

CASCADIA™

RANDY FLYNN

LIVRO DE REGRAS



CASCADIA™

Um jogo abstrato de colocação de peças e seleção de marcadores que nos dá a conhecer os habitats e espécies do Noroeste Pacífico. Desenvolvido por Randy Flynn, para 1 a 4 jogadores com 10 ou mais anos de idade.

Sobre a Região

O Noroeste Pacífico Americano, também chamado de *Cascadia* (em inglês pronuncia-se kas-KEI-Di-ah), é uma região geográfica no oeste da América do Norte delimitada pelo Oceano Pacífico a oeste e (vagamente!) pelas *Rocky Mountains* a leste. Embora não exista uma fronteira oficial, o traçado mais aceite inclui as províncias canadianas de *British Columbia* e *Yukon Territory*, assim como os estados dos E. U. A. de *Idaho*, *Oregon* e *Washington*.

Sobre o Jogo

Em *Cascadia™*, os jogadores competem pela criação do meio ambiente mais diversificado no Noroeste Pacífico ao selecionarem **Peças Habitat** e **Marcadores Animal** e com eles construirão um mosaico de belas paisagens. Cada partida de *Cascadia™* apresenta combinações únicas de objetivos de pontuação relativamente a cada uma das cinco espécies de animais selvagens. Além de organizarem as espécies em padrões de pontuação, os jogadores também competem pelos maiores corredores contínuos de habitats. À medida que constroem os seus meios ambientes, os jogadores devem prestar atenção aos habitats e às espécies que os habitam, com o objetivo de criarem o ecossistema mais harmonioso possível de *Cascadia™*.

Sobre a equipa que concebeu este Jogo

A maior parte da equipa que originalmente concebeu este jogo chama *Cascadia* de lar! Eles consideram-se aventureiros ávidos e passam muito do seu tempo livre caminhando, pedalando, remando e explorando esta belíssima região! Inspirados pela grande beleza dos habitats e da vida selvagem desta maravilhosa área, é com entusiasmo que partilham este jogo, juntamente com alguns factos sobre a região, contigo, a tua família e os teus amigos! Esperam também que isso vos inspire a explorar lugares selvagens onde quer que estejam, ou quem sabe, a visitar *Cascadia!*

COMPONENTES

Este jogo de Cascadia deve incluir os seguintes componentes.
Caso falte algum, contacta-nos em www.saltadacaixa.pt



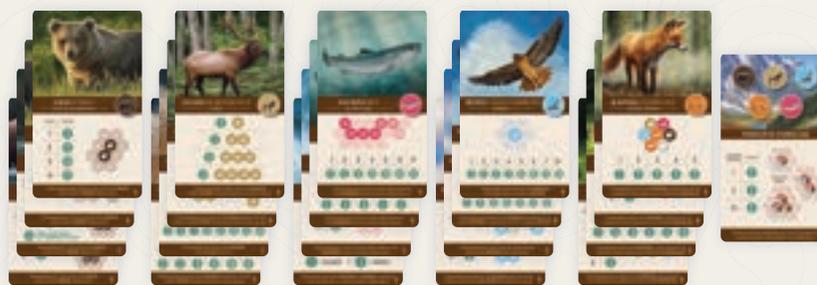
85 Peças Habitat incluindo **25 Peças Pedra Angular**
(*Montanhas, Florestas, Pradarias, Zonas Húmidas, Rios*)



5 Peças Habitat Inicial



100 Marcadores Animal
(*20 Ursos, 20 Veados, 20 Salmões, 20 Búteos, 20 Raposas*)



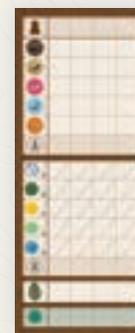
21 Cartas de Pontuação de Espécie
(*4 de Ursos, 4 de Veados, 4 de Salmões, 4 de Búteos, 4 de Raposas, 1 Familiar/Intermédia*)



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



1 Saco em tecido
(*Para Marcadores Animal*)



1 Bloco de Pontuação

PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1 Coloca todos os **Marcadores Animal** no **Saco** e mistura-os bem.
- 2 Usando a tabela abaixo, determina quantas **Peças Habitat** vais precisar, com base no número de jogadores. Selecciona esse número de peças aleatoriamente, sem as veres. Para a *preparação do modo de jogo a solo*, segue para a *página 10*.

 : 43 (ou retira 42)	} Nota: ou seja, 20 por jogador mais 3.
 : 63 (ou retira 22)	
 : 83 (ou retira 2)	

Baralha as peças que vão a jogo e empilha-as com a face voltada para baixo (qualquer número de pilhas de reposição) ao alcance de todos os jogadores. Coloca quaisquer **Peças Habitat** excluídas de volta na caixa, elas não serão necessárias nesta partida.

