

CASCADIA™

RANDY FLYNN



REGLAMENTO

DELIRIUM
GAMES



CASCADIA™

Un juego de colocación de losetas y creación de hábitats en la naturaleza salvaje del Noroeste del Pacífico. Diseñado por Randy Flynn, de 1-4 jugadores, mayores de 10 años.

Sobre la región

El Noroeste del Pacífico, también conocido como Cascadia, es una región geográfica en América del Norte delimitada por el Océano Pacífico al oeste y por las Montañas Rocosas al este. Aunque no existe una frontera oficial, la concepción más común incluye la provincia canadiense de la Columbia Británica y el territorio del Yukón, así como los estados de Idaho, Oregón y Washington en Estados Unidos.

Sobre el juego

En Cascadia™, los jugadores compiten por crear el entorno más diverso del Noroeste del Pacífico eligiendo losetas de hábitat y fichas de fauna salvaje para construir un hermoso mosaico de paisajes. Cada partida de Cascadia™ presenta combinaciones de objetivos de puntuación únicos vinculados a cada una de las cinco especies de fauna.

Mientras organizan la fauna en patrones de puntuación, los jugadores también competirán por crear las mayores extensiones de superficies de hábitats. A medida que los jugadores construyen sus entornos, deberán prestar atención a los hábitats que crean y a la fauna que pueblan, con el objetivo de finalizar con el ecosistema más armonioso de Cascadia™.

Sobre el equipo

La mayoría de los miembros de nuestro equipo considera Cascadia su hogar. Somos ávidos aventureros y hemos pasado mucho tiempo haciendo senderismo, ciclismo, remo y explorando esta asombrosa región. Nos inspiramos en la gran belleza de los hábitats y la vida salvaje de esta maravillosa zona y estamos emocionados de compartir este juego, junto con algunos datos sobre la región, contigo, tu familia y tus amigos. ¡Esperamos que te inspire a explorar lugares salvajes donde quiera que estés, e incluso a considerar la posibilidad de visitar Cascadia!

COMPONENTES

Este juego debería incluir lo siguiente. Si falta algo, ponte en contacto con nosotros en contacto@deliriumeditorial.com



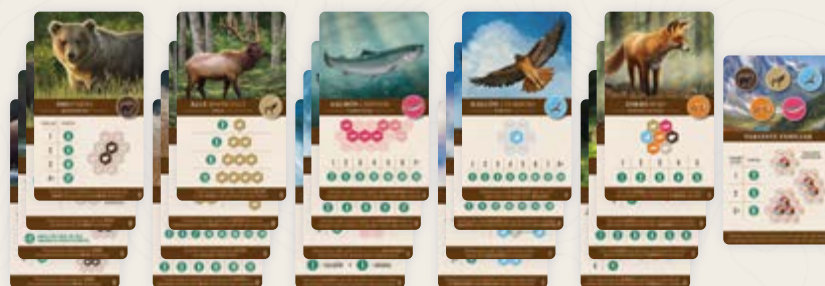
85 Loquetas de hábitat incluidas 25 loquetas de ecosistema clave (*Montañas, Bosques, Praderas, Humedales, Ríos*)



5 Loquetas de hábitat inicial



100 Fichas de fauna salvaje
(20 Oso, 20 Alce, 20 Salmón,
20 Halcón, 20 Zorro)



21 Cartas de puntuación de fauna salvaje
(4 Oso, 4 Alce, 4 Salmón, 4 Halcón, 4 Zorro,
1 Variante Familiar/ Variante Intermedia)



25 Fichas de naturaleza
(*Frutos del poderoso abeto de Douglas*)






1 Bolsa de tela
(*Para las fichas de fauna salvaje*)



1 Cuaderno de puntuación

PREPARACIÓN

- 1 Coloca todas las **fichas de fauna salvaje** en la **bolsa de tela** y mézclalas bien.
- 2 Utilizando la tabla de abajo, determina cuántas **losetas de hábitat** necesitas en función del número de jugadores. Selecciona estas fichas al azar. No mires las fichas que incluyes o excluyes. *Para la configuración del modo solitario, por favor consulta la página 10.*

 : 43 (o quitar 42)	} (Nota: Son 20 por jugador, más 3)
 : 63 (o quitar 22)	
 : 83 (o quitar 2)	
- 3 Selecciona al azar 1 **carta de puntuación de fauna salvaje** por cada uno de los cinco animales y colócalas en el centro del área de juego a la vista de todos los jugadores. Devuelve las demás **cartas de puntuación de fauna salvaje** a la caja. (Para la primera partida recomendamos utilizar las **cartas de puntuación de fauna salvaje** que se muestran en la siguiente imagen, es decir, las cartas con la letra “A” en la parte inferior derecha).
- 4 Distribuye al azar una **loseta de hábitat inicial** a cada jugador, colocándola bocarriba frente a ellos. Devuelve las demás a la caja ya que no se utilizarán en esta partida.
- 5 Revela 4 **losetas de hábitat** de los montones bocabajo y colócalas bocarriba en el centro del área de juego al alcance de todos los jugadores.
- 6 Roba 4 **fichas de fauna salvaje** de la **bolsa de tela** y emparéjalas, en orden, con cada una de las 4 **losetas de hábitat** para formar 4 combinaciones de 1 ficha y 1 loseta.
- 7 Coloca las **fichas de naturaleza** al alcance de todos los jugadores.
- 8 El jugador que haya visto más recientemente uno de los animales salvajes del juego será el primer jugador. *(O puedes seleccionar el primer jugador al azar).*



RESUMEN DEL JUEGO

Comenzando por el jugador inicial y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores se turnarán para elegir **losetas de hábitat** y **fichas de fauna salvaje** para añadirlas a su entorno en expansión, hasta el final de la partida.

