

KASKÁDIE™

RANDY FLYNN



PRAVIDLA HRY



MINDOK

KASKÁDIE™

Hra autora Randy Flynnna pro 1–4 hráče od 10 let věku o divokých zvířatech a jejich životním prostředí na pacifickém severozápadě, založená na principu postupného přikládání dílků a výběru žetonů z nabídky.

Region

Pacifický severozápad, nazývaný též Kaskádie, je geografické území na severozápadě Severní Ameriky, rozkládající se od Tichého oceánu přibližně po Skalnaté hory. Nemá žádné oficiální hranice, ovšem podle obvyklého vymezení zahrnuje kanadskou provincii Britská Kolumbie a teritorium Yukon a americké státy Idaho, Oregon a Washington.

Hra

Ve hře Kaskádie se hráči snaží získat body vytvářením pestré krajiny z destiček prostředí a jejím zabydlováním divokými zvířaty. V každé partii platí jiná kombinace bodovacích karet jednotlivých druhů zvířat. Cílem je aranžovat zvířata i vytvořit co největší spojitě oblasti tak, abyste získali co nejvíce bodů. Komu se podaří vytvořit nejharmoničtější ekosystém Kaskádie, zvítězí.

Autorský tým

Většina členů našeho týmu je v Kaskádii doma. Rádi trávíme čas v přírodě na výletech, pěšky, na kole nebo na vodě a rádi objevujeme stále nová místa tohoto nádherného regionu. Překrásná příroda a její fauna nám byly inspirací a rádi bychom náš domov představili vám, vaší rodině a přátelům. Doufáme, že tato hra bude i vás inspirovat k výpravám do přírody, ať žijete kdekoli, případně i k návštěvě naší kouzelné Kaskádie!

HERNÍ MATERIÁL



85 destiček prostředí, z toho 25 jednodruhových
(po 5 hor, lesů, préríí, mokřadů a řek)



5 startovních destiček



100 žetonů zvířat
(po 20 grizzlyho, wapitiho,
lososa, káněte a lišky)



21 bodovacích karet zvířat
(po 4 grizzlyho, wapitiho, lososa, káněte a lišky,
1 oboustranná pro rodinný režim)



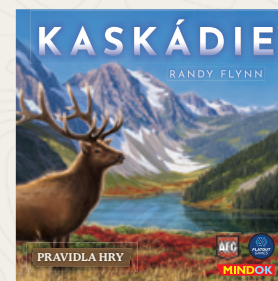
25 žetonů šišek
(douglasky tisolisté)



1 sáček na žetony zvířat






1 bodovací zápisník



1 pravidla hry

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Žetony zvířat vložte do sáčku a pečlivě je zamíchejte.
- 2 Podle počtu hráčů připravte náležitý počet destiček prostředí, vyberte je náhodně a neďivejte se ani na vybrané destičky, ani na ty, které necháte v krabici:

 : 43 (v krabici nechte 42)
 : 63 (v krabici nechte 22)
 : 83 (v krabici nechte 2)

Destiček se vždy použije 20 na každého hráče plus 3.

Vybrané destičky lícem dolů zamíchejte a vytvořte z nich několik dobíracích sloupečků tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.

Poznámka: Přípravu hry v sólovém režimu najdete na str. 10.

- 3 Náhodně vyberte 1 bodovací kartu pro každé z 5 zvířat ve hře a vyložte je lícem nahoru na stůl. Zbylé bodovací karty nechte v krabici. Pro vaši první partii doporučujeme vybrat karty označené písmenem A v pravém dolním rohu.
- 4 Náhodně přiďte každému hráči jednu startovní destičku, každý si ji vyloží lícem nahoru před sebe na stůl. Zbylou startovní destičku či destičky vraťte do krabice.
- 5 Vyložte z libovolného sloupečku či sloupečků 4 destičky lícem vzhůru na stůl.
- 6 Pod každou z těchto destiček vylosujte náhodně 1 žeton zvířete se sáčku a vytvořte 4 dvojice destička–žeton.
- 7 Na stole vytvořte všeobecný bank šišek.
- 8 Hráč, který jako poslední viděl některé ze zvířat ve hře naživo, bude začínat (případně určete začínajícího hráče náhodně).



1

hráč 3

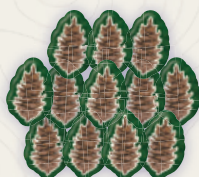


4

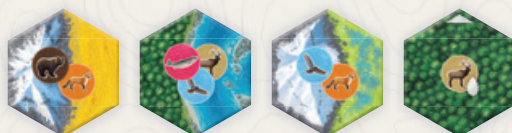


2

7



5



6



4

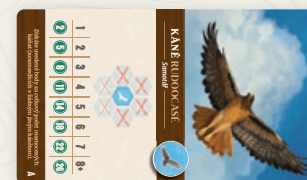
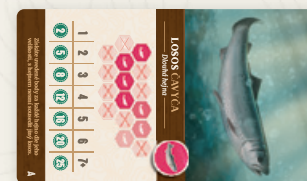
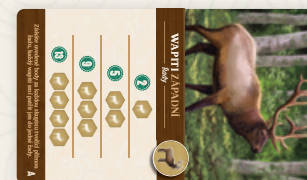
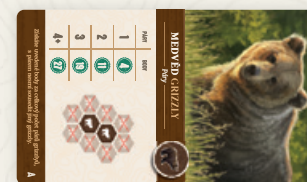


hráč 1

4



hráč 2



3

PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči až do konce hry střídají na tahu.

Ve svém tahu si každý hráč dobere jednu dvojici destičky prostředí a žetonu zvířete a přiloží je ke své postupně se rozšiřující mapě (každý si tvoří svoji vlastní mapu, jež zahrnuje i startovní destičku). Na konci tahu se vždy doplní nabídka na stole o novou dvojici.