- 3 Selecciona aleatoriamente 1 **Carta de Pontuação de Espécie** para cada uma das cinco espécies, colocando-as no centro da área de jogo, de modo a serem vistas facilmente por todos os jogadores. Guarda as restantes **Cartas de Pontuação de Espécie** na caixa, elas não serão utilizadas nesta partida. (Nas primeiras partidas, é recomendado seleccionar as **Cartas de Pontuação de Espécie** mostradas na página seguinte - são as cartas com um 'A' no canto inferior direito).
- 4 Distribui aleatoriamente 1 **Peça Habitat Inicial** para cada jogador, que as colocam na sua frente, viradas para cima. Guarda as restantes na caixa, elas não serão utilizadas nesta partida.
- 5 Revela 4 **Peças Habitat** das pilhas de reposição e coloca-as, viradas para cima, no centro da área de jogo ao alcance de todos os jogadores.
- 6 Retira, aleatoriamente, 4 **Marcadores Animal** do **Saco** e combina-os, por ordem, com cada uma das 4 **Peças Habitat** para formarem 4 combinações de 1 peça e 1 marcador.
- 7 Coloca as **Fichas de Natureza** ao alcance de todos os jogadores.
- 8 O jogador que mais recentemente avistou uma das espécies selvagens do jogo será o jogador inicial. (*Em alternativa seleccionem aleatoriamente*).



VISÃO GERAL DO JOGO

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

No seu turno, o jogador ativo seleciona uma combinação de **Peça Habitat** e **Marcador Animal** e joga-a no seu meio ambiente. (Nota: um meio ambiente é a disposição completa de peças e marcadores pertencentes a cada jogador, incluindo a sua **Peça Habitat Inicial**). No fim do turno de cada jogador, tanto a **Peça Habitat** quanto o **Marcador Animal** escolhidos são substituídos por novos, a partir das pilhas de reposição e do **Saco**, respectivamente.

A partida termina quando não existirem mais **Peças Habitat** disponíveis para substituir uma combinação escolhida por um jogador. (Nota: cada jogador jogará exatamente 20 turnos). Nesse momento somam-se os pontos e o jogador com maior pontuação será o vencedor!

RESUMO DO TURNO

1 Escolhe uma Peça Habitat e um Marcador Animal



No início de cada turno, há quatro **Peças Habitat** e quatro **Marcadores Animal** no centro da área de jogo. As **Peças Habitat** e os **Marcadores Animal** estão combinados em quatro pares distintos, cada um deles composto por uma **Peça Habitat** e um **Marcador Animal** – as tuas quatro opções possíveis.

Antes de escolheres uma das opções, verifica se há sobrepopulação de alguma das espécies:

Se os 4 **Marcadores Animal** disponíveis forem iguais, serão obrigatoriamente substituídos.



Retira os 4 marcadores e reserva-os. Depois, busca 4 novos marcadores, à vez, do **Saco** e combina cada um deles, por ordem, com uma **Peça Habitat**.
Nota: isto pode acontecer múltiplas vezes num mesmo turno de um jogador.

Se existirem 3 **Marcadores Animal** iguais, o jogador ativo pode optar por substituir esses marcadores.



Reserva apenas os 3 marcadores iguais. De seguida, busca 3 novos marcadores do **Saco**, à vez, e combina cada um deles, por ordem, com uma **Peça Habitat**.
(Nota: só podes fazer esta ação uma vez por turno).

Uma vez que todas as sobrepopulações tenham sido resolvidas, devolve os marcadores reservados ao **Saco**.

Terás agora de escolher uma combinação de **Peça Habitat + Marcador Animal**. A opção mais usual será pegares numa das quatro combinações disponíveis. Contudo, em alternativa, podes gastar uma **Ficha de Natureza** para executares uma das seguintes opções:

1. Pegar em QUALQUER uma das quatro **Peças Habitat** e QUALQUER um dos quatro **Marcadores Animal**.
2. Remover QUALQUER quantidade de **Marcadores Animal** e substituí-los. *(Segue as regras de sobrepopulação nesta página para o processo de substituição).*

A **Ficha de Natureza** utilizada é devolvida à reserva geral. Não há limite para a quantidade de **Fichas de Natureza** que podes gastar no teu turno. Caso não tenhas **Fichas de Natureza** terás, obrigatoriamente, de escolher uma combinação existente.

2 Coloca a Peça e o Marcador no teu Meio Ambiente



Uma vez escolhidos, coloca a **Peça Habitat** e o **Marcador Animal** no teu meio ambiente pela ordem que pretendas.

