.)

Harcanan **Doğa Pulu** tedarike geri döner. Bir turda istediğiniz kadar **Doğa Pulu** harcayabilirsiniz. Eğer elinizde **Doğa Pulu** bulunmuyorsa masadaki kombinasyonlardan birini almak zorundasınız.

2 Karoyu ve Pulu Ekosisteminize Yerleştirin



Habitat Karosu ve **Hayvan Pulu** kombinasyonunuzu seçtikten sonra bunları istediğiniz sırada ekosisteminize yerleştirebilirsiniz.

Seçtiğiniz **Habitat Karosu** aşağıdaki kurallara göre yerleştirilmek zorundadır:



A. Habitat Karosu zaten ekosisteminizde bulunan başka bir karoya bitişik olarak konmalıdır. Yani yerleştirmek istediğiniz karonun en az bir kenarı daha önceden koyduğunuz herhangi bir karoya ya da **Başlangıç Habitatı Karosuna** temas etmelidir.

B. Yeni Habitat Karosu başka bir karonun üzerine yerleştirilemez ya da daha önceden koyduğunuz herhangi bir karonun yeri değiştirilemez.

(Not: Aynı arazi türünden karoları yan yana koymak zorunda değilsiniz fakat koyarsanız oyun sonunda puan kazanabilirsiniz.)

Seçtiğiniz **Hayvan Pulu** tek bir **Habitat Karosu** üzerine aşağıdaki kurallara göre yerleştirilebilir:



Bu tilki sadece gösterilen iki **Habitat Karosuna** yerleştirilebilir

A. Habitat Karosunun üzerinde daha önceden konmuş **Hayvan Pulu** olmamalıdır.

(Not: Yani herhangi bir **Habitat Karosunun** üzerinde en fazla bir **Hayvan Pulu** olabilir.)

B. Yerleştirilecek hayvan, Habitat Karosunun üzerinde gösterilen seçeneklerden biri olmalıdır (karoların üzerinde 1 ile 3 arası hayvan bulunur.)

Eğer seçtiğiniz hayvanı **ekosisteminizdeki Habitat Karolarının** hiçbirine yerleştiremiyorsanız ya da o **Hayvan Pulunu** yerleştirmek istemiyorsanız pulu **keseye** geri atın.

Hayvan Pulunu bu tur aldığınız **Habitat Karosuna** ya da daha önceden **ekosisteminize** yerleştirdiğiniz uygun bir karoya koyabilirsiniz.

Eğer **Hayvan Pulunu Kilittaşı Tür Karosuna** yerleştirirseniz bir **Doğa Pulu** alın. (bknz. sayfa 8: Karo Açıklamaları)

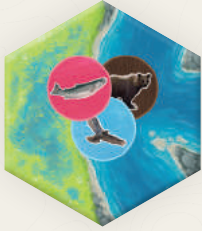
Seçtiğiniz karo ve pulu yerleştirdikten sonra ikisinin yerine de yenilerini açın. Yeni **Habitat Karosu** kapalı destelerden herhangi birinden açılır. Yeni **Hayvan Pulu keseden** çekilir.

Not: Yeni karo ve pulları çekerken masada zaten yer alan karo ve pulların yerini değiştirmeyin. Sadece boş yerlere yenilerini koyun.

Turunuz artık bitti. Sıra saat yönündeki sonraki oyuncuya geçer.

Karo Açıklamaları

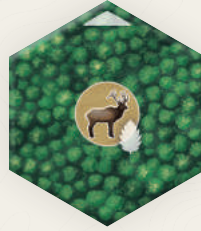
Her **Habitat Karosunun** üzerinde bir ya da iki tip arazi ve üzerine koyulabilecek bir, iki ya da üç **Hayvan Pulu** gösterilir.



Bu karoda bataklık ve nehir tipi arazi yer alıyor. Bu karonun üzerine somon, ayı ya da şahin koyabilirsiniz.



Bu karoda dağ ve kır tipi arazi yer alıyor. Bu karonun üzerine ayı ya da tilki koyabilirsiniz.



Bu karo bir **Kilittaşı Tür Karosu** . **Kilittaşı Tür Karosuna** üzerindeki hayvanla eşleşen bir **Hayvan Pulu** koyduğunuzda bir **Doğa Pulu** kazanırsınız.

Sıra sizdeyken karo ve pul seçiminizi yapmadan önce **1 Doğa Pulu** harcayarak aşağıdaki hamlelerden birini gerçekleştirebilirsiniz:

1. Alandaki 4 Habitat Karosundan HERHANGİ birini ve 4 Hayvan Pulundan HERHANGİ birini almak.

2. İstedığınız sayıda Hayvan Pulunu kaldırmak ve yenilerini çekmek. (Pul kaldırma kuralları için 6. sayfadaki aşırı nüfus bölümüne bakın.)

Bir turda istediğiniz kadar **Doğa Pulu** harcayabilirsiniz.

Oyunun sonunda elinizde kalan her **Doğa Pulu** 1 puan değerindedir.