Hra končí, jakmile dojde zásoba destiček prostředí, takže na konci tahu některého hráče není možné doplnit nabídku na stole. Každý hráč tak v každé partii provede přesně 20 tahů. Poté následuje závěrečné vyhodnocení. Kdo získá nejvíce bodů, zvítězí!

TAH HRÁČE

1 Výběr dvojice destička–žeton

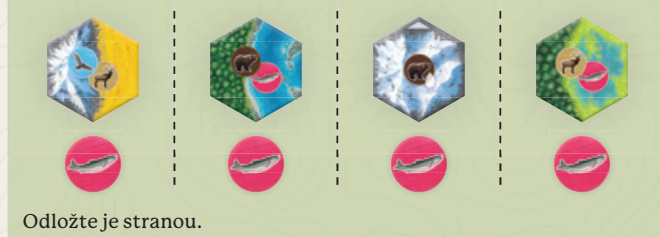


Na začátku každého tahu jsou v nabídce na stole lícem nahoru vždy 4 dvojice destička prostředí – žeton zvířete.

Před volbou, kterou dvojici si vezmete, zkontrolujte přemnožení.

a) Jsou-li ve všech čtyřech dvojicích na stole žetony stejných zvířat, odložte je stranou a doplňte místo nich ze sáčku nové žetony zvířat.

Přemnožení: všechny 4 žetony zvířat jsou stejné.



Odložte je stranou.

Tato situace může nastat v kterémkoli tahu vícekrát.

b) Jsou-li ve 3 dvojicích na stole žetony stejných zvířat, může se hráč na tahu rozhodnout odložit je stranou a vyložit místo nich ze sáčku nové.

Přemnožení: 3 žetony zvířat jsou stejné.



Aktivní hráč je může odložit stranou.

Tento krok smíte provést maximálně jednou za tah.

Po úplném vyřešení přemnožení vraťte všechny stranou odložené žetony zvířat zase do sáčku.

Vyberte si jednu dvojici destička prostředí – žeton zvířete. Obvykle musíte zvolit jednu ze čtyř možností v nabídce.

Šišková akce

Máte-li nějakou šišku (viz dále, jak se dá získat), můžete utratit 1 šišku (vrátit do banku) a zvolit jednu z následujících možností:

1. Místo pevně určené dvojice si vyberte libovolnou destičku prostředí a libovolný žeton zvířete z nabídky na stole.
2. Odložte stranou libovolný počet žetonů zvířat z nabídky a vyložte místo nich jiné ze sáčku. Dojde-li k přemnožení, vyřešte ho způsobem popsáním výše, poté všechny stranou odložené žetony vraťte do sáčku.

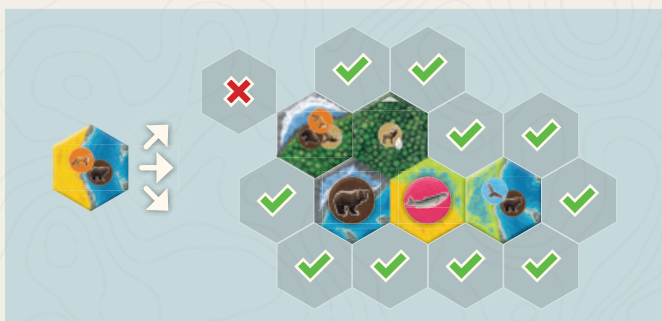
Počet šišek, které můžete v jednom tahu utratit, není omezen, vždy si však ve svém tahu musíte vzít přesně jednu dvojici destička–žeton.

2 Příložení destičky prostředí a umístění žetonu zvířete



Vybranou destičku musíte přiložit ke své mapě a žeton zvířete na mapu umístit (v libovolném pořadí).

Pro přiložení destičky platí následující pravidla:



- A.** Nová destička se musí dotýkat stranou alespoň jedné destičky na mapě. Může to být i startovní destička.
- B.** Novou destičku nesmíte položit na jinou destičku, ani jiné destičky jakkoli přesouvat. Není podmínkou, aby terén (biotop) na destičkách jakkoli navazoval, ale vhodným vytvářením větších souvislých oblastí můžete získat body při závěrečném vyhodnocení.

Žeton zvířete můžete umístit na některou destičku podle následujících pravidel:




Součástí této mapy jsou jen 2 destičky, kam lze lišku umístit.

- A.** Na zvolené destičce nesmí dosud ležet žádný žeton zvířete. Na každé destičce prostředí tedy až do konce hry smí ležet nanejvýš 1 žeton zvířete.
- B.** Zvolená destička musí umožňovat, tj. musí na ní být uveden příslušný symbol (na každé destičce jsou uvedeny 1–3 symboly).

Nemůžete-li umístit daný žeton zvířete nikam, nebo pokud ho nikam umístit nechcete, vraťte ho do sáčku.

Žeton zvířete můžete umístit na destičku, kterou jste získali v tomto tahu, nebo na jakoukoli vhodnou destičku tvořící součást vaší mapy.

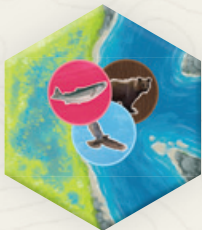
Umístíte-li žeton zvířete na jednodruhovou destičku, získáte šišku (na destičce je pro připomenutí uveden symbol , přehled destiček viz str. 8).

Na konci svého tahu doplňte nabídku tak, aby ji zase tvořily 4 dvojice destička–žeton. Při tom žetony oproti destičkám nikam nepřesunujte, pouze doplňte novou destičku a žeton – obvykle jako novou dvojici, případně doplňte chybějící prvek do dvojice. Destičky berte shora libovolného sloupečku, žetony losujte ze sáčku.