En cada turno, un jugador seleccionará una combinación de **loseta de hábitat** y **ficha de fauna salvaje** y las colocará en su entorno. (*Nota: Un entorno es la disposición completa de losetas y fichas frente a cada jugador que incluye su loseta de hábitat inicial*). Al final del turno de cada jugador, tanto la **loseta de hábitat** como la **ficha de fauna salvaje** que han sido seleccionadas se sustituyen por otras nuevas de las pilas de robo y de la **bolsa de tela** respectivamente.

El juego termina cuando no queden más **losetas de hábitat** disponibles para reemplazar una de las seleccionadas por un jugador. (*Nota: cada jugador jugará exactamente 20 turnos*). A continuación, se procederá a la puntuación final y el jugador con más puntos será el ganador.

RESUMEN DEL TURNO

1 Selecciona una loseta de hábitat y una ficha de fauna salvaje



Al principio de cada turno habrá cuatro **losetas de hábitat** y cuatro **fichas de fauna salvaje** en el centro del área de juego. Las **losetas de hábitat** y las **fichas de fauna salvaje** estarán dispuestas en cuatro combinaciones distintas, cada una compuesta por una **loseta de hábitat** y una **ficha de fauna salvaje**, lo que proporciona cuatro opciones.

Antes de hacer una selección, comprueba si alguna especie está superpoblada:

Si las 4 **fichas de fauna salvaje** disponibles son iguales, se eliminan automáticamente.



Coge las 4 fichas y ponlas a un lado. Luego, una a una, saca 4 nuevas fichas de la **bolsa de tela** y empareja cada una, en orden, con una **loseta de hábitat**. (Nota: esto puede ocurrir varias veces en cualquier turno de un jugador).

Si 3 de las **fichas de fauna salvaje** disponibles son iguales, el jugador activo puede elegir eliminar estas fichas.



Coge solo esas 3 fichas y ponlas a un lado. Luego, de una en una, saca 3 fichas nuevas de la **bolsa de tela** y empareja cada una, en orden, con una **loseta de hábitat**. (Nota: Solo puedes hacer esto una vez por turno).

Una vez resueltas todas las superpoblaciones, vuelve a colocar las fichas eliminadas en la **bolsa de tela**.

A continuación selecciona una combinación de **loseta de hábitat + ficha de fauna salvaje**. Normalmente debes tomar una combinación existente, pero antes de hacerlo, puedes, opcionalmente, gastar una **ficha de naturaleza** para realizar una acción de las siguientes:

1. Tomar CUALQUIERA de las cuatro **losetas de hábitat** y CUALQUIERA de las cuatro **fichas de fauna salvaje**.

2. Eliminar CUALQUIER número de **fichas de fauna salvaje** y reemplázalas. (Consulta la superpoblación en esta página para el proceso de sustitución).

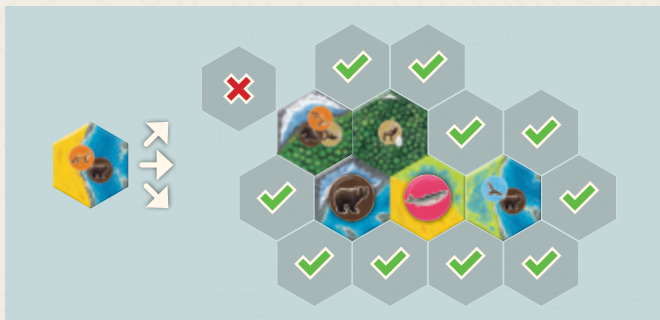
La **ficha de naturaleza** gastada se devuelve a la reserva. No hay límite en el número de **fichas de naturaleza** que puedes gastar en tu turno. Si no tienes ninguna **ficha de naturaleza** debes tomar una de las combinaciones existentes.

2 Coloca la loseta y la ficha en tu entorno



Una vez que hayas seleccionado la **loseta de hábitat** y **ficha de fauna salvaje**, las colocarás en tu entorno en cualquier orden.

La **loseta de hábitat** debe colocarse en tu entorno siguiendo las siguientes reglas de colocación:



A. La **loseta de hábitat** debe colocarse adyacente a cualquier **loseta de hábitat** que ya esté en tu entorno, es decir, dicha **loseta de hábitat** debe tocar, al menos un lado, de otra previamente colocada o de la **loseta de hábitat inicial**.

B. La **loseta de hábitat** no puede colocarse encima de otra **loseta de hábitat** ni puede moverse ninguna otra loseta de hábitat.