OYUN SONU & PUANLAMA

Bir oyuncunun turunun sonunda, alınan **Habitat Karosunun** yerine konulacak kapalı karo kalmadığında oyun biter ve puanlar hesaplanır. (Not: Her oyuncu 20 tur oynamış olacaktır.) Aldığınız puanları aşağıdaki sırada hesaplayın **Puanlama Kağıdına** yazın:

- 1. Hayvan Puanlama Kartları**
- 2. Habitat Karosu Koridorları**
- 3. En Büyük Habitat Koridorları**
- 4. Doğa Pulları**

1. Hayvan Puanlama Kartları

Her oyuncunun **Hayvan Pullarını** bu oyunda kullanılan **Hayvan Puanlama Kartlarına** göre puanlayın. (Hayvan Puanlama Kartları hakkında detaylı bilgi için 11. sayfaya bakın.)

2. Habitat Karosu Koridorları

Habitat Karosu Koridorları bitişik şekilde yerleştirilmiş ve **aynı** arazi tipine sahip karolar anlamına gelmektedir. Her oyuncu beş arazi tipinin her biri için, en büyük

habitat koridorundaki **Habitat Karosu** sayısı kadar puan alır. (Arazi tipleri: Dağ, Orman, Kır, Bataklık, Nehir) Bir karonun habitat koridoru hesaplamasında sayılabilmesi için en az bir kenarı aynı arazi tipindeki başka bir karoya bitişik olmalıdır.

(Bu puanı arazi tipi ve oyuncuya göre **Puanlama Kağıdında** ilgili karenin sol üst tarafına yazın).

Örnek: Eğer 3 karoluk bir orman grubunuz ve 4 karoluk başka bir orman grubunuz varsa Ormanlarınız için 4 puan alırsınız.

3. En Büyük Habitat Koridorları

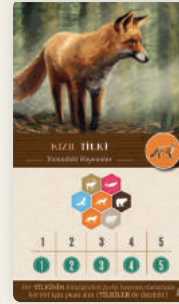
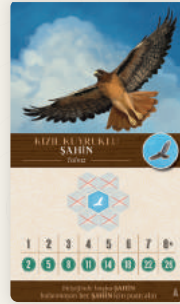
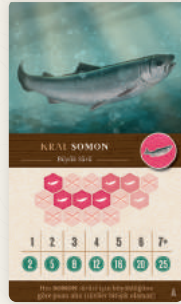
5 habitat tipinin her biri için en BÜYÜK kesintisiz habitat koridoruna sahip oyuncu bonus puan alır. Bonus puanlar oyuncu sayısına göre değişir. **Kimin bonus puan alacağını belirlemek için puanlamanın 2. aşamasında Puanlama Kağıdına yazdığınız habitat koridoru puanlarına bakabilirsiniz.**

(Bu puanı arazi tipi ve oyuncuya göre **Puanlama Kağıdında** ilgili karenin sağ alt tarafına yazın.)

Tek Oyuncu: 7 veya daha fazla karodan oluşan koridora sahip olduğunuz her arazi tipi için 2 puan alın.

İki Oyuncu: Her arazi tipinde en büyük habitat koridoruna sahip olan oyuncu 2 puan alır. Eğer eşitlik varsa iki oyuncu da 1 puan alır. İkinci en büyük koridora bonus puan verilmez.

3 ya da 4 oyuncu: Her arazi tipinde en büyük habitat koridoruna sahip olan oyuncu 3 puan alır. En büyük ikinci habitat koridoruna sahip oyuncu 1 puan alır. Eğer iki oyuncu en büyük habitat koridoru için berabere kalmışsa ikisi de 2 puan alır. Bu durumda en büyük ikinci koridora puan verilmez.



Alp'in Ekosistemi

Eğer üç ya da dört oyuncu en büyük habitat koridoru için berabere kalmışsa berabere kalan tüm oyuncular 1 puan alır. Bu durumda da en büyük ikinci koridora puan verilmez.

En büyük ikinci koridorda beraberlik olursa kimse puan almaz.

4. Doğa Pulları

Her oyuncu oyun sonunda elinde kalan her **Doğa Pulu** için 1 puan alır.

Son olarak, tüm puanlar toplanır. En çok puana sahip oyuncu oyunu kazanır! Eşitlik olması durumunda en çok **Doğa Puluna** sahip oyuncu kazanır. Eğer beraberlik hala devam ediyorsa iki oyuncu da oyunu kazanmış olur.

	Alp	Ela	Can	
	11	19	4	
	14	7	11	
	12	20	16	
	11	8	14	
	11	13	10	
	59	67	55	
	6	2	5	6
	4	1	4	1
	7	1	3	8
	8	3	7	6
	5	7	2	7
	37	30	39	
	2	0	1	
	98	97	95	

Alp'in Ekosisteminin Puanlaması

İki çift ayı için **11 puan**.

İki geyiklik bir sıra ve üç geyiklik bir sıra için (5+9) **14 puan**.

4 somonluk sürü için **12 puan**.

Dört şahin için **11 puan**.

3 tilki için (3+5+3) **11 puan**.