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



A. A **Peça Habitat** deve ser colocada adjacente a qualquer **Peça Habitat** do teu meio ambiente, ou seja, a **Peça Habitat** deve tocar pelo menos uma lateral de outra previamente posicionada ou da **Peça Habitat Inicial**.

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

Nota: combinar habitats não é uma regra de colocação, mas isso pode beneficiar-te na pontuação final.

Coloca o **Marcador Animal** numa **Peça Habitat** de acordo com as seguintes regras de colocação:



Existem 2 Peças Habitat onde esta raposa pode ser colocada

A. A **Peça Habitat** não pode ter um **Marcador Animal** colocado previamente. (*Nota: isto significa que terás, no máximo, um **Marcador Animal** em cada **Peça Habitat***).

B. A espécie deve constar na **Peça Habitat** (*as peças apresentam 1 a 3 opções*).

No caso de não conseguires colocar o **Marcador Animal** por não haver nenhuma **Peça Habitat** vazia que possa abrigar essa espécie, ou simplesmente optares por não o colocar, devolve-o ao **Saco**.

Podes colocar o **Marcador Animal** na **Peça Habitat** que escolheste no teu turno, ou podes colocá-lo em qualquer outra **Peça Habitat** disponível.

Se colocares o teu **Marcador Animal** numa **Peça Pedra Angular** recebes imediatamente uma **Ficha de Natureza**. (*Vê a Visão Geral das Peças na página 8*).

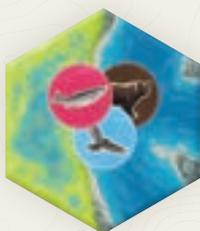
Depois de posicionadas a peça e o marcador escolhidos, substitui cada um deles no centro da área de jogo. A **Peça Habitat** é substituída a partir do topo de qualquer pilha de reposição. O **Marcador Animal** é substituído retirando um marcador aleatório do **Saco**.

Nota: ao substituir as peças e marcadores na área de jogo, não se movem as peças e marcadores existentes. Simplesmente preenchem-se os espaços vazios.

O teu turno está agora concluído. A partida segue para o próximo jogador em sentido horário.

Visão Geral das Peças

Cada **Peça Habitat** tem um ou dois tipos de habitat e uma, duas ou três opções para colocação do **Marcador Animal**



Esta peça é composta por zonas húmidas e rios. Aqui podes colocar um salmão, um urso ou um búteo.



Esta peça é composta por montanhas e pradarias. Aqui podes colocar um urso ou uma raposa.



Esta é uma **Peça Pedra Angular** . Sempre que nela colocares o **Marcador Animal** correspondente, recibes uma **Ficha de Natureza**.

No teu turno, antes de seleccionares uma peça e um marcador, podes gastar uma **Ficha de Natureza** (Vê o *Resumo do Turno* na página 6).

Não há limite para a quantidade de **Fichas de Natureza** que podes gastar no teu turno. No final, cada **Ficha de Natureza** não utilizada vale 1 ponto.

*Nota: o termo “**Pedra Angular**” é usado para definir uma espécie fundamental num determinado ecossistema, sem a qual todo o equilíbrio fica em risco de ruína, à semelhança da pedra angular que encerra um arco em alvenaria.*

FIM DA PARTIDA & PONTUAÇÃO

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

Regista as seguintes pontuações no **Bloco de Pontuação**:

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

1. **Cartas de Pontuação de Espécie**

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

2. **Corredores de Peças Habitat**

Cada jogador recebe 1 ponto por **Peça Habitat** do seu maior corredor contínuo (peças ligadas com o mesmo tipo de habitat) em cada um dos 5 habitats (Montanhas, Florestas, Pradarias, Zonas Húmidas, Rios).

Duas peças formam um corredor de habitat se houver continuidade desse habitat através da lateral adjacente.

(Regista esses pontos na parte superior esquerda da célula correspondente ao habitat e ao jogador em questão no **Bloco de Pontuação**).

Exemplo:

Se tiveres uma Floresta com 3 peças e outra com 4 peças, recibes 4 pontos, porque 4 é a tua maior Floresta.

3. **Maiorias nos Corredores de Peças Habitat**

De acordo com o número de jogadores, recibes também pontos bônus caso tenhas o MAIOR corredor contínuo em cada um dos 5 habitats, relativamente aos restantes jogadores. (Usa os números anotados no **Bloco de Pontuação** durante a etapa 2 para determinar quem recebe os pontos bônus. Anota esses pontos na parte inferior direita da célula correspondente ao tipo do habitat e ao jogador em questão).

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

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

Partida a 3/4 jogadores: 3 pontos de bônus para o jogador com o maior corredor de cada um dos tipos de habitat. 1 ponto de bônus para o segundo maior corredor. Se dois jogadores empatarem em primeiro lugar, 2 pontos para cada um e nenhum ponto para os restantes.