(Nota: La coincidencia del terreno no es una regla de colocación, pero puedes ganar puntos por ello al final de la partida).

La **ficha de fauna salvaje** puede colocarse en una sola **loseta de hábitat** de acuerdo con las siguientes reglas de colocación:



Existen solo 2 losetas de hábitat donde puedes situar al zorro

A. La **loseta de hábitat** no debe tener ya una **ficha de fauna salvaje** en ella.

*(Nota: esto significa que solo tendrás, como máximo, una **ficha de fauna salvaje** por **loseta de hábitat**).*

B. La **loseta de hábitat** debe mostrar el icono de **fauna salvaje** correspondiente (las losetas tienen 1-3 opciones).

Si no puedes colocar legalmente la **ficha de fauna salvaje** porque no hay ninguna **loseta de hábitat** disponible que pueda albergar esta especie, o si decides no colocar la **ficha de fauna salvaje**, devuélvela la **bolsa de tela**.

Puedes colocar la **ficha de fauna salvaje** en la **loseta de hábitat** que acabas de seleccionar este turno o puedes colocarla en cualquier otra **loseta de hábitat** disponible.

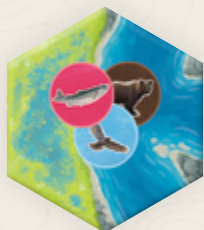
Si colocas tu **ficha de fauna salvaje** en una **loseta de ecosistema clave**, coge una **ficha de naturaleza**.
(Consulta la descripción de las losetas en la página 8).

Cuando hayas colocado la loseta y la ficha que has seleccionado, reemplaza cada una de ellas en el centro del área de juego. La **loseta de hábitat** se sustituye desde la parte superior de cualquier pila bocabajo. La **ficha de fauna salvaje** se sustituye sacando al azar una de la **bolsa de tela**. *(Nota: cuándo se sustituyan las losetas y fichas de fauna salvaje en la zona de juego, no muevas las losetas y fichas existentes. Simplemente rellena los espacios vacíos).*

Tu turno se ha completado. El turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Resumen de losetas

Cada **loseta de hábitat** tiene uno o dos tipos de terreno y una, dos o tres opciones de **fichas de fauna salvaje**.




Esta loseta tiene humedales y ríos. En ella puedes colocar un salmón, un oso o un halcón.



Esta loseta tiene montañas y praderas. Puedes colocar un oso o un zorro.



Esta loseta es una **loseta de ecosistema clave** . Cuando coloques la **ficha fauna salvaje** correspondiente obtienes una **ficha de naturaleza**.

En tu turno, antes de elegir una loseta y ficha, puedes, opcionalmente, gastar una **ficha de naturaleza** para realizar una de las siguientes acciones:

1. Toma CUALQUIERA de las cuatro **losetas de hábitat** y CUALQUIERA de las cuatro **fichas de fauna salvaje**.

2. Elimina cualquier número de **fichas de fauna salvaje** y reemplázalas. (Ver *superpoblación* página 6).

No hay límite al número de **fichas de naturaleza** que puedes utilizar en tu turno.

Al final de la partida, las **fichas de naturaleza** que tengas otorgan 1 punto.

FINAL Y PUNTUACIÓN

Si al final del turno de cualquier jugador, no quedan **losetas de hábitat** bocabajo en las pilas de robo para reemplazar un espacio vacío, la partida termina inmediatamente y se procede al recuento de puntuaciones. (Nota: cada jugador jugará exactamente 20 turnos).

Anota los puntos en el cuaderno en el siguiente orden:

1. **Cartas de puntuación de fauna salvaje**
2. Superficie de **losetas de hábitat**
3. Mayorías en las superficies de **losetas de hábitat**
4. **Fichas de naturaleza**

1. Cartas de puntuación de fauna salvaje

Cada jugador puntúa cada fauna salvaje basándose en las **cartas de fauna salvaje** utilizadas en la partida. (Ver detalles de **cartas de puntuación de fauna salvaje** en la página 11).

2. Superficie de losetas de hábitat

Cada jugador anota 1 punto por cada **loseta de hábitat** en la mayor superficie de hábitat conectada (grupo de losetas de un tipo de hábitat) que controle por cada uno de los 5 hábitats (*Montañas, Bosques, Praderas, Humedales, Ríos*).

Las losetas están incluidas en una superficie de hábitat conectada si comparten al menos un lado coincidente de los seis bordes de la loseta.

(Anota estos puntos en la sección superior izquierda de la casilla correspondiente del marcador para el hábitat y el jugador en cuestión).

Ejemplo:

Si tuvieras un grupo de 3 Bosques y un grupo de 4 Bosques ganarías 4 puntos porque el de 4 es tu grupo de Bosques más grande.

3. Mayorías de superficies de losetas de hábitat

De acuerdo con el recuento de jugadores, anota puntos de bonificación por tener la MAYOR superficie de hábitat conectada para cada uno de los 5 tipos de hábitat. (Anota los puntos de bonificación en la esquina inferior derecha de la casilla correspondiente al tipo de hábitat y al jugador en cuestión).