Altı bitişik dağ karosu için **6 puan**.
Habitat koridorunda Can ile berabere kaldığı için **2 bonus puan**.

Dört bitişik orman karosu için **4 puan**.
Habitat koridorunda üç kişi berabere kaldığı için **1 bonus puan**.

Yedi bitişik kır karosu için **7 puan**.
Can'dan daha az olduğu için **1 bonus puan**.

Sekiz bitişik bataklık karosu için **8 puan**. Can ve Ela'dan daha fazla bataklık karosu olduğu için **3 bonus puan**.

Beş bitişik nehir karosu için **5 puan**. En az nehir karosuna sahip olduğu için sıfır bonus puan.

Hala elinde olan iki Doğa Pulu için **2 puan**.

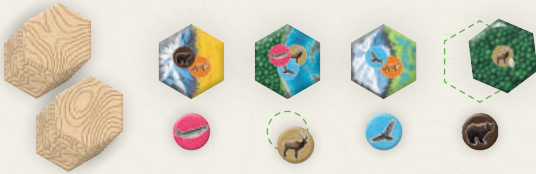
TEK OYUNCU MODU

Kurulum: Bu değişiklikler dışında oyunu 2 oyuncu kurallarına göre kurun: sadece kendiniz **Başlangıç Habitatı Karosu** alın ve **Habitat Karosu** destelerini oyun alanının soluna yerleştirin.

Tur Özeti: Turunuzu normal şekilde oynayın, ama masadaki **Habitat Karosu** ve **Hayvan Pullarını** yenilerken en sağdaki karoyu ve pulu ıskartaya çıkarın. Sonrasında kalan iki pul ve karoyu destelerden uzaklaşacak şekilde kaydırın. ıskartaya çıkarılan karo ve pul oyundan çıkarılır. Ardından iki **Habitat Karosu** ve iki **Hayvan Pulu** çekip alana normal şekilde yerleştirin.

Tur Özeti:

Turunda **Kilittaş Tır Karosunu** ve üzerine koyabileceğin **Geyik Pulunu** almak için bir Doğa Pulu harcadın.



Karoyu ve pulu ekosistemine yerleştirdikten sonra karo destelerinden en uzaktaki karoyu ve pulu ıskartaya çıkar. *(Dağ ve Bataklık karo ve Ayı pulu oyundan çıkıyor.)*



Kalan iki **Habitat Karosunu** ve **Hayvan Pulunu** destelerden uzağa kaydır. (Kombinasyonlar bozulduysa sıraya dikkat ederek iki yeni kombinasyon yaratın.) Son olarak alandaki boş yerleri normal şekilde doldur.



Oyun Sonu ve Puanlama: Oyun normal oyunla aynı şekilde biter. (Not: Tam olarak 20 tur oynamış olacaksınız.) 8 ve 9. sayfadaki Oyun Sonu ve Puanlama adımlarını takip edin. Bağımsız yani senaryosuz oyunlar için puanınızı yandaki tabloyla karşılaştırın. *Cascadia Tek Oyuncu Modu deneyimini tam olarak yaşamak için 13. sayfadaki senaryoları deneyin.*

60+	İyi başlangıç!
70+	Isınmaya başladık!
80+	Çok iyi!
90+	Muhteşem!
100+	Akıl almaz!
110+	Deha!!

VARYANTLAR

AİLE VARYANTI

Kurulum: Aile Varyantı kurulumu standart oyunla aynıdır fakat kurulumun 3. adımında sadece Aile Varyantı **Puanlama Kartı** kullanılır.

Tur Özeti: Turlar normal şekilde oynanır. (6 ve 7. sayfadaki Tur Özetine bakın.)

Oyun Sonu ve Puanlama: 8 ve 9. sayfadaki puanlama adımlarını takip edin. En büyük habitat koridorlarından bonus puan almak istemiyorsanız 3. adımı atlayabilirsiniz. En yüksek puanı alan oyuncu kazanır!



Aile Varyantı Puanlama Kartı

Şekillerde gösterildiği gibi, aynı hayvan türlerinden oluşan gruplar için büyüklüklerine göre puan alın. Grup şekilleri önemsizdir.



SÜRÜ VARYANTI

Sürü Varyantının oynanışı Aile Varyantı ile aynıdır. Sadece grup büyüklükleri ve puanları farklı olan Sürü Varyantı **Puanlama Kartı** kullanılır.

HAYVAN PUANLAMA KARTI

A AYI PUAN

1	4
2	11
3	18
4+	27

B AYI PUAN

10

C AYI PUAN

1	2
2	5
3	8
4+	11

D AYI PUAN

1	5
2	8
3	11
4	14

AYILAR değişen büyüklükteki ayı gruplarından puan alır. Ayı gruplarının şekilleri ya da yönleri önemli değildir fakat iki grup yan yana yerleştirilemez. Puan almak için her ayı grubunda tam olarak kartta gösterilen sayıda ayı pulu yer almalıdır.