Se três ou quatro jogadores empatarem em primeiro lugar, 1 ponto para cada um e nenhum ponto para os restantes. Em quaisquer empates pelo segundo lugar, nenhum ponto é atribuído.

4. Fichas de Natureza

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

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



Meio Ambiente da Sara

Pontuando o Meio Ambiente da Sara

11 pontos pelos dois pares de ursos

14 pontos (5+9) pelas linhas de veados: uma com 2 e outra com 3 veados

12 pontos pela corrida de 4 salmões

11 pontos pelos 4 búteos

11 pontos (3+5+3) pelas 3 raposas

A montanha de seis peças vale **6 pontos**, empatando com a Ana, portanto o bônus é de **2 pontos**

A floresta de quatro peças vale **4 pontos**, empatando com os outros dois jogadores, portanto o bônus é de **1 ponto**

A pradaria de sete peças vale **7 pontos**, menos do que a Ana, portanto o bônus é de **1 ponto**

As zonas húmidas de oito peças valem **8 pontos**, mais do que o Rui e a Ana, portanto o bônus é de **3 pontos**

O rio de cinco peças vale **5 pontos**, o menor valor entre os jogadores, portanto não há bônus

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

	Sara	Rui	Ana
Urso	11	19	4
Veado	14	7	11
Salmão	12	20	16
Búteo	11	8	14
Raposa	11	13	10
Montanha	59	67	55
Floresta	6	2	5
Pradaria	4	1	4
Zona húmida	7	1	3
Rio	8	3	7
Montanha	5	-	7
Floresta	37	30	39
Pradaria	2	0	1
Zona húmida	98	97	95

MODO SOLO

Preparação: Realiza a preparação de uma partida para 2 jogadores com as seguintes alterações: usa apenas uma **Peça Habitat Inicial** para ti próprio e coloca as pilhas de **Peças Habitat** no lado esquerdo da área de jogo.

Resumo do Turno: Segue um turno normal, mas antes de substituíres a **Peça Habitat** e o **Marcador Animal**, descarta a peça e o marcador da direita, ou seja, os mais distantes das pilhas de reposição. Depois, deslizas as duas peças e os dois marcadores restantes para a direita, longe das pilhas (*formando novos pares caso necessário: ver exemplo*). A peça e o marcador descartados são removidos da partida. De seguida, busca duas novas **Peças Habitat** e dois novos **Marcadores Animal** e coloca-os na área de jogo.

Exemplo de Turno:

No teu turno usas uma **Ficha de Natureza** e escolhes a **Peça Pedra Angular** e o **Marcador Animal** de veado.



Depois de colocares a peça e o marcador no teu meio ambiente, descarta a peça e o marcador mais afastados das pilhas de reposição. (*A peça de Montanhas / Zonas Húmidas e o marcador de Urso são removidos*).



Desliza as duas **Peças Habitat** e os dois **Marcadores Animal** restantes para a direita, criando dois pares. No final, preenche os espaços vazios normalmente.



Fim da Partida & Pontuação: A partida termina do mesmo modo que as partidas para múltiplos jogadores (*Nota: jogas exatamente 20 turnos*). Confere Fim da Partida & Pontuação nas páginas 8-9. Para partidas a solo, utiliza a tabela e compara com a tua pontuação. *Para a experiência completa do Modo Solo, experimenta os Cenários na página 13.*

60+	Bom começo!
70+	Estás quase lá!
80+	Muito bom!
90+	Excelente!
100+	Elite!
110+	Supremo!!

VARIANTES

VARIANTE FAMILIAR

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

Resumo do Turno: Sem alterações (vê Resumo do Turno nas páginas 6-7).

Fim de Partida & Pontuação: Segue a pontuação das páginas 8-9 mas podes optar por saltar a etapa 3 e remover a pontuação por maiorias, simplificando o jogo. A maior pontuação vence!



Carta de Pontuação Variante Familiar

Para cada grupo da mesma espécie, recibes os pontos mostrados, dependendo do tamanho do grupo. Os grupos podem ter qualquer forma, mas grupos da mesma espécie não podem ser adjacentes.

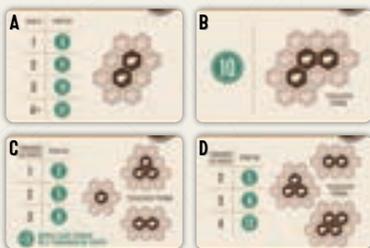


Neste exemplo temos: um grupo de 3 Salmões, um grupo de 2 Raposas, um grupo de 2 Veados, dois Ursos solitários e três Búteos solitários.