Po ukončení tahu následuje tah spoluhráče po směru hry.

Přehled destiček prostředí

Na jednodruhových destičkách je vyznačen vždy 1 druh biotopu, na ostatních 2. Na jednodruhových destičkách je dále vyznačen vždy 1 symbol zvířete, na ostatních 2 nebo 3.



Na této destičce jsou vyznačeny mokřady a řeka a lze na ni umístit lososa, grizzlyho nebo káně.



Na této destičce najdeme hory a prérii a lze na ni umístit grizzlyho nebo lišku.



Na této jednodruhové destičce (symbol ▲) je vyznačen les a lze na ni umístit wapitiho. Podaří-li se vám sem wapitiho umístit, získáte šišku z banku (symbol ●).

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Jak už bylo uvedeno, hra končí v okamžiku, kdy každý hráč provedl přesně 20 tahů (nabídka destiček na stole není možné doplnit na 4).

Spočítejte získané body a zaznamenejte je do zápisníku.

1. Body za zvířata podle platné bodovací karty.
2. Body za souvislé oblasti.
3. Body za největší oblasti ze všech hráčů.
4. Šišky

1. Zvířata

Každému hráči započítejte body za zvířata podle platné bodovací karty pro dané zvíře. Jejich popis najdete na str. 11.

2. Souvislé oblasti

Každý hráč získá po 1 bodu za každou destičku své největší oblasti každého z pěti druhů biotopů ve hře (připomínáme, že jsou to hory, lesy, prerie, mokřady a řeky). Oblast tvoří souvislá skupina sousedících destiček, na nichž navazuje biotop téhož druhu alespoň jednou stranou. Destičky, na nichž se biotop téhož druhu dotýká pouze vrcholem, se pro tento účel za sousedící nepovažují.

Shrnutí

Ve svém tahu si musíte vzít přesně jednu dvojici destička prostředí – žeton zvířete. Můžete rovněž provést šiškovou akci – utratit šišku a zvolit jednu z těchto možností:

1. Místo pevně dané dvojice si vyberte libovolnou destičku prostředí a libovolný žeton zvířete z nabídky na stole.
2. Nahradte libovolný počet žetonů zvířat z nabídky novými ze sáčku (dojde-li k přemnožení, viz str. 6).

Počet šišek, které můžete v jednom tahu utratit, není omezen, vždy si však musíte ve svém tahu vzít přesně jednu dvojici.

Při závěrečném vyhodnocení získáte 1 bod za každou šišku, která vám zbude.

Takto získané body zapište do levého horního rohu příslušného okénka ve spodní části tabulky v zápisníku (viz příklad na další straně).

Příklad: Máte-li na mapě oblast 4 navazujících destiček lesů a jinou, od první oblasti oddělenou oblast 3 navazujících destiček lesů, získáte 4 body za svou největší oblast biotopu lesů.

3. Největší oblasti ze všech hráčů

V závislosti na počtu hráčů (viz následující strana) zaznamenejte, kdo má největší oblast každého druhu biotopů ze všech hráčů, a přidejte mu příslušné bonusové body.

Takto získané bonusové body zapište do pravého dolního rohu okénka v tabulce.

Sólová hra: Připište si 2 body za každý druh biotopů, jehož největší oblast tvoří alespoň 7 destiček.

Hra ve dvou: Získáte 2 body za každý druh biotopu, jehož vaše největší oblast je větší než největší oblast soupeře. V případě shody získáte oba po 1 bodu.

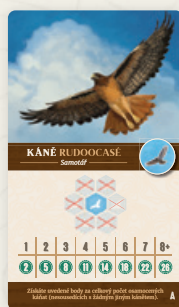
Hra 3 a 4 hráčů: V každém druhu biotopu se vyhodnotí, kdo má největší oblast. Tento hráč získá 3 body. Hráč s druhou největší oblastí získá 1 bod. V případě shody dvou hráčů s největší oblastí získají oba po 2 bodech a žádné body za další místo se neudělují. V případě

shody tří a více hráčů s největší oblastí získají všichni po 1 bodu a nikdo nezíská žádné body za další místa. V případě shody v druhé největší oblasti se také žádné body neudělují.

4. Šišky

Každý hráč získá 1 bod za každou šišku, která mu zbyla.

Na závěr sečtete všechny body. Kdo jich získal nejvíce, vítězí! V případě shody rozhoduje, komu zbylo více šišek. Trvá-li nadále shoda, jedná se o dělené vítězství.



Mapa Haničky

Příklad

Haniččino skóre ve hře 3 hráčů:

2 páry grizzlyů: 11 bodů.

Přímá řada 2 wapitiů a přímá řada 3 paviťů: $5 + 9 = 14$ bodů.

Hejno 4 lososů: 12 bodů.

4 káněta nesousedící s jiným kánětem: 11 bodů.

Zvířata různých druhů sousedící s liškami: $3 + 5 + 3 = 11$ bodů.

Oblast 6 destiček hor: 6 bodů plus bonus 2 za dělené první místo (s Ester) o největší oblast hor ze všech hráčů.

Oblast 4 destiček lesů: 4 body plus bonus 1 za dělené první místo (všech tří hráčů) s největší oblastí lesů.

Oblast 7 destiček prémie: 7 bodů plus bonus 1 za druhé místo s největší oblastí prémie (za Ester).

Oblast 8 destiček mokřadů: 8 bodů plus bonus 3 za první místo s největší oblastí mokřadů.

Oblast 5 destiček řeky: 5 bodů, žádný bonus.