Kart açıklamaları: (A) Ayı çiftlerinizin sayısına göre artan şekilde puan alın. (B) Tam olarak 3 ayıdan oluşan her grup için 10 puan alın. (C) 1 ile 3 arası ayıdan oluşan her bir grup için grup büyüklüğüne göre puan alın. 3 grup büyüklüğünün her birinden en az bir grup oluşturduysanız bonus puan alırsınız. (D) 2 ile 4 arası ayıdan oluşan her bir grup için büyüklüğüne göre puan alın.

A GEYİK PUAN

1	2
2	5
3	8
4+	11

B GEYİK PUAN

1	5
2	8
3	11
4	14

C GEYİK PUAN

1	2
2	5
3	8
4+	11

D GEYİK PUAN

1	5
2	8
3	11
4	14

GEYİKLER geyik gruplarından puan alır. Geyik puanlama kartlarının çoğu geyik grubunun tam olarak kartta gösterilen şekilde/formasyonda olmasını gerektirir. Ayıların aksine geyik grupları yan yana da yerleştirilebilir. Fakat yan yana gruplarda bulunan geyikler gruplardan sadece birinde puanlamaya katılabilir. Yan yana bulunan geyik gruplarını puanlarken gruplar her zaman en yüksek puana ulaşılacak şekilde yorumlanmalıdır.

Kart açıklamaları: (A) Düz çizgi şeklindeki geyik gruplarınızın her biri için büyüklüğüne göre puan alın. Bir grubun düz çizgi sayılabilmesi için geyik karolarının şekildeki gibi altıgenin hep aynı taraflarından düz bir şekilde bitişik olması gerekir. Çizgiler herhangi bir yönde olabilir. (B) Gösterilen şekillere uyan geyik gruplarınızın her biri için grubun şekline göre puan alın. Gruplar herhangi bir yönde olabilir. (C) Bitişik geyiklerden oluşan her grubunuz için grup büyüklüğüne göre artan şekilde puan alın. Gruplar istenilen şekil ya da büyüklükte olabilir. (D) Geyik grupları şekilde gösterildiği gibi halka formasyonuna uyacak şekilde olmalıdır.

A SOMON PUAN

1	2	3	4	5	6	7+
2	5	8	11	14	17	20

B SOMON PUAN

1	2	3	4	5+
2	5	8	11	14

C SOMON PUAN

1	2	3	4	5	6	7+
2	5	8	11	14	17	20

D SOMON PUAN

1	2	3	4	5+
2	5	8	11	14

SOMONLAR oluşturdukları sürülerden puan alır. Somon sürüsü en fazla iki diğer somonla bitişik olan somonlardan oluşur. (Not: Üç somondan oluşan üçgen şeklindeki bir dizilim de bir sürü olarak sayılır fakat bu sürüye başka somon eklenemez.) Somon sürüsüne bitişik başka bir somon bulunamaz.

Kart açıklamaları: (A) Her bir somon sürünüz için büyüklüğüne göre puan alın. 7 somondan büyük sürüler daha fazla puan getirmez. (B) Her bir somon sürünüz için büyüklüğüne göre puan alın. 5 somondan büyük sürüler daha fazla puan getirmez. (C) 3 ile 5 somondan oluşan her sürünüz için büyüklüğüne göre puan alın. (D) Somon sürülerinizdeki her somon için bir puan alın. Ayrıca sürülerinize bitişik her somon dışı hayvan pulu için bir puan daha alın. (hayvan türü veya türün tekrar etmesi önemli değildir.)

A ŞAHİN PUAN

1	2	3	4	5	6	7	8+
2	5	8	11	14	17	20	23

B ŞAHİN PUAN

1	2	3	4	5	6	7	8+
2	5	8	11	14	17	20	23

C ŞAHİN PUAN

1	2	3	4	5	6	7	8+
2	5	8	11	14	17	20	23

D ŞAHİN PUAN

1	2	3	4	5	6	7	8+
2	5	8	11	14	17	20	23

ŞAHİNLER ekosistemdeki dağılımlarına göre puan alır. Şahinler yalnız başlarına durmalarına göre, iki şahinlik gruplara göre ya da şahinler arasındaki görüş hatlarına göre puan alabilir. İki şahin arasındaki görüş hattı, resimde gösterildiği gibi, altıgen karoların paralel kenarlarının ortasında geçen çizgiler olarak tanımlanır. Bu kurala uyan bir görüş hattı sadece başka bir şahinin araya girmesi ile bozulabilir. (Yani iki şahin arasında kurulan bir görüş hattı başka bir şahinin içinden geçemez.)

Kart açıklamaları: (A) Bitişiginde başka şahin bulunmayan şahin sayınıza göre artan şekilde puan alın. (B) Bitişiginde başka şahin bulunmayan ve en az bir şahinle görüş hattı oluşturan şahin sayınıza göre artan şekilde puan alın. (C) Şahinleriniz arasındaki her görüş hattı için 3 puan alın. (Not: görüş hatları hesaplanırken aynı şahin farklı görüş hatları için sayılabilir.) (D) Şahin çiftlerinin oluşturduğu görüş hatlarının her birinin arasındaki farklı hayvan türü sayısına göre artan şekilde puan alın. (diğer şahinler sayılamaz) Bir şahin sadece bir çiftin içerisinde sayılabilir.