Modo solitario: bonificación de 2 puntos por cada tipo de hábitat en un grupo de 7 o más.

Modo de 2 jugadores: bonificación de 2 puntos al jugador con la mayor superficie de hábitat en cada uno de los tipos de hábitat. En caso de empate, 1 punto de bonificación para cada uno.

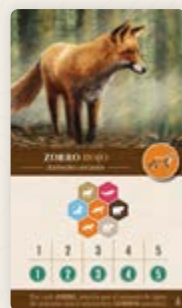
Modo de 3/4 jugadores: Bonificación de 3 puntos al jugador con la mayor superficie de hábitat en cada uno de los tipos de hábitat. 1 punto para la segunda superficie más grande. Si dos jugadores empatan en la mayor superficie, recibirán 2 puntos cada uno. El jugador/es con la segunda superficie más grande no recibirá puntos. Si

tres o cuatro jugadores empatan en la mayor superficie, recibirán 1 punto cada uno y 0 puntos los siguientes. Si existe un empate en la segunda superficie más grande, los jugadores no recibirán puntos.

4. Fichas de naturaleza

Cada jugador obtiene 1 punto por cada **ficha de naturaleza** no utilizada.

Cuenta todos los puntos y el jugador que más tenga obtiene la victoria. En caso de empate, el jugador con más fichas de naturaleza gana. Si persiste el empate, los jugadores comparten la victoria.



Entorno de Cloe

	Cloe	Juan	Ana
	11	19	4
	14	7	11
	12	20	16
	11	8	14
	11	13	10
F	59	67	55
	6	5	6
	4	4	4
	7	3	8
	8	7	6
	5	7	7
H	37	30	39
	2	0	1
	98	97	95

Puntuando el entorno de Cloe

Dos parejas de osos otorgan **11 puntos**

Una línea de dos alces y una línea de tres alces que otorgan (5+9) **14 puntos**

Una cadena de 4 salmones otorga **12 puntos**

Cuatro halcones otorgan **11 puntos**

Tres zorros otorgan (3+5+3) **11 puntos**

Seis montañas conectadas son **6 puntos**, al estar empatada con Ana por la mayoría, la bonificación es de **2 puntos**

Cuatro bosques conectados otorgan 4 puntos y al haber un empate a tres, la bonificación es de **1 punto**

Siete praderas conectadas otorgan 7 puntos, al ser menor que la de Ana (8), la bonificación es de **1 punto**

Ocho humedales conectados otorgan **8 puntos**, al ser la mayor superficie, obtiene **3 puntos** de bonificación

Cinco ríos conectados que otorgan **5 puntos** que al ser la menor cantidad no obtiene puntos de bonificación

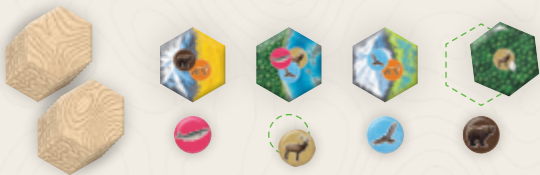
Dos fichas de naturaleza no utilizadas otorgan **2 puntos**

MODO SOLITARIO

Preparación: Sigue la preparación para una partida de 2 jugadores con las siguientes excepciones: solo se entrega una **loseta de hábitat inicial** y coloca las pilas de robo en el lado izquierdo del área de juego.

Resumen del turno: Juega el turno de la manera habitual, pero antes de reponer la **loseta de hábitat** y la **ficha de fauna salvaje** que acabas de coger, descarta la loseta y la ficha más alejadas de las pilas de robo y luego desliza las dos losetas y dos fichas restantes a la derecha. La loseta y la ficha descartadas se retiran del juego. Luego, roba dos nuevas **fichas de hábitat** y dos nuevas **fichas de fauna salvaje** y colócalas en la mesa de la manera habitual.

Ejemplo de turno: En tu turno gastas una **ficha de naturaleza** para poder coger la **loseta de ecosistema clave** y la **ficha de fauna salvaje de alce** correspondiente.



Después de colocar la loseta y la ficha en tu entorno, descarta la loseta y la ficha más alejadas de las pilas de robo (la loseta de montañas-humedales y la ficha de oso se retiran del juego).



Desliza las dos losetas de hábitat y las dos fichas de fauna salvaje hacia la derecha, creando dos parejas (si no están ya emparejadas). A continuación, rellena los espacios vacíos de manera la habitual.



Fin de partida: La partida termina de la misma manera que una partida multijugador (Nota: jugarás exactamente 20 turnos). Revisa el apartado Final y Puntuación en las páginas 8-9. Para partidas individuales, utiliza esta tabla y compara tu puntuación.

60+	¡Un buen comienzo!
70+	¡Lo estás logrando!
80+	¡Muy bien!
90+	¡Excelente!
100+	¡Eres de la elite!
110+	¡¡Extraordinario!!

Para una experiencia completa de Cascadia en modo solitario, prueba los escenarios de la página 13.

VARIANTES

VARIANTE FAMILIAR

Preparación: La preparación de la variante familiar es la misma que la normal salvo que, en el paso 3, se debe usar SOLO la **carta de puntuación de fauna salvaje** de la variante familiar.