2 zbylé šišky: 2 body.

Celkem 98 bodů, Hanička vítězí!

	Hanička	Filip	Ester
	11	19	4
	14	7	11
	12	20	16
	11	8	14
	11	13	10
	59	67	55
	6	2	5
	4	1	4
	7	1	3
	8	3	7
	5	-	7
	37	30	39
	2	0	1
	98	97	95

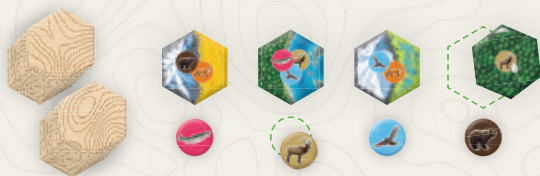
SÓLOVÁ VARIANTA

Příprava hry: Hru připravte jako pro 2 hráče s následujícími úpravami: startovní destičku si vezměte jen vy sami a dobírací sloupečky destiček prostředí umístěte na stůl vlevo.

Průběh hry: Dvojice destička–žeton vykládejte vedle dobíracích sloupečků zleva doprava. Váš tah probíhá jako obvykle, před doplněním nabídky však odhodte destičku a žeton nejvíce vpravo (vyřadte je ze hry) a zbylé dvě destičky a žetony posuňte doprava. Nové dvě destičky a dva žetony vyložte zleva vedle nich.

Příklad

Ve svém tahu utratíte šišku a vezmete si jednodruhovou destičku lesů a wapitiho.



Přiložíte destičku a získaného wapitiho na ni umístíte podle obvyklých pravidel. Za to si hned vezmete novou šišku z banku. Poté odhodíte destičku nejvíce vpravo (hory–mokřady) a žeton zvířete nejvíce vpravo – grizzlyho.



Posunete zbylé destičky a žetony tak, že z nich vytvoříte dvojice dále vpravo od dobíracích sloupečků. Vlevo vedle nich doplníte dvě nové dvojice.



Konec hry a závěrečné vyhodnocení: Hra končí jako obvykle, opět budete mít k dispozici přesně 20 tahů. Závěrečné vyhodnocení na str. 8 a 9 zahrnuje i postup v sólové hře. Dosažený výsledek jednotlivých partií můžete porovnat s tabulkou vedle.

Chcete-li si užít hru Kaskádie v sólovém režimu plně, doporučujeme vyzkoušet scénáře uvedené na str. 13.

60+	Výsledek bez přívlastku
70+	Dostatečný výsledek
80+	Dobry výsledek
90+	Chvalitebný výsledek
100+	Výborný výsledek
110+	Legendární výsledek!

RODINNÝ REŽIM

Základní varianta

Příprava hry: Hru připravte jako obvykle, jen v 3. kroku připravte pouze jednu bodovací kartu – kartu pro rodinný režim stranou pro základní variantu nahoru.

Průběh hry: Beze změny, viz str. 6 a 7.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení: Podle obvyklých pravidel, můžete případně vynechat 3. krok (body za největší oblasti ze všech hráčů).



Bodovací karta

Za každé zvíře či skupinu stejných zvířat získáte body podle její velikosti. Na tvaru ani orientaci skupiny nezáleží (zvířata musejí sousedit, ale je jedno jak).

VELIKOST SKUPINY	BODY
1	2
2	5
3+	9

Základní uvedené body za skupiny stejných zvířat podle jejich velikosti, se skupinami tenatí osamocí jiné zvíře téhož druhu.



Varianta pro pokročilé

Platí všechna výše uvedená pravidla rodinného režimu, jen použijte druhou stranu bodovací karty. Liší se počtem bodů za různě velké skupiny zvířat (za osamocená zvířata body nezískáte).

BODOVACÍ KARTY

A

POČET GRIZZLYŮ	BODY
1	4
2	11
3	17
4+	27

B

POČET GRIZZLYŮ	BODY
10	10

Grizzlyové

Počítají se skupiny sousedících grizzlyů různých velikostí. Vždy platí, že skupiny mohou mít libovolný tvar a orientaci. Skupiny však nesmějí sousedit, v takovém případě se jedná o jednu velkou skupinu. V každé skupině musí být přesný počet grizzlyů uvedený na kartě, abyste za ni získali body.

A – Získáte uvedené body za celkový počet párů grizzlyů.

B – Získáte po 10 bodech za každou trojici grizzlyů.

C – Získáte uvedené body za každého osamoceneného grizzlyho, pár a trojici grizzlyů, a navíc 3 body, pokud máte alespoň jednu skupinu každé uvedené velikosti.

D – Dtto za každý pár, trojici a čtveřici grizzlyů, zde se žádný bonus neuděluje.

C

POČET GRIZZLYŮ	BODY
1	2
2	5
3	6
4	3

3 BONUS: MÁTE-LI ALESPŮJNĚ V KAŽDÉM Z PŘEDPISOVANÝCH VELIKOSTÍ

D

POČET GRIZZLYŮ	BODY
2	5
3	6
4	6

A

POČET WAPITŮ	BODY
2	2
5	5
8	8
13	13

B

POČET WAPITŮ	BODY
2	5
5	8
8	13

Wapitiové

Počítají se skupiny sousedících wapitů různých velikostí. Mnohé skupiny musejí tvořit přímou linii nebo mít přesný tvar uvedený na kartě. Na rozdíl od grizzlyů spolu mohou skupiny sousedit, každý wapiti však smí patřit nejvýše do jediné skupiny. U sousedících skupin počítejte body vždy tak, abyste jich získali co nejvíce.

A – Získáte uvedené body za každou skupinu tvořící přímou řadu (viz obr.). Řady mohou mít libovolnou orientaci.