A TILKİ PUAN

1	2	3	4	5
2	5	8	11	14

B TILKİ PUAN

1	2	3	4	5
2	5	8	11	14

C TILKİ PUAN

1	2	3	4	5
2	5	8	11	14

D TILKİ PUAN

1	2	3	4	5
2	5	8	11	14

TILKİLER diğer hayvanların yanında olmalarına göre puan alır. Tilkiler ya yalnız ya da çift olarak puan alabilir. Tilki ya da tilki çiftlerinden her birinin puanlaması diğerlerinden bağımsız yapılır. Tilkiler kendilerine bitişik habitat karolarında ilgili koşulların sağlanıp sağlanmadığına göre puan alır. (Tek tilkiler için bitişigindeki altı, Kart D'deki tilki çiftleri için sekiz karoya bakılır.)

Kart açıklamaları: (A) Tilkinin bitişigindeki farklı hayvan türü sayısına göre artan şekilde puan alın. (başka tilkiler de puanlamaya dahildir.) (B) Tilkinin bitişigindeki farklı hayvan türlerindeki çift sayısına göre artan şekilde puan alın. (tilki çiftleri puanlamaya dahil değildir.) Şekilde gösterildiği gibi, bir çifti oluşturan hayvanların yan yana olmaları gerekli değildir. (C) Tilkinin bitişigindeki aynı türden hayvanların sayısına göre artan şekilde puan alın. (tilkiler puanlamaya dahil değildir.) Sadece en çok sayıda bulunan hayvan türüne göre puanlanır. (D) Tilki çiftinin bitişigindeki farklı hayvan türlerindeki çift sayısına göre artan şekilde puan alın. (diğer tilki çiftleri puanlamaya dahil değildir.) Şekilde gösterildiği gibi, tilki dışı çiftleri oluşturan hayvanların yan yana olmaları gerekli değildir.

CASCADIA BAŞARIMLARI

Cascadia biyoloğu olma yolunda Başarım kazanmak için farklı arazileri gezin, Cascadia'nın habitatlarını ve yabani hayatını araştırın! Cascadia Başarımları hem tek hem çok oyunculu oyunlarınızda kazanılabilir ve kaydedilebilir. Altta yer alan doğa yürüyüşü Başarım haritası üzerinde 5 oyuncunun ilerlemesini kaydedebilirsiniz. İstedığınız zaman Başarımlarınızı kaydetmeye başlayabilirsiniz. Başlamak için adınızı renkli doğa yürüyüşü yollarından birine yazın. Her Cascadia oyununuzda üç Başarım kazanma modundan birini seçin: **Senaryolar** (13. sayfa), **Normal Oyun** (14. sayfa) ya da **Kural Kısıtlamaları** (14. sayfa) ve adımları takip edin. Artık herhangi bir Başarım modunda Başarım (●●▶◆■) kazandığınızda ilgili modda bitirdiğiniz Başarımda kendi sembolünüzü doldurun. Bu sayede o Başarımı tamamladığınızı işaretler ve her başarım için bir kere ilerlediğinizden emin olursunuz. Sonra bu sayfaya geri dönün ve soldan başlayarak kendi yürüyüş yolunuzdaki sıradaki sembolü de doldurun. Bakalım 50 farklı Başarımı toplayıp Cascadia biyoloğu olmayı başarabilecek misiniz?



Sembol

- # En az # puan alın
- # Bu Hayvandan # kez karttaki en yüksek puanı alın
- # # # sayıda herhangi Habitat tipinden en az # puan alın
- # Gösterilen her Hayvan türünden en az # puan alın
- # Gösterilen her Habitat tipinden en az # puan alın
- # Habitatlardan ya da Hayvanlardan toplam en az # puan alın
- Gösterilen Hayvan tipinden ekosisteminize en az # tane yerleştirin
- Bu Hayvan türleri yan yana yerleştirilemez
- Bu Habitat tipleri yan yana yerleştirilemez*
- Bu Hayvan türü bu Habitat tipine yerleştirilemez
- İlk gösterilen Hayvan türünü ikinci gösterilen Hayvan türünün bitişiğine yerleştirin
- # # # sayıda herhangi Hayvan türünden en az # puan alın

*Bu kurala göre gösterilen Habitat tipleri ekosisteminizde hiçbir şekilde yan yana gelemmez, yani bu iki habitat tipine birden sahip karolar oynanamaz.

BAŞARIMLAR (Senaryolar)

Senaryolar hem tek hem de çok oyuncu modunda oynanabilir. Her senaryoda kullanılması gereken **Hayvan Puanlama Kartları** ve senaryoyu başarmak için tamamlamanız gereken 1 ile 4 arası hedef belirtilmiştir. Senaryolar gittikçe zorlaştığı için tek oyuncu modunda senaryoları oynarken 1.senaryo ile başlayıp sıralı şekilde ilerlemenizi tavsiye ediyoruz. Başarımlarınızı işaretlemek için senaryo başarımlarının tümünü karşılamanız gereklidir. Çok oyunculu oyunda istediğiniz senaryo ile başlayabilirsiniz. Senaryoyu tamamlayan tüm oyuncular Başarımlarını doldurabilir. Tamamladığınız Başarımların yanındaki sembollerden kendinizinkini doldurduktan sonra doğa yürüyüşü haritasında ilerlemeyi unutmayın (12. sayfa).