Resumen del turno: Sin cambios.

Fin de la partida y puntuación: Sigue la puntuación de las páginas 8-9 pero puedes optar por saltarte el paso 3 dependiendo de si quieres utilizar la puntuación por mayoría.



Carta de puntuación de la variante familiar

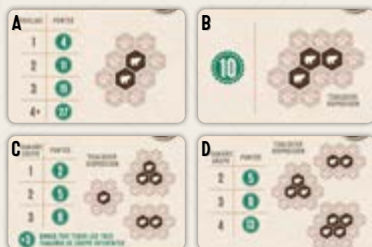
Puntúa los puntos mostrados para cada grupo de la misma fauna salvaje según el tamaño del grupo. Los grupos pueden tener cualquier forma.



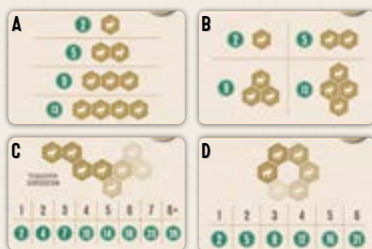
VARIANTE INTERMEDIA

En la variante intermedia se juega de la misma forma que la variante familiar pero utilizando la **carta de puntuación de fauna salvaje** de la variante intermedia que otorga diferente puntuación para grupos de distinto tamaño.

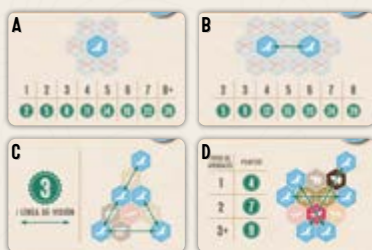
CARTAS DE PUNTUACIÓN



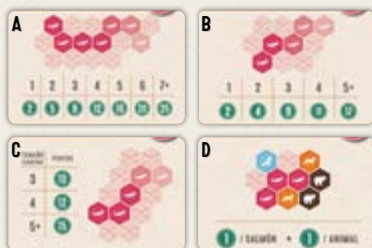
Los **OSOS** se puntúan creando grupos de varios tamaños. En cada caso, los grupos de osos pueden tener cualquier forma u orientación, pero no se pueden colocar dos grupos de osos uno al lado del otro. Cada grupo debe contener el número exacto de osos indicado en la carta de puntuación para poder puntuar. **Aclaraciones de cartas:** (A) Puntúa un número creciente de puntos basado en el número total de parejas de osos. (B) Puntúa 10 puntos por cada grupo de exactamente tres osos. (C) Puntúa por cada grupo de osos de tamaño de 1 a 3, y otorga una bonificación de 3 puntos por tener uno de cada uno de los 3 tamaños de grupo. (D) Puntúa por cada grupo de osos de tamaño de 2 a 4.



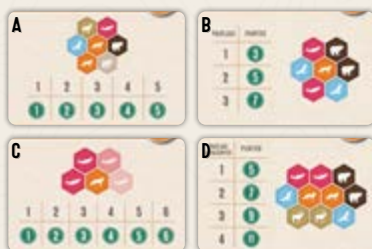
Los **ALCES** se puntúan creando grupos de alces. La mayoría de las cartas de alces requieren que los grupos tengan la forma específica que aparece en la carta. A diferencia de los osos, los grupos de alces pueden colocarse uno al lado del otro, pero cada alce solo puede puntuar una vez para un solo grupo/formación. Al puntuar grupos de alces que estén conectados, puntúa siempre los grupos basándote en las conexiones y conteo que den como resultado el mayor número de puntos. **Aclaraciones de cartas:** (A) Puntúa por grupos en líneas rectas. Las líneas rectas, como se muestra en la imagen, deben estar conectadas por los lados de los hexágonos en cualquier orientación. (B) Puntúa por grupos con las formas exactas mostradas, en cualquier orientación. (C) Puntúa por cada grupo conectado de alces, un número creciente de puntos, en función del tamaño. Estos grupos pueden ser de cualquier forma o tamaño. (D) Los grupos deben estar en formación circular, como se muestra en la imagen.



Los **HALCONES** puntúan por extenderse por el paisaje. Los halcones pueden puntuar por cada halcón, por cada pareja de halcones o por líneas de visión entre halcones. Una línea de visión es una línea de lado a lado de los hexágonos, como se muestra en la imagen. Una línea de visión solo se interrumpe por la presencia de otro halcón (por lo tanto, la línea de visión no puede trazarse entre halcones a través de otro halcón). **Aclaraciones de cartas:** (A) Obtén un número creciente de puntos por cada halcón que no esté adyacente a ningún otro halcón. (B) Puntúa un número creciente de puntos por cada halcón que no esté adyacente a ningún otro halcón, y que además tenga línea de visión directa con otro halcón. (C) Anota 3 puntos por cada línea de visión entre dos halcones. (Nota: varias líneas de visión pueden involucrar al mismo halcón). (D) Puntúa por cada pareja de halcones un número creciente de puntos basado en el número de tipos de animales únicos entre ellos (sin incluir otros halcones). Cada halcón solo puede formar parte de una pareja.