B – Získáte uvedené body za každou skupinu předepsaného tvaru v libovolné orientaci.

C – Získáte uvedené body za každou skupinu libovolného tvaru a orientace podle její velikosti.

D – Dtto, skupiny musejí mít kruhový tvar (viz obr.), maximální velikost je tedy 6.

C

POČET WAPITŮ	BODY
1	2
2	4
3	7
4	10
5	14
6	17
7	20
8+	24

D

POČET WAPITŮ	BODY
1	2
2	4
3	6
4	8
5	12
6	16
7	21

A

POČET LOSOSŮ	BODY
1	2
2	5
3	8
4	12
5	16
6	20
7+	25

B

POČET LOSOSŮ	BODY
1	2
2	4
3	5
4	11
5+	17

Lososi

Počítají se hejna. Hejno je skupina sousedících lososů, kde každý losos sousedí s maximálně 2 jinými lososy. To znamená, že skupina 3 lososů tvořící trojúhelník se také počítá jako hejno, ale nelze k němu žádného lososa přidat. S hejnem lososů nesmí sousedit žádný jiný losos!

A – Získáte uvedené body za každé hejno podle jeho velikosti. Hejna mohou být i větší, ale víc bodů za ně nezískáte.

B – Získáte uvedené body za každé hejno podle jeho velikosti. Hejna mohou být i větší, ale víc bodů za ně nezískáte.

C – Získáte uvedené body za každé hejno o velikosti 3, 4 a alespoň 5.

D – Získáte uvedené body za každého lososa v každém hejnu o velikosti alespoň 3 a každé zvíře sousedící s hejnem (druh nehraje roli).

C

POČET HEJNA	BODY
3	10
4	12
5+	15

D

POČET LOSOSŮ	BODY
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	1
14	1
15	1
16	1
17	1

A

POČET KÁŇAT	BODY
1	2
2	5
3	8
4	11
5	14
6	17
7	20
8+	24

B

POČET KÁŇAT	BODY
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	11
11	12
12	13
13	14
14	15
15	16
16	17
17	18
18	19
19	20
20	21
21	22
22	23
23	24
24	25

Káňata

Počítají se káňata kroužící nad krajinou – někdy každé káně, někdy každý pár, někdy linie výhledu mezi káňaty. Linie výhledu je čára kolmá na stranu destičky (viz obr.) vedoucí od jednoho káněte k jinému. Linií může přerušit jen jiné káně (jedna linie tedy nemůže vést od jednoho káněte ke druhému skrz třetí káně).

A – Získáte uvedené body za celkový počet osamocenených káňat (nesousedících s žádným jiným kánětem).

B – Získáte uvedené body za celkový počet osamocenených káňat, která mají linii výhledu na alespoň 1 jiné káně.

C – Získáte 3 body za každou linii výhledu mezi káňaty, která spolu nesousedí (každé káně může mít více linií výhledu na jiné káně).

D – Získáte uvedené body za počet zvířat rozdílných druhů na každé linii výhledu mezi párem káňat. Každé káně smí patřit nejvýše do jediného páru.

C

POČET LINIÍ VÝHLEDU	BODY
3	3

D

POČET VÍŘKŮ	BODY
1	1
2	2
3+	3

A

POČET LIŠEK	BODY
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11

B

POČET PÁRŮ	BODY
1	3
2	5
3	7

Lišky

U lišek se hodnotí, s jakými zvířaty sousedí – buď jednotlivé lišky, nebo páry. Vyhodnocují se jen sousedící destičky, tedy 6 u jednotlivých lišek a 8 u párů.

A – Získáte uvedené body za počet zvířat rozdílných druhů (včetně lišek) sousedících s každou liškou.

B – Získáte uvedené body za počet párů zvířat rozdílných druhů sousedících s každou liškou (jiné lišky mohou s liškami sousedit, ale nepočítají se). Zvířata v páru spolu sousedit nemusejí, a pokud jich je více, počítají se jen jako 1 pár.

C – Získáte uvedené body za počet zvířat téhož druhu (lišky se nepočítají) sousedících s každou liškou. Počítejte vždy jen jeden nejvíce zastoupený druh, jeho zvířata spolu sousedit nemusejí.

D – Získáte uvedené body za počet párů zvířat rozdílných druhů sousedících s každým párem vzájemně sousedících lišek (jiné lišky mohou s párem sousedit, ale nepočítají se). Zvířata v páru spolu sousedit nemusejí, a pokud jich je více, počítají se jen jako 1 pár.

C

POČET VÍŘKŮ	BODY
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6

D

POČET PÁRŮ	BODY
1	5
2	7
3	9
4	11

VĚDECKÉ VÝZKUMNÉ ÚKOLY

Chcete dlouhodobě sledovat svoje výsledky a zaznamenávat zvláštní úspěchy v naší hře? Pusťte se do plnění úkolů a skládání zkoušek. Až 5 hráčů si může zaznamenávat, jak se postupně zlepšuje.

Každý si zvolí jednu barevnou linii a nadepíše si ji svým jménem. Každá linie je tvořena řadou zaškrtačacích políček (●●▶◆◻). Kdykoli se vám podaří splnit určitou výzvu, zaškrtnete si jedno políčko (políčka zaškrtačíte postupně jedno po druhém zleva doprava). Zaškrtnete-li políčko s číslem, podařilo se vám složit zkoušku. Zaškrtnutím políčka s č. 50 pak složíte doktorát specialisty na ekosystém Kaskádie! Výzvy lze plnit ve hře podle scénářů (viz str. 13), v normální hře (str. 14) nebo při hře se zpřísněnými pravidly (str. 14) a lze je plnit ve hře více hráčů i v sólové hře. Začít můžete kdykoli.