1. 80 A A A A A 	2. 80 B B B B B 	3. 80 C C C C C
4. 85 D D D D D 	5. 85 C D B B B 	6. 85 D B C C B
7. 90 B C C D C 	8. 90 C B B A D 	9. 90 C A D C B
10. 95 C B D B B 	11. 95 B A A C A 	12. 95 A B A A C
13. 100 D C C B C 	14. 100 A C B A D 	15. 100 A D A D A

BAŞARIMLAR (Normal Oyun)

Normal kuralları kullanarak çok oyuncu için Cascadia kurulumunu yapın ve oynayın. Oyunun kazanını, eğer aşağıdaki herhangi bir Başarımın koşullarını tamamlayabildiyse, o Başarımın yanındaki sembollerden kendisininkini doldurur. Oyunu kazanan birden fazla Başarımın koşullarını sağlasa da oyun başına sadece bir Başarım seçip tamamlayabilir. Bu tabloyu işaretledikten sonra doğa haritasında ilerlemeyi unutmayın. (12. sayfa).

- | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|--|
| 1. |  |  |  |  |  | 80+ Puan Alın |
| 2. |  |  |  |  |  | 85+ Puan Alın |
| 3. |  |  |  |  |  | 90+ Puan Alın |
| 4. |  |  |  |  |  | 95+ Puan Alın |
| 5. |  |  |  |  |  | 100+ Puan Alın |
| 6. |  |  |  |  |  | 105+ Puan Alın |
| 7. |  |  |  |  |  | 110+ Puan Alın |
| 8. |  |  |  |  |  | Oyunu elinizde Doğa Pulu olmadan bitirin |
| 9. |  |  |  |  |  | Ekosisteminizde Ayı olmasın |
| 10. |  |  |  |  |  | Ekosisteminizde Geyik olmasın |
| 11. |  |  |  |  |  | Ekosisteminizde Somon olmasın |
| 12. |  |  |  |  |  | Ekosisteminizde Şahin olmasın |
| 13. |  |  |  |  |  | Ekosisteminizde Tilki olmasın |
| 14. |  |  |  |  |  | Herhangi bir Hayvandan en az 10 tane yerleştirin |
| 15. |  |  |  |  |  | 3 En Büyük Habitat Koridoru birinciliği kazanın |
| 16. |  |  |  |  |  | Tüm Habitat tiplerinden 5+ Puan alın |
| 17. |  |  |  |  |  | Bir Habitat tipinden 12+ Puan alın |
| 18. |  |  |  |  |  | Bir Habitat tipinden 15+ Puan alın |
| 19. |  |  |  |  |  | Tüm Hayvan türlerinden 10+ Puan alın |
| 20. |  |  |  |  |  | İki Hayvan türünden 20+ Puan alın |
| 21. |  |  |  |  |  | Bir Hayvan türünden 30+ Puan alın |
| 22. |  |  |  |  |  | Oyunu elinizde 5+ Doğa Pulu ile bitirin |
| 23. |  |  |  |  |  | Oyunu elinizde 10+ Doğa Pulu ile bitirin |
| 24. |  |  |  |  |  | Hiçbir Kilittaş Tür Karosunu tamamlamayın |
| 25. |  |  |  |  |  | Ekosisteminize sadece 3 tür Hayvan yerleştirin |

BAŞARIMLAR (Kural Kısıtlaması)

Normal şekilde çok oyuncu için Cascadia kurulumunu yapın. Normal kurallara ek olarak listeden bir kural kısıtlaması seçin. Oyunun kazananı kısıtlamanın altındaki sembollerden kendisininkini doldurur. Kural kısıtlamasındaki işaretlemeyi yaptıktan sonra doğa yürüyüşü haritasında ilerlemeyi unutmayın. (12. sayfa).

1. Bir Habitat karosunu yerleştirebilmeniz için en az bir aynı tip habitat karosuna temas etmelidir.



2. Habitat karosu yerleştirirken aynı Habitat tipine sahip iki kenar birleştirilemez.

(Not: Bu oyunda Habitat puanlamasını atlayın.)



3. Normal Habitat Puanlaması yerine sadece tam 3 karo büyüklüğündeki her Habitat koridoru için 3 puan alın.



4. Habitatlar puanlanırken 5 karodan küçük (4 ve altı) Habitat koridorları puan vermez.



5. Masaya 4 yerine sadece 3 karo/pul çifti açarak oynayın.



6. Her hayvan türü için iki Puanlama Kartı ile oynayın. Her oyuncu oyun sonunda hangi karta göre puan almak istediğini seçer.



7. Başlangıç Habitatı Karolarını kullanmayın. Başlangıç karolarının yerine her oyuncunun ekosistemi iki rastgele Habitat Karosuyla başlar.