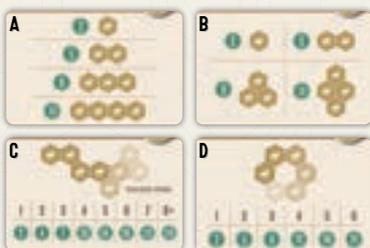
VARIANTE INTERMÉDIA

A Variante Intermédia é jogada da mesma maneira que a Variante Familiar mas utilizando a **Carta de Pontuação Variante Intermédia**, carta esta que tem uma pontuação diferente para os diversos tamanhos de grupos.

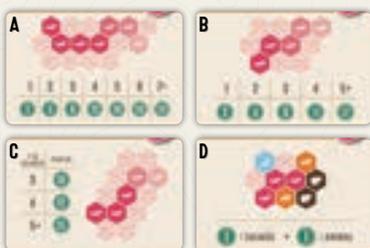
CARTAS DE PONTUAÇÃO DE ESPÉCIE



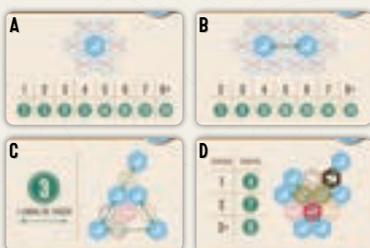
URSOS pontuam ao formarem grupos de ursos com diversos tamanhos. Em todos os casos, os grupos de ursos podem ter qualquer forma ou orientação, mas dois grupos não podem ser adjacentes um ao outro. Cada grupo deve conter a quantidade exata de ursos mostrada na carta de pontuação para ser pontuado. **Esclarecimentos das cartas:** (A) Pontua uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade total de pares de ursos. (B) Pontua 10 pontos por cada grupo de exatamente três ursos. (C) Pontua por cada grupo de 1 a 3 ursos e recebe um bônus de 3 pontos caso tenhas, no mínimo, um grupo de cada um dos 3 tamanhos. (D) Pontua por cada grupo de 2 a 4 ursos.



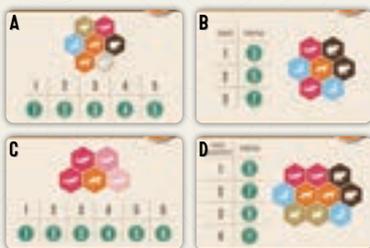
VEADOS pontuam ao formarem grupos. A maioria das cartas de veado requer que os grupos tenham a forma exata mostrada na carta. Ao contrário dos ursos, os grupos de veados podem estar adjacentes uns aos outros, mas cada veado só pode ser pontuado uma vez, para um grupo/formatura. Ao pontuar grupos de veados que estejam ligados, pontua sempre os grupos com base na interpretação que resultar na maior quantidade de pontos. **Esclarecimentos das cartas:** (A) Pontua por grupos em linhas retas. As linhas retas, tal como indicado, devem atravessar lados paralelos dos hexágonos, em qualquer orientação. (B) Pontua por grupos com as formas exatas mostradas no exemplo, em qualquer orientação. (C) Para cada grupo contínuo de veados, recebe uma quantidade crescente de pontos com base no tamanho do grupo. Estes grupos podem ter qualquer forma ou tamanho. (D) Os grupos devem formar um anel, como mostrado.



SALMÕES pontuam ao formarem corridas de salmões. Uma corrida é definida como um grupo de salmões adjacentes, onde cada salmão seja, no máximo, adjacente a outros dois salmões. (Nota: isto significa que um grupo de 3 salmões numa forma triangular conta como uma corrida, desde que não toquem em nenhum outro salmão). Uma corrida de salmões não pode ser adjacente a nenhuma outra corrida de salmões. **Esclarecimentos das cartas:** (A) Pontua por cada corrida com base no seu tamanho, até um comprimento de 7 salmões. (B) Pontua por cada corrida com base no seu tamanho, até um comprimento de 5 salmões. (C) Pontua por cada corrida com 3 a 5 salmões. (D) Em cada corrida com um mínimo de 3 salmões recebe um ponto por cada salmão, mais um ponto por cada marcador animal de outras espécies adjacentes (a espécie do marcador não é relevante).



BÚTEOS pontuam por se espalharem no meio ambiente. Podes pontuar por cada búteio, cada par de búteos, ou por linhas de visão entre búteos. Uma linha de visão é uma linha reta que atravessa laterais paralelas dos hexágonos. Uma linha de visão só é interrompida pela presença de outro búteio (uma linha de visão não liga dois búteos se ela atravessar outro búteio). **Esclarecimentos das cartas:** (A) Pontua uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de búteos não adjacentes a outros búteos. (B) Pontua uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de búteos não adjacentes a outros búteos e que tenham uma linha de visão para outro búteio. (C) Pontua 3 pontos por linha de visão entre dois búteos. (Nota: múltiplas linhas de visão podem envolver o mesmo búteio). (D) Para cada par de búteos, pontua uma quantidade crescente de pontos, com base na quantidade de espécies únicas entre eles (sem incluir outros búteos). Cada búteio só pode fazer parte de um par.