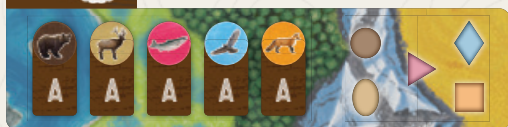
Legenda tabulek výzev a scénářů

- Musíte získat celkem alespoň n bodů.
- Musíte mít alespoň p zvířat nebo skupin, za něž se uděluje maximální počet bodů.
- Musíte alespoň v m libovolných biotopech rozdílných druhů získat po alespoň n bodech.
- Musíte získat alespoň n bodů za každý uvedený druh zvířat.
- Musíte získat alespoň n bodů za každý uvedený druh biotopů.
- Musíte získat alespoň n bodů celkem za zvířata (Z) či biotopy (B).
- Musíte umístit na svou mapu alespoň q zvířat každého uvedeného druhu.
- Žádná zvířata uvedených druhů spolu nesmějí sousedit.
- Žádné destičky uvedených druhů biotopů spolu nesmějí sousedit.
- Žádné zvíře uvedeného druhu nesmí být umístěno do biotopu uvedeného druhu.
- Každé zvíře druhu uvedeného vlevo musí sousedit alespoň s jedním zvířetem druhu uvedeného vpravo.
- Musíte za každý z alespoň m rozdílných druhů zvířat získat alespoň n bodů.

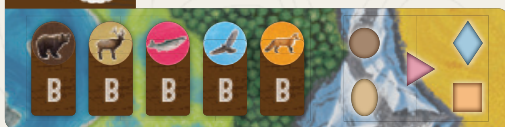
VÝZVY A SCÉNÁŘE

Na této straně naleznete scénáře, podle nichž můžete hrát ve více hráčích nebo i sólově. U každého scénáře je uvedeno, které bodovací karty máte použít, a 1–4 úkoly, které musíte splnit, abyste výzvu daného scénáře úspěšně splnili (legenda symbolů viz předchozí strana). V sólové hře doporučujeme scénáře hrát (výzvy plnit) v uvedeném pořadí, neboť jejich obtížnost postupně vzrůstá. Pokud danou výzvu splníte, zaškrtněte v zadání scénáře svůj symbol, a jak bylo uvedeno, zaškrtněte i první volné políčko zleva ve své linii na str. 12. Při hře více hráčů si můžete libovolně zvolit scénář, který budete hrát (v jakém pořadí budete výzvy plnit). Každý hráč, jemuž se podaří podmínky zvoleného scénáře splnit, si může zaškrtnout své políčko (nejen vítěz partie). Každý scénář může každý hráč splnit nejvýše jednou.

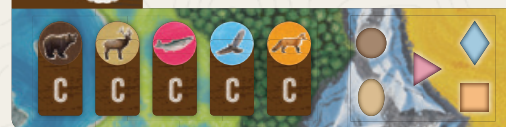
1. 80



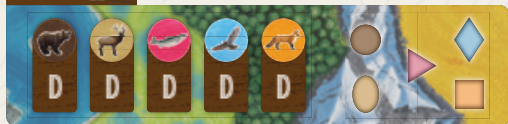
2. 80



3. 80



4. 85



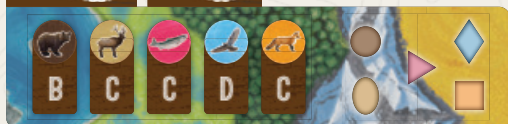
5. 85



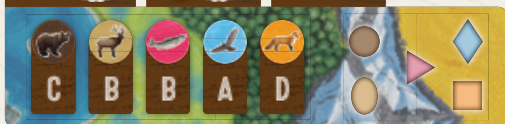
6. 85



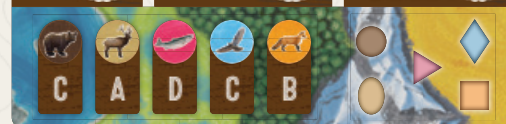
7. 90



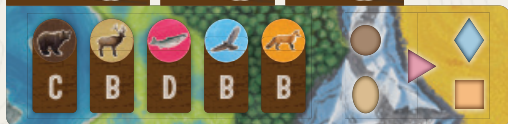
8. 90



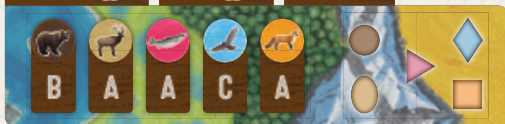
9. 90



10. 95



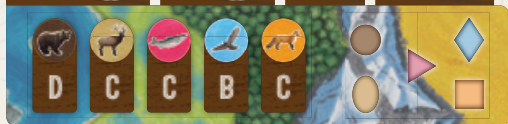
11. 95



12. 95



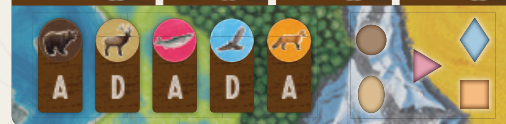
13. 100



14. 100
















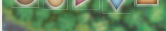




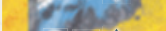






15. 100









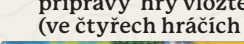
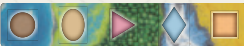
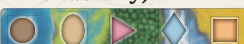
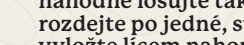
VÍTEŽSTVÍ PŘI SPLNĚNÍ VÝZVY (normální hra)

Ve více hráčích se hraje podle všech obvyklých pravidel. Zaškrtnout políčko smí jen vítěz partie a vyplní vždy jen jedno políčko (i kdyby v dané partii splnil úkoly více výzev). Na této stránce se zaznamenává, kdo splnil kterou výzvu, na str. 12 se zaznamenává počet splněných výzev pro účely sledování postupu ve skládání zkoušek.