Los **SALMONES** se puntúan creando cadenas de salmones. Una cadena se define como un grupo de salmones adyacentes, donde cada salmón es adyacente a no más de otros dos salmones. (Nota: Esto significa que un grupo de 3 salmones en forma de triángulo puede contar como una serie, pero ningún otro salmón puede estar unido a esta serie). Cada cadena de salmones no puede tener ningún otro salmón adyacente. **Aclaraciones de cartas:** (A) Puntúa por cada cadena, basada en el tamaño, hasta un tamaño máximo de 7. (B) Puntúa por cada cadena, basada en el tamaño, hasta un tamaño máximo de 5. (C) Puntúa por cada cadena, basada en el tamaño, entre 3 y 5. (D) Puntúa por cada cadena de al menos 3 salmones, 1 punto por cada salmón de la serie, más 1 punto por cada animal adyacente (el tipo de animal no importa).



Los **ZORROS** puntúan por adyacencias con otros animales. Los zorros puntúan individualmente o por parejas, y cada zorro o pareja de zorros puntúa de forma independiente, con un número creciente de puntos, dependiendo de si se cumplen las condiciones en cualquiera de los espacios de hábitat adyacentes (6 en el caso de un solo zorro, 8 en el caso de una pareja de zorros en la carta D). **Aclaraciones de cartas:** (A) Puntúa por cada zorro un número creciente de puntos en función del número de tipos de animales únicos (incluyendo otros zorros) directamente adyacentes a él. (B) Puntúa para cada zorro un número creciente de puntos basado en el número de parejas de animales únicos (sin incluir otras parejas de zorros) directamente adyacentes a él. Como se muestra en la imagen, no es necesario que las parejas de otros animales estén adyacentes entre sí. (C) Puntúa para cada zorro un número creciente de puntos basado en el número de animales iguales (sin incluir otros zorros) directamente adyacentes a él. Puntúa solo el tipo de animal adyacente más abundante. (D) Puntúa por cada pareja de zorros un número creciente de puntos basado en el número de parejas de animales únicos (sin incluir otras parejas de zorros) directamente adyacentes. Como muestra la imagen, no es necesario que las parejas de otros animales sean adyacentes entre sí.

LOGROS EN CASCADIA

Estudia los hábitats y la fauna salvaje de Cascadia para conseguir logros mientras recorres sus paisajes y te conviertes en un biólogo profesional. Los logros de Cascadia se pueden obtener y seguir mientras juegas partidas multijugador o en solitario. En la gráfica inferior se encuentra la tabla de logros de senderismo, donde hasta 5 jugadores pueden hacer un seguimiento de su progreso general. Puedes empezar a ganar logros en cualquier momento. Para ello, escribe tu nombre debajo de cualquiera de las pistas coloreadas. Cada vez que juegues, elige uno de los tres modos de logros: Escenarios (página 13), Modo Normal (página 14), o Restricciones de reglas (página 14) y sigue sus instrucciones. A partir de ahora, cuando obtengas un logro (●○▶◆■) en cualquiera de los modos, marca su forma bajo el modo apropiado y luego regresa a esta página y marca la siguiente forma de tu caminata de izquierda a derecha. ¿Podrás convertirte en un biólogo de Cascadia?



Clave

- | | |
|--|---|
| Ten al menos # puntos | Ten al menos # de cada fauna mostrada |
| Puntuación total de fauna salvaje # de veces | Estos tipos de fauna no pueden estar adyacentes |
| Ten al menos # puntos en cualquier # hábitat | Estos tipos de hábitat no pueden estar adyacentes |
| Ten al menos # puntos en cada fauna mostrada | Tipos de fauna no pueden colocarse en ese hábitat |
| Ten al menos # puntos en cada hábitat mostrado | 1er Tipo de fauna debe estar adyacente al 2do Tipo de fauna |
| Ten # puntos en (F)Fauna or (H)Hábitat | Ten al menos # puntos en cualquier # fauna |

LOGROS (Escenarios)

Los escenarios pueden jugarse multijugador o en solitario. Cada uno de los escenarios te mostrará qué **cartas de puntuación de fauna salvaje** hay que utilizar y cuantos objetivos de 1 a 4 hay que completar para superar dicho escenario. Si juegas en solitario, te sugerimos que empieces por el escenario 1 y continúes hasta el 15, ya que se vuelven progresivamente más difíciles. Solo puedes marcar la forma (icono) de logro cuando superes el escenario. Si juegas con varios jugadores, elige cualquier escenario. Todos los jugadores que superen el escenario pueden marcar su forma (icono) de logro. Cada vez que marques una forma, marca la siguiente forma (icono) de tu ruta en el mapa de logros de senderismo (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>9. 90</p> <p>10</p> <p>5</p>
<p>10. 95</p> <p>F 60</p> <p>3 7</p>	<p>11. 95</p> <p>30</p>	<p>12. 95</p> <p>1 ↑</p>
<p>13. 100</p> <p>1 ↑</p> <p>5</p>	<p>14. 100</p>	<p>15. 100</p> <p>5</p> <p>3 7</p> <p>2 20</p>

LOGROS (Modo Normal)

Prepara y juega una partida multijugador de Cascadia usando las reglas habituales. El ganador de la partida marcará un máximo de una forma (icono) de logro en su columna si se ha conseguido un logro. Cada vez que marques una forma, marca la siguiente en tu camino en el mapa de logros (página 12).