RAPOSAS pontuam por estarem adjacentes a outros animais. Raposas pontuam individualmente ou em pares e cada raposa (ou par de raposas) é pontuada com uma quantidade crescente de pontos, dependendo de certas condições serem cumpridas nos espaços de habitat adjacentes (6 em raposas sozinhas, 8 no caso de um par de raposas na Carta D). **Esclarecimentos das cartas:** (A) Para cada raposa, pontua uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de espécies únicas (incluindo outras raposas) adjacentes a ela. (B) Para cada raposa, pontua uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de pares de animais únicos (excluindo raposas) adjacentes a ela. Como mostrado, os pares das outras espécies não precisam de estar juntos. (C) Para cada raposa, pontua uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de animais da mesma espécie (excluindo raposas) adjacentes a ela. Pontua apenas a espécie adjacente mais abundante. (D) Para cada par de raposas, pontua uma quantidade crescente de pontos com base na quantidade de pares de espécies únicas (excluindo raposas) adjacentes a elas. Os pares das outras espécies não precisam de estar juntos.

CONQUISTAS DE CASCADIA

Estuda os habitats e as espécies de Cascadia para ganhares Conquistas enquanto caminhas pelos trilhos e alcança o estatuto de biólogo de Cascadia! As Conquistas de Cascadia podem ser obtidas e registadas quer jogues com outros jogadores ou a solo. Abaixo está o mapa dos trilhos de Conquistas onde até 5 jogadores podem registar o seu progresso. Podes começar a alcançar Conquistas a qualquer momento. Para o fazeres, escreve o teu nome num dos trilhos coloridos à tua escolha. Cada vez que jogues, escolhe um dos três modos de Conquistas: Cenários (página 13), Partida Normal (página 14), ou Restrição de Regras (página 14) e segue as instruções respetivas. De agora em diante, sempre que alcances uma Conquista (●●▶◆■) por qualquer um dos modos de Conquista, preenche a tua figura no local apropriado, depois volta para esta página e preenche a figura disponível mais à esquerda no teu trilho. Será que consegues tornar-te um biólogo de Cascadia?



- Legenda**
- # Termina com, no mínimo, # pontos no total
 - # ↑ Atinge a pontuação máxima desta espécie # vezes
 - # # # Pontua, no mínimo, # pontos em # Habitats
 - # # # Pontua, no mínimo, # pontos nestas espécies
 - # # # Pontua, no mínimo, # pontos nestes Habitats
 - # # Pontua # pontos neste (A)animal ou (H)abitat
 - # # Termina com, no mínimo, # animais destas espécies
 - # # Estas espécies não podem ser colocadas adjacentes
 - # # Estes habitats não podem ser colocados adjacentes
 - # # Esta espécie não pode ser colocada neste tipo de Habitat
 - # # A 1ª espécie tem de ser colocada adjacente à 2ª espécie
 - # # Pontua, no mínimo, # pontos em # espécies

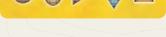
CONQUISTAS: Cenários

Os cenários podem ser jogados com múltiplos jogadores ou no modo solo. Para cada um dos cenários são indicadas quais as **Cartas de Pontuação de Espécie** que terás de utilizar e 1 a 4 objetivos que devem ser completados. Se jogares a solo, sugerimos que comeces pelo cenário 1 e sigas passo a passo até ao 15, uma vez que os cenários se tornam progressivamente mais difíceis. Só podes preencher a tua figura de Conquista quando completares os objetivos desse cenário. Ao jogares com múltiplos jogadores, escolhe qualquer cenário. Todos os jogadores que atinjam os objetivos desse cenário podem preencher as suas figuras de Conquista. Sempre que preenchas uma figura, preenche também a primeira figura disponível no teu trilho no mapa de Conquistas (página 12).