-  Musíte získat celkem alespoň 80 bodů.
-  Musíte získat celkem alespoň 85 bodů.
-  Musíte získat celkem alespoň 90 bodů.
-  Musíte získat celkem alespoň 95 bodů.
-  Musíte získat celkem alespoň 100 bodů.
-  Musíte získat celkem alespoň 105 bodů.
-  Musíte získat celkem alespoň 110 bodů.
-  Nesmí vám zůstat žádná šiška.
-  Nesmíte umístit na mapu žádného grizzlyho.
-  Nesmíte umístit na mapu žádného wapitiho.
-  Nesmíte umístit na mapu žádného lososa.
-  Nesmíte umístit na mapu žádného káně.
-  Nesmíte umístit na mapu žádnou lišku.
-  Musíte umístit na mapu alespoň 11 zvířat jednoho libovolného druhu.
-  Musíte mít největší oblast alespoň 3 libovolných druhů biotopů ze všech hráčů (shoda také platí).
-  Musíte získat alespoň 5 bodů za každý druh biotopů (včetně bonusů).
-  Musíte získat alespoň 12 bodů za jeden libovolný druh biotopů (včetně bonusů).
-  Musíte získat alespoň 15 bodů za jeden libovolný druh biotopů (včetně bonusů).
-  Musíte získat alespoň po 10 bodech za zvířata každého druhu.
-  Musíte získat alespoň po 20 bodech za zvířata alespoň 2 libovolných druhů.
-  Musíte získat alespoň 30 bodů za zvířata jednoho libovolného druhu.
-  Musí vám zůstat alespoň 5 šišek.
-  Musí vám zůstat alespoň 10 šišek.
-  Na žádnou jednodruhovou destičku nesmíte umístit žádný žeton zvířete (ani na jednodruhové pole na startovní destičce).
-  Musíte umístit na mapu zvířata nanejvýš 3 libovolných druhů.

ÚKOLY SE ZPŘÍSNĚNÝMI PRAVIDLY

Hraje se ve více hráčích podle obvyklých pravidel, v partii však navíc platí jedno z níže uvedených zpřísnujících pravidel. Vítěz partie smí zaškrtnout své políčko na této straně a jedno políčko na str. 12.

-  Při přiložení každé destičky prostředí musí alespoň na jedné její straně navazovat druh biotopu.
-  Při přiložení žádné destičky nesmějí na žádné její straně biotopy navazovat (v této partii se nehraje na body za oblasti biotopů, 2. a 3. krok závěrečného vyhodnocení).
-  Změna bodování oblastí (2. krok): za každou oblast o velikosti přesně 3 se udělují 3 body navíc (oproti obvyklému bodování oblastí).
-  Změna bodování oblastí (2. a 3. krok): oblast musí mít velikost alespoň 5, abyste za ni dostali body.
-  Nabídka je po celou dobu hry omezena jen na 3 dvojice destička prostředí – žeton zvířete. V rámci přípravy hry vložte do sáčku o 1 destičku prostředí méně.
-  Hraje se s dvěma bodovacími kartami každého druhu zvířat. Každý hráč si při závěrečném vyhodnocení zvolí, podle které karty bude svoje zvířata vyhodnocovat.
-  Nepoužijte startovní destičky. Místo nich si každý na začátku hry vylosuje 2 destičky prostředí ze sáčku. V rámci přípravy hry vložte do sáčku o 2 destičky na každého hráče více (ve čtyřech hráčích bude mít každý jen 18 tahů).
-  Šišková akce stojí 2 šišky místo 1.
-  Žeton zvířete nesmíte umístit na destičku přiloženou v témže tahu (tedy na tu, kterou jste si spolu s žetonem zvířete vzali z nabídky).
-  Hra s postupným odkrýváním bodovacích karet – bodovací karty (po jedné každého druhu zvířat) v rámci přípravy hry náhodně losujte tak, aby je nikdo neviděl. Poté každému hráči rozdejte po jedné, stále tak, aby nikdo jiný líc neviděl, zbylé vyložte lícem nahoru na stůl. Kdykoli utratíte šišku, musíte svou bodovací kartu vyložit lícem nahoru na stůl (nejpozději při závěrečném vyhodnocení).



MEDVĚD GRIZZLY

Medvěd grizzly (*Ursus arctos horribilis*), někdy také medvěd stříbrný, je největším druhem severoamerických medvědů. Vestoje na zadních nohou dosahují výšky 2,5 metru. Ačkoli patří mezi šelmy, až tři čtvrtiny jeho potravy tvoří bobule, ovoce a ořechy. Dokáže ulovit i větší savce, jako je los nebo wapiti. Nepohrdne ani rybami, zejména lososy, které loví přímo v toku řeky. Populaci významně ovlivnilo zabírání jejich přirozeného prostředí lidmi. I když se jí v některých oblastech podařilo zvýšit, stále nepřesahuje 5 % původního stavu.



WAPITI ZÁPADNÍ

Wapiti západní (*Cervus canadensis roosevelti*) je největším zástupcem jelenovitě zvěře v tomto regionu. V kohoutku může měřit až 1,7 metru a na délku až 3 metry. Největší jedinci dosahují váhy téměř 500 kilogramů. Wapiti západní (v angličtině Roosevelt Elk) byl pojmenován po prezidentu Theodoru Rooseveltovi, který byl v roce 1909 u zrodu nynějšího Olympijského národního parku, zaměřeného na ochranu unikátního přírodního prostředí a zde žijících živočichů.