8. Doğa Pulu kullanarak yapılan hamleler iki Doğa Pulu gerektirir.



9. O tur yerleştirdiğiniz Habitat Karosunun üzerine Hayvan Pulu koyamazsınız.



10. Gizli Puanlama Modu - oyunun başında 5 puanlama kartını kapalı olarak ve rastgele seçin. Her oyuncu oyunun başında bir kartı kendi önüne alır ve gizlice bakar. Oyuncular tarafından alınmayan tüm puanlama kartları masaya açılır. Bir oyuncu ilk defa Doğa Pulu kullanacağı zaman önündeki kartı açmak zorundadır. Oyun sonunda kapalı kalan kart varsa açın ve tüm kartları normal şekilde puanlayın.





KUZEY AMERİKA BOZAYISI

Kuzey Amerika Bozayısı (*Ursus arctos horribilis*) Kuzey Amerika'daki ayı türlerinin en büyüğüdür. Arka ayaklarının üzerinde durduğunda boyu 240 cm'ye kadar ulaşabilir. Bozayların beslenmesinin yaklaşık %75'ini meyveler ve yemişler oluşturur. Lakin fırsatçı hepçil olduklarından çok farklı çeşit hayvan ve bitki yiyebilirler. Bozayı popülasyonu insanların bölgelerine yerleşmesinden kötü etkilenmiştir. Koruma çalışmaları sayesinde bazı bölgelerdeki nüfusları istikrar kazanmıştır fakat toplam Bozayı nüfusu eskiden bu bölgede dolaşan bozayı sayısının sadece yüzde beşine karşılık gelmektedir.



ROOSEVELT GEYİĞİ

Roosevelt Geyiği (*Cervus canadensis roosevelti*) bölgedeki en büyük geyik türüdür. 3 metre uzunluğuna, 1,7 m omuz yüksekliğine ve 500 kg ağırlığına bile ulaşabilirler! Roosevelt geyiği adını Amerikan Başkanı Theodore Roosevelt'ten almıştır. Theodore Roosevelt bu bölgedeki hayvanları ve yaşam alanlarını korumak için 1909'da Olympus Dağı Milli Anıtı'nı kurmuştur. Bu milli park günümüzde Olympic Ulusal Parkı olarak bilinmektedir.



KRAL SOMON

Kral Somon (*Oncorhynchus tshawytscha*) Cascadia bölgesinde bulunan Pasifik Somonu türlerinden en büyüğüdür. Kral Somonun yayılımı çok geniştir ve Pasifik Kuzeybatısının her kısmında bulunabilir. Bu balığı California'nın kıyılarından Pasifik Okyanusu'nun karşı tarafındaki Asya sahil şeridine kadar kadar her yerde bulmak mümkündür. Birçok somon türü insan yerleşkeleri yüzünden tehdit altındadır. Barajlar, su yollarının yakınındaki ve üzerindeki yapılaşmalar ve aşırı avlanma gibi etkenler somon nüfusunu etkilemektedir.



KIZIL KUYRUKLU ŞAHİN

Kızıl Kuyruklu Şahin (*Buteo jamaicensis*) Kuzey Amerika'daki en yaygın kuş türlerinden biridir. Cascadia bölgesi de dahil olmak üzere kıtanın her tarafında bulunur. Kanat açıklığı 125 cm civarındadır. Kızıl Kuyruklu Şahinler yırtıcı kuşlardır. Fakat avlarının üzerine ani şekilde çullanan diğer şahinlerin aksine bu kuş bacakları açık şekilde avının üzerine yavaşça dalış yapar.



KIZIL TİLKİ

Kızıl Tilki (*Vulpes vulpes*) Amerika kıtasının kuzeyindeki en yaygın memelilerden biridir. Cascade Kızıl Tilkisi, kızıl tilkinin Cascade Sıradağlarının eteklerinde yer alan kırlarda ve subalpin bölgelerinde yaşayan bir alt türüdür. Kızıl tilkiler kurnaz avcılardır. Küçük kemirgenlerden, kuşlara, yumurtalara ve hatta böceklerle kadar bulabildikleri her şeyi yerler.

NEHİRLER

Kolumbiya Nehri, Cascadia bölgesindeki en büyük ve en ünlü nehirlerden biridir! Kanada'nın Britanya Kolumbiyası eyaletindeki Rocky Dağlarında doğan nehir, Oregon eyaletinin Astoria şehri yakınlarında Pasifik Okyanusuna dökülür. Kolumbiya Nehri 2000 km uzunluğundadır. Bu geniş nehir havzası Kral, Gümüş, Kızıl Somon ve Çelikbaş gibi türler de dahil olmak üzere birçok somon türüne ev sahipliği yapar.

BATAKLIKLAR

Bataklıklara "Doğa'nın Böbrekleri" de denilir, çünkü bu bölgeler fosfor gibi besinleri sudan çekerek su ekosistemlerini etkili şekilde temiz tutar. Bataklıklar biyoçeşitliliği yüksek alanlardır yani çok çeşitli yaşam formlarını barındırır. Yoğun bitki örtüsü güneş enerjisini etkili bir şekilde biyokütleye dönüştürbildiğinden aynı zamanda fazlasıyla üretken bir habitatır.