- | | | |
|-----|--|---|
| 1. | | Puntúa 80 puntos o más |
| 2. | | Puntúa 85 puntos o más |
| 3. | | Puntúa 90 puntos o más |
| 4. | | Puntúa 95 puntos o más |
| 5. | | Puntúa 100 puntos o más |
| 6. | | Puntúa 105 puntos o más |
| 7. | | Puntúa 110 puntos o más |
| 8. | | Termina sin fichas de naturaleza |
| 9. | | Termina sin osos |
| 10. | | Termina sin alces |
| 11. | | Termina sin salmones |
| 12. | | Termina sin halcones |
| 13. | | Termina sin zorros |
| 14. | | Ten 10 o más fichas de un tipo de fauna |
| 15. | | Gana la mayoría en 3 hábitats |
| 16. | | Puntúa 5 o más en todos los hábitat |
| 17. | | Puntúa 12 o más en un solo hábitat |
| 18. | | Puntúa 15 o más en un solo hábitat |
| 19. | | Puntúa 10 o más con cada tipo de fauna |
| 20. | | Puntúa 20 o más con dos tipos de fauna |
| 21. | | Puntúa 30 o más en un tipo de fauna |
| 22. | | Termina con 5 o más fichas de naturaleza |
| 23. | | Termina con 10 o más fichas de naturaleza |
| 24. | | Termina sin ecosistemas claves completos |
| 25. | | Termina con solo 3 tipos de fauna |

LOGROS (Restricción de reglas)

Prepara y juega una partida multijugador de Cascadia siguiendo las reglas habituales con una restricción de reglas de la lista de la derecha. El ganador de la partida marcará su forma (icono) de logro bajo la restricción de reglas que se haya utilizado. Siempre que marques una forma (icono), marca la siguiente en tu camino en el mapa de logros (página 12).

1. Al menos un hábitat debe coincidir al colocar losetas.



2. Los hábitats no pueden coincidir al colocar losetas. (Nota: ignora la puntuación de hábitats en esta partida).



3. Cambio de puntuación de hábitats: cada superficie de hábitat de exactamente tres losetas da 3 puntos.



4. Cambio de puntuación de hábitats: las superficies de hábitats deben ser de tamaño 5 o más para puntuar.



5. Juega con un despliegue de solo tres pares de losetas/fichas de fauna salvaje en lugar de cuatro.



6. Juega con dos grupos de cartas de puntuación de fauna salvaje, los jugadores eligen con cuál puntuar.



7. No utilices losetas de hábitat inicial. El entorno de cada jugador comienza con dos losetas de hábitat al azar.



8. Se necesitan dos fichas de naturaleza para realizar una acción de ficha de naturaleza.



9. No puedes situar la ficha de fauna salvaje en la loseta de hábitat que acabas de colocar.



10. Revelando cartas de puntuación. Cada jugador comienza la partida con una de las cinco cartas de puntuación de fauna salvaje en su mano (secreta), y las restantes son visibles para todos los jugadores en la mesa. Cuando juegues una ficha de naturaleza, revela tu carta de puntuación poniéndola bocarriba en la mesa.





OSO PARDO

El oso pardo (*Ursus arctos horribilis*) es la mayor de las especies de osos de Norteamérica y puede llegar a medir 2,5 m cuando se alza de pie sobre sus patas traseras. Alrededor del 75% de la dieta de un oso pardo son bayas, frutas y frutos secos, pero son omnívoros oportunistas, lo que significa que comen una gran variedad de plantas y animales. Las poblaciones de osos pardos se han visto muy afectadas por los asentamientos humanos en sus territorios. Aunque los esfuerzos de conservación han tenido éxito en estabilizar las poblaciones en algunas zonas, el número de osos pardos es ahora menor del 5% del número que solía vagar por la tierra.



ALCE DE ROOSEVELT

El alce de Roosevelt (*Cervus canadensis roosevelti*) es la especie más grande de alce de la región: puede llegar a medir 3 metros de largo y de altura, y pesar más de 450 Kg. El alce de Roosevelt fue nombrado así en honor al presidente Theodore Roosevelt, que estableció el Monumento Nacional del Monte Olimpo (ahora Parque Nacional Olímpico) en 1909, con el fin de proteger a los animales y su hábitat.



SALMÓN CHINOOK

El salmón Chinook (*Oncorhynchus tshawytscha*) es la especie de salmón del Pacífico más grande que se puede encontrar en Cascadia. El salmón Chinook posee un rango increíblemente grande y se puede encontrar en todo el noroeste del Pacífico hasta la costa de California y hasta el oeste de Asia, a través del Océano Pacífico. Muchas poblaciones de salmón están amenazadas por los asentamientos humanos, especialmente por las presas y el desarrollo cerca de los cursos de agua, así como la sobrepesca.