LOSOS ČAVYČA

Losos čavyča (*Oncorhynchus tshawytscha*), někdy také uváděn jako losos královský nebo losos stříbrný, je největší z druhů žijících v Tichém oceánu a přímořských sladkých vodách v Kaskádii. Nalezneme jej od severozápadní části Tichého oceánu až k pobřeží Kalifornie, ale i na pobřeží Asie. Populace lososů je ohrožována činností člověka, zejména budováním přehrad, stavbou v okolí vodních toků nebo nadměrným rybolovem.



KÁNĚ RUDOOCASÉ*

Káně rudoocasé (*Buteo jamaicensis*) je jedním z nejběžnějších ptáků Severní Ameriky. Můžeme je nalézt od Aljašky přes Kaskádii až k oblasti Panamy a Karibiku. Patří mezi dravé ptáky. Rozpětí jeho křídel dosahuje až 145 centimetrů.



LIŠKA OBEČNÁ

Liška obecná (*Vulpes vulpes*) je jedním z nejrozšířenějších zástupců savců na severní polokouli. Kaskádský poddruh lišky obecné (*Vulpes vulpes cascadiensis*) můžeme nalézt zejména na prériích či v podhorských oblastech na úpatí Kaskádského pohoří. Lišky jsou velmi vynalézaví lovci, kteří nepohrdnou žádnou kořistí. Mezi jejich potravu patří malí hlodavci, ptáci, vejce nebo dokonce hmyz.

* Pozn. překl.: Káně může být v češtině jak ženského, tak středního gramatického rodu. Záleží na osobních preferencích, která varianta komu připadá přirozenější. V naší hře Na křídlech, kde se tyto nádherné ptáky vyskytují, jsme se přiklonili k variantě ženského rodu, zde volíme střední, abychom alespoň takto vyšli vstříc oběma skupinám ☺. Pokud hru Na křídlech neznáte, vřele vám doporučujeme ji také vyzkoušet.

ŘEKY

Řeka Columbia je jedna z největších a nejnámějších řek celé Kanady. Pramení ve Skalnatých horách na území Kanady a vlévá se do Tichého oceánu na území Spojených států amerických poblíž Astorie v Oregonu. Columbia je dlouhá 2 250 kilometrů a je domovem několika poddruhů lososovitých ryb – lososa čavyči, lososa kisuči, lososa nerky nebo pstruha duhového.

MOKŘADY

Mokřady jsou často označovány jako „ledviny přírody“, protože velmi efektivně čistí vodní ekosystém odvodem minerálů, např. fosforu. Jsou ekosystémem s velmi rozmanitou faunou a flórou, zejména proto, že stromy efektivně přeměňují sluneční energii na biomasu a vytvářejí tak velmi úrodnou půdu.

LESY

Lesy Kaskádie jsou jedny z nejkrásnějších a nejrozmanitějších na celém světě. Dominantním druhem je douglaska tisolistá. Dosahuje stáří 350 až 750 let. Stáří některých lesních porostů je až 2 000 let. Nedílnou součástí Olympijského národního parku je i Hohský deštný prales, který patří k nejlhčím místům planety. Díky svému unikátnímu ekosystému je jedním z nejnavštěvovanějších míst celého národního parku. Roční úhrn srážek zde dosahuje až 350 centimetrů. Jedná se i o jeden z největších amerických propadů uhlíku, tedy přírodních rezervoárů, ve kterém dochází k zachycení a přeměně uhlíku.

PRÉRIE

Prérie se v Kaskádii nacházejí ve vyšších suchých oblastech. Ačkoli by mohly působit pustě a nehostinně, jedná se o velmi rozmanitý ekosystém. Vyskytují se zde hlodavci, plazi, ptáci a mnoho druhů savců, například lišky.

HORY

Kaskádové pohoří se vine z jižní Britské Kolumbie až do Severní Kalifornie. Toto pohoří patří do oblasti zvané Ohnivý kruh, jedná se o masiv vulkanického původu. K mohutné erupci Hory St. Helens došlo v roce 1980, po ní následovalo několik menších, naposledy v roce 2006. Nejvyšším bodem je Mount Rainier (4 392 m) ve státě Washington. Jde o jednu z hlavních dominant seattleského panoramatu a nejikoničtější geografickou památku celého regionu.

TIRÁŽ

Autor: Randy Flynn

Ilustrace: Beth Sobelová

Umělecká vedoucí: Molly Johnsonová

Grafický design: Dylan Mangini, Kevin Russ

Vývoj: David Iezzi, Robert Melvin

Produkce, sólová varianta hry: Shawn Stankewich

AEG vedoucí projektu: Nicolas Bongiu

AEG produkce: David Lepore

Český překlad: Karel Vlasák, Lucie Hálová

Korektury: Mindok

Na testování hry se podíleli:

Kalil Alobaidi, Julie a Marleen Arenivarovy, Haley Shaeová Brownová, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Manuel Fernandez, Jacki Flynnová, Ken Grazier, Kevin Grote, Spencer Harris, Ashwin Kamath, Carla Koppová, Emma Larkinsová, Peter McPherson, Julian Madrid, Chad Martinell, Gavin McGruddy, Aaron Mesburne, Tony Miller, Chris Morris, Robert Newton, Kathryn Nichollsová, Eric Nicholls, Sophie Nichollsová, Rhys Nicholls, Tom Rorem, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucciová, Lauren Woolseyová, Mark Yuasa a John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub a Zephyr Workshop.

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte s hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



© 2021 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA
Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Číně.



mindok.cz



[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)



[/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

MINDOK

HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

FLATOUT GAMES
COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER



VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let!
Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení.
UPOZORNENIE! Nevhodné pre deti do 3 rokov!
Obsahuje malé části. Nebezpečnostvo udusenía.

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10