ORMANLAR

Cascadia bölgesinin ormanları dünya üzerindeki en güzel ve en çeşitli ormanlar arasındadır. Bakir ormanların çoğunda en yaygın tür Douglas Göknarı'dır. Washington eyaletinin Olympic Yarımadası'nda bulunan Hoh Yağmur Ormanı Amerika'nın en ıslak bölgelerinden biridir. Metrekare başına düşen yıllık yağış miktarı 3.5 metreyi geçmektedir! Ağaçlar yüksek miktarda karbon tuttukları için ormanlar önemli karbon yutak alanlarıdır. Bu sebeple ormanlar küresel iklim değişikliğinin etkilerini azaltmada önemli rol oynar.

KIRLAR

Kırlar, ağaç örtüsünün az olduğu, açık, otlak ekosistemleridir. Cascadia bölgesinde kırların çoğu kurak ve yüksek irtifalı çöl bölgelerinde yer alır. Kırlar sadece düz çimenlik gibi gözükse de dünya üzerindeki en çok biyoçeşitliliğe sahip yerlerden biridir. Bu ekosistem kemirgenler, sürüngenler, kuşlar, memeliler gibi birçok hayvan türünü destekler.

DAĞLAR

Cascade Sıradağları, Kanada'da Britanya Kolumbiyası eyaletinden ABD'de Kuzey Kaliforniya eyaletine kadar uzanır. Bu dağ sırasında hem 1980'de patlayan St. Helens dağı gibi volkanik dağlar hem de Kuzey Cascade dağları gibi volkanik olmayan dağlar bulunur. Bu sıradağların en yüksek noktası Rainer Dağı'dır ve rakımı 4.392 metredir. Rainer Dağı, Seattle şehrinin silüetinin önemli bir parçasıdır ve bölgenin en ikonik coğrafi unsurlarından biridir.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

2019'un başlarında Flatout Games, Flatout Games CoLab'i kurmak için kollarını sıvadı. The CoLab, Flatout Games'in kurucularının kutu oyun sektöründeki harika insanlarla bir araya gelmesi ve birlikte güzel işler çıkarması için bulunmaz bir fırsat oluşturdu. Amacımız tüm takımımızı sürecin tamamına dahil ederek mümkün olan en iyi oyuncu deneyimini sunmak. Birlikte çaba harcayarak ekibimizdeki herkesin tutkusunu ve heyecanını ortaya çıkarmaya çalışıyor, oyunlardan elde ettiğimiz karı da paylaşıyoruz. Tüm takım üyeleri olarak birbirimize bağlıyız, beraber risk alıyoruz ve ödülleri de beraber topluyoruz. Cascadia'nın CoLab tarafından yayınlanması hepimiz için çok özel bir proje.

Cascadia üzerinde çalışan The Flatout Games CoLab üyeleri:

Randy Flynn - Tasarım, Geliştirme

David Iezzi - Geliştirme

Molly Johnson - Sanat Yönetimi, İç Yönetim, Geliştirme, Pazarlama

Dylan Mangini - Grafik tasarım, Pazarlama

Robert Melvin - Geliştirme, İç Yönetim, Lojistik

Kevin Russ - Grafik Tasarım, Pazarlama, Geliştirme

Shawn Stankewich - Proje Yönetimi, Üretim, Geliştirme, Pazarlama

Beth Sobel - Çizimler

Shawn Stankewich - Tek Oyuncu Modu Tasarımı

Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich - Senaryo ve Başarım Sistemi Tasarımı

AEG'den Katkıda Bulunanlar:

Nicolas Bongiu - Proje Direktörü

David Lepore - Üretim

NeoTroy Games Yerelleştirme Ekibi:

Edanaz Elçik - Çevirmen

Kıvanç Mertek - Dizgi

Metin Ünüvar - Editör, Üretim

Cascadia'yı destekleyen ve test oyunlarına katılan herkese teşekkür ederiz:

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 ve John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub, ve Zephyr Workshop.

Cascadia'yı denemeye, incelemeye ve yorumlarını sunmaya vakit ayıran, bu oyunu dünyayla paylaşmamıza yardımcı olan herkese içten teşekkürlerimizi sunarız!

Flatout Games tüm süreçteki destekleriyle bu oyunu mümkün kılan Cascadia Kurucularına şükranlarını sunar: **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.**

CASCADIA'YI SEVDİNİZ Mİ?

#CASCADIAKUTUOYUNU etiketini kullanarak bize yazın.

@NEOTROYGAMES

adresinden bizi takip edin!

@FLATOUTGAMES

adresinden tasarım ekibini takip edin!



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

Türkçe Baskı:

© 2023 Troy Games Oyuncak İç ve Dış
Ticaret Nimet Ekişioğlu Sok. No 7, D 4,
Erenköy / İstanbul
Tüm hakları saklıdır.



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeniyle 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklıyoruz.



Sorularınız mı var? <https://neotroygames.com/urun/cascadia/>