<p>1. 80</p>	<p>2. 80</p>	<p>3. 80</p>
<p>4. 85</p>	<p>5. 85</p> <p>3 ↑</p>	<p>6. 85</p> <p>4</p>
<p>7. 90</p> <p>20</p>	<p>8. 90</p> <p>5</p> <p>×</p>	<p>9. 90</p> <p>10</p> <p>5</p>
<p>10. 95</p> <p>A 60</p> <p>3 7</p>	<p>11. 95</p> <p>30</p> <p>×</p>	<p>12. 95</p> <p>1 ↑</p> <p>×</p> <p>1 12</p>
<p>13. 100</p> <p>1 ↑</p> <p>5</p> <p>↔</p>	<p>14. 100</p> <p>×</p> <p>×</p> <p>H 35</p>	<p>15. 100</p> <p>5</p> <p>3 7</p> <p>2 20</p>

CONQUISTAS: Partida Normal

Prepara e joga uma partida de Cascadia para múltiplos jogadores usando as regras normais. O vencedor da partida preencherá, no máximo, uma figura de Conquista na sua coluna, caso a cumpra. Sempre que preenchas uma figura, preenche também a primeira figura disponível no teu trilho no mapa de Conquistas (página 12).

- | | | |
|-----|---|------------------------------------|
| 1. |  | Obtém 80+ Pontos |
| 2. |  | Obtém 85+ Pontos |
| 3. |  | Obtém 90+ Pontos |
| 4. |  | Obtém 95+ Pontos |
| 5. |  | Obtém 100+ Pontos |
| 6. |  | Obtém 105+ Pontos |
| 7. |  | Obtém 110+ Pontos |
| 8. |  | Termina sem Fichas de Natureza |
| 9. |  | Termina sem Ursos |
| 10. |  | Termina sem Veados |
| 11. |  | Termina sem Salmões |
| 12. |  | Termina sem Búteos |
| 13. |  | Termina sem Raposas |
| 14. |  | Termina com + de 10 Animais iguais |
| 15. |  | Obtém a maioria em 3 Habitats |
| 16. |  | Obtém 5+ Pontos em todos Habitats |
| 17. |  | Obtém 12+ Pontos num dos Habitat |
| 18. |  | Obtém 15+ Pontos num dos Habitat |
| 19. |  | Obtém 10+ Pontos em cada espécie |
| 20. |  | Obtém 20+ Pontos em duas espécies |
| 21. |  | Obtém 30+ Pontos numa das espécies |
| 22. |  | Termina com 5+ Fichas de Natureza |
| 23. |  | Termina com 10+ Fichas de Natureza |
| 24. |  | Sem Pedras Angulares preenchidas |
| 25. |  | Termina com apenas 3 espécies |

CONQUISTAS: Restrição de Regras

Prepara e joga uma partida de Cascadia para múltiplos jogadores, seguindo as regras normais com uma restrição de regras da lista à direita. O vencedor da partida preencherá a figura de Conquista da sua cor abaixo da restrição de regras que foi selecionada. Sempre que preencher uma figura, preenche também a primeira figura disponível no teu trilho no mapa de Conquistas (página 12).

1. Ao colocar as Peças Habitat, pelo menos um habitat terá de combinar.



2. Ao colocar as Peças Habitat, nenhum habitat pode combinar. (Nota: nesta partida não se pontuam habitats).



3. Alteração na pontuação dos habitats: todos os corredores com exatamente 3 peças valem 3 pontos.



4. Alteração na pontuação dos habitats: pontuam-se apenas os corredores com 5+ peças.



5. Joga com apenas 3 pares de Peça Habitat / Marcador Animal disponíveis na área de jogo.



6. Joga com 2 cartas de pontuação para cada espécie - cada jogador escolhe qual delas quer pontuar.



7. Inicia o jogo com duas Peças Habitat aleatórias no teu meio ambiente em substituição da Peça Habitat Inicial.



8. Usa duas Fichas de Natureza (em vez de apenas uma) para executar as ações que o exijam.



9. Não podes colocar o Marcador Animal na Peça Habitat que colocaste nesse mesmo turno.



10. Joga com Cartas de Pontuação secretas. Na fase da preparação, cada jogador recebe uma das cinco cartas (que só ele pode ver). As restantes cartas são públicas. Quando um jogador usar uma Ficha de Natureza deverá revelar a sua Carta de Pontuação.





URSO PARDO

O Urso Pardo Norte Americano (*Ursus arctos horribilis*), também conhecido por Urso Cinzento, é a maior espécie de ursos da América do Norte e pode chegar aos 2,4m de altura ao ficar em pé sobre as patas traseiras. Cerca de 75% da dieta de um Urso Pardo é composta por bagas, frutas e nozes, porém eles são omnívoros oportunistas, o que significa que também se alimentam de uma variedade de plantas e animais. As populações de Ursos Pardos têm sofrido um grande impacto pelo povoamento humano nos seus territórios. Embora os esforços de conservação tenham sido bem-sucedidos na estabilização das populações em algumas áreas, a quantidade de Ursos Pardos agora é menor que 5% da quantidade que costumava caminhar pela Terra.