HALCÓN COLIRROJO

El halcón colirrojo (*Buteo jamaicensis*) es una de las especies de aves más comunes de Norteamérica. Se puede encontrar en toda Cascadia, así como en todo el continente. Su envergadura es de unos 127 centímetros. Los halcones colirrojos son aves de rapiña y atacan con un descenso lento con las patas extendidas, lo que difiere de un halcón común, que se lanza en picado hacia su presa.



ZORRO ROJO

El zorro rojo (*Vulpes vulpes*) es uno de los mamíferos más extendidos en todo el hemisferio norte. El zorro rojo de Cascadia es una subespecie de zorro rojo que se encuentra en las praderas y zonas subalpinas al pie de las Montañas Cascadia. Los zorros rojos son cazadores astutos que se alimentan de cualquier cosa, desde pequeños roedores, pájaros, huevos e incluso insectos.

RIOS

El Columbia es uno de los ríos más grandes y quizá más conocidos de toda Cascadia. Se abre paso desde su nacimiento en las Montañas Rocosas de la Columbia Británica hasta llegar al Océano Pacífico, cerca de Astoria, Oregón. El río tiene más de 1.000 millas de largo y su cuenca es el hogar de muchas especies de salmón, como el Chinook, el Coho, el Sockeye y el Steelhead.

HUMEDALES

Los humedales se denominan a menudo “los riñones de la naturaleza” por su eficacia para limpiar los ecosistemas acuáticos al extraer nutrientes como el fósforo del agua. Los humedales son extremadamente biodiversos, lo que significa que contienen una gran variedad de vida. También son paisajes muy productivos, ya que su vida vegetal convierte la energía del sol en biomasa.

BOSQUES

Los bosques de Cascadia son algunos de los más bellos y diversos de todo el mundo. El abeto Douglas es la especie dominante en muchos de los más antiguos. El bosque tropical de Hoh, situado en la Península Olímpica de Washington, es uno de los más húmedos ya que recibe más de 3 metros de lluvia al año. Los bosques son sumideros de carbono extremadamente importantes, ya que los árboles retienen grandes cantidades y son un importante eslabón en la reducción del impacto del cambio climático.

PRADERAS

Las praderas son ecosistemas de pastos que suelen ser abiertos con escasa cobertura arbórea. En Cascadia, muchas de las zonas de praderas se encuentran en las zonas más áridas y desérticas de la región. Pueden parecer llanuras de hierba, pero son algunos de los lugares más diversos de la tierra albergando multitud de especies de fauna salvaje, como roedores, reptiles, pájaros y mamíferos como los zorros.

MONTAÑAS

La cordillera de las Cascadas se extiende desde el sur de la Columbia Británica hasta el norte de California. Presenta tanto montañas volcánicas, como el Monte Santa Helena, que entró en erupción en 1980, y montañas no volcánicas como las Cascadas del Norte. El pico más alto de la cordillera es el monte Rainier, que se eleva casi 15.000 pies sobre el nivel del mar siendo uno de los principales del horizonte de Seattle y es uno de los hitos geográficos más emblemáticos de la región.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

En 2019, Flatout Games creó el Flatout Games CoLab. El CoLab es una oportunidad para que los fundadores de Flatout Games se asocien con gente increíble de la industria de los juegos de mesa. Nuestro enfoque es construir las mejores experiencias posibles involucrando a todo el mundo durante el proceso. Nos esforzamos por generar pasión y entusiasmo en cada uno de nuestros colaboradores a través de una aportación compartida. Esta publicación de CoLab de Cascadia es un proyecto apasionante para todos los implicados de un equipo sólidamente interconectado: nos arriesgamos y somos recompensados juntos.

El CoLab de Flatout Games para Cascadia es:

Randy Flynn - diseño, desarrollo

David Iezzi - desarrollo

Molly Johnson - dirección artística, administración, desarrollo, marketing

Dylan Mangini - diseño gráfico, marketing

Robert Melvin - desarrollo, administración, logística

Kevin Russ - diseño gráfico, marketing, desarrollo

Shawn Stankewich - gestión de proyectos, producción, desarrollo, marketing

Ilustración - Beth Sobel

Diseño de modo solitario - Shawn Stankewich

Diseño de escenarios y logros - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Créditos de AEG:

Nicolas Bongiu - director de proyectos

David Lepore - producción

Créditos de Delirium Games:

Fernando Venegas - traducción y maquetación

Pablo Jiménez - maquetación

Nos gustaría dar las gracias a estos amigos por sus pruebas de juego y su apoyo a 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, and John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub, and Zephyr Workshop.

Flatout Games desea expresar su inmensa gratitud a los fundadores de Cascadia, cuyo apoyo inicial ayudó a hacer posible este juego: **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.**

¿TE GUSTA CASCADIA?
POR FAVOR #CASCADIAGAME

SÍGUENOS @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES

DELIRIUM
GAMES



© 2021 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA. Todos los
derechos reservados. Hecho en China.
Atención: Peligro de asfixia! No recomen-
dado para niños menores de 3 años.

¿Preguntas? contacto@deliriumeditorial.com www.deliriumeditorial.com/cascadia