VEADO DE ROOSEVELT

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



SALMÃO REI

O Salmão Rei (*Oncorhynchus tshawytscha*), também conhecido como o Salmão Chinook, é a maior espécie de salmão do Pacífico presente em *Cascadia*. O Salmão Rei tem um alcance incrivelmente extenso e pode ser encontrado em todo o Noroeste Pacífico, desde a costa da *California* até à *Ásia*. Muitas populações de salmão estão ameaçadas pelo povoamento humano, especialmente devido às barragens e outras construções junto a cursos de água, bem como à pesca excessiva.



BÚTEO DE CAUDA-VERMELHA

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



RAPOSA VERMELHA

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

RIOS

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

ZONAS HÚMIDAS

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

FLORESTAS

As florestas de *Cascadia* são algumas das mais belas e diversificadas do mundo inteiro. O Abeto de Douglas é a espécie dominante em muitas das florestas primárias. A *Hoh Rainforest*, localizada na *Olympic Peninsula* em *Washington*, é um dos lugares mais húmidos, recebendo mais de 3000mm de chuva por ano! As florestas são sumidouros de carbono extremamente importantes, porque as árvores retêm grandes quantidades de carbono e são importantes elos na redução da mudança climática global.

PRADARIAS

As pradarias são ecossistemas de pastagens, usualmente descampados com poucas árvores. Em *Cascadia*, muitas das áreas de pradarias são localizadas nas partes mais áridas, altas e desabitadas da região. As pradarias podem parecer apenas planícies gramíneas, mas são alguns dos locais mais diversificados da Terra, abrigando diversas espécies selvagens incluindo roedores, répteis, aves e muitos mamíferos como as raposas.

MONTANHAS

A *Cascade Range* estende-se do sul da *British Columbia* até o norte da *California*. A cordilheira apresenta montanhas vulcânicas, como o *Mt. St. Helen* que entrou em erupção em 1980, assim como montanhas não vulcânicas, como as *North Cascades*. O pico mais alto da cordilheira é *Mt. Rainier*, que se eleva a quase 4.500m acima do nível do mar. O *Mt. Rainier* é um dos principais elementos na linha do horizonte de *Seattle* e é um dos marcos geográficos mais icônicos da região.

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Em 2019, a Flatout Games abriu as suas portas para criar a Flatout Games CoLab. A CoLab é uma oportunidade para os membros fundadores da Flatout Games se associarem a pessoas incríveis da indústria de jogos de tabuleiro e criarem coisas maravilhosas juntos. Esta abordagem tem como objetivo construir as melhores experiências possíveis, envolvendo todos durante todo o processo, fomentando a paixão e o entusiasmo em cada colaborador através de esforços e lucros compartilhados. Esta publicação de Cascadia da CoLab é um projeto feito com a paixão de todos os envolvidos numa equipa solidária: correm riscos e são recompensados juntos.

A Flatout Games CoLab de Cascadia é:

Randy Flynn - design, desenvolvimento

David Iezzi - desenvolvimento

Molly Johnson - direção de arte, administração, desenvolvimento, marketing

Dylan Mangini - design gráfico, marketing

Robert Melvin - desenvolvimento, administração, logística

Kevin Russ - design gráfico, marketing, desenvolvimento

Shawn Stankewich - gestão de projeto, produção, desenvolvimento, marketing

Ilustrações - Beth Sobel

Design do Modo Solo - Shawn Stankewich

Design dos Cenários & Conquistas - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Créditos AEG:

Nicolas Bongiu - diretor de projetos

David Lepore - produção

Créditos Salta da Caixa:

Marlene Cunha & Luís Flores - tradução, revisão

Um agradecimento aos amigos que testaram e apoiaram Cascadia:

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

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

A Flatout Games gostaria de expressar a sua imensa gratidão a estes fundadores do Cascadia, cujo suporte inicial ajudou a tornar este jogo possível: **Andrew Amerman, Marleen Arenivar, Gregory Beecher, Justin Bird, Steve Carpenter, Vincent Deloso, Bojan Despotovic, Jacki Flynn, Jim & Pam Flynn, Benjamin Guinane, Michael & Holly Indence, Theresa L. Misenhelter, The Monaghan Family, Dexter Nicholson, Morgan Nicholson, Aaron M Pope, Erik Schick, Jenny & Andy Sletten, Mark Stankewich, Upstart Boardgamer.**

GOSTAS DO JOGO CASCADIA?

SEGUIE-NOS NAS REDES SOCIAIS
E PARTILHA #CASCADIAPT
#SALTADACAIXA

WWW.SALTADACAIXA.PT



APRENDE A JOGAR



© 2021 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA
Todos os direitos reservados.
Edição portuguesa e distribuição
exclusiva em Portugal por:
SALTA DA CAIXA
Rua de S. Bento, 91
4750-267 Barcelos - PORTUGAL