

КАСКАДИЯ

ОРИЕНТИРЫ



ПРАВИЛА



КАСКАДИЯ

ОРИЕНТИРЫ

Дополнение к игре «Каскадия» для 1—6 участников от 14 лет
о создании ещё более живописных ареалов на Тихоокеанском Северо-Западе.
Авторы: Рэнди Флинн, Молли Джонсон, Роберт Мелвин и Шон Станкевич

Ориентиры

Великолепие Каскадии самобытно и неповторимо. Каждый ареал здесь уникален своими географическими особенностями. Каскадия столь прекрасна благодаря множеству природных достопримечательностей — от ревущего водопада на быстрой реке до вздымающихся ввысь секвой, вершин лесного полога.

В этом дополнении игроки создают обширные ареалы и помещают в них живописные природные ориентиры. Эти ориентиры придадут неповторимый облик и атмосферу каждой экосистеме, а также принесут разнообразные бонусы в конце партии при подсчёте очков!

Новые жетоны ареалов (обычные и начальные)

Новые жетоны ареалов (обычные и начальные) используются так же, как и жетоны в базовой игре «Каскадия», но на них изображены новые сочетания ареалов. Вы также встретите новые жетоны заповедников, на которых есть один вид животных, но несколько разных ареалов. **Можно смешать эти новые жетоны ареалов с базовыми жетонами, чтобы разнообразить их выбор в каждой партии. Нет необходимости убирать эти замешанные жетоны, продолжите ли вы играть в «Каскадию» с другими элементами этого дополнения или без них. Можно использовать эти новые жетоны ареалов и в одиночной игре, а особенно желательно включать их в партию при игре в сценарии из этого дополнения.**

Все новые фишки животных можно добавить в мешочек с фишками животных из базовой игры. Необязательно убирать эти фишки после перемешивания, если вы продолжите играть меньшим составом. (Однако вы можете убрать их, если хотите, чтобы животные разных видов были представлены более равномерно.)

Теперь, когда в игру добавлено 45 новых жетонов ареалов, 5 новых жетонов начальных ареалов и 35 новых фишек животных, в «Каскадию» можно играть впятером и вшестером! Обратите внимание на необязательные альтернативные правила для быстрой партии на с. 4.

В таблице ниже указано, сколько жетонов ареалов нужно оставить в игре в зависимости от количества участников.

Число участников	Число жетонов	С модулем «Ориентиры» (см. с. 6)
1	43 (верните в коробку 87)	44 (верните в коробку 86) — с 1 дополнительным жетоном заповедника
2	43 (верните в коробку 87)	45 (верните в коробку 85) — с 2 дополнительными жетонами заповедников
3	63 (верните в коробку 67)	66 (верните в коробку 64) — с 3 дополнительными жетонами заповедников
4	83 (верните в коробку 47)	87 (верните в коробку 43) — с 4 дополнительными жетонами заповедников
5	103 (верните в коробку 27)	108 (верните в коробку 22) — с 5 дополнительными жетонами заповедников
6	123 (верните в коробку 7)	129 (уберите в коробку 1) — с 6 дополнительными жетонами заповедников

СОСТАВ ИГРЫ

Особые компоненты дополнения «Каскадия. Ориентир» отмечены этим символом, чтобы вы могли легко отличить их от базовых.



45 жетонов ареалов, в том числе
15 жетонов заповедников
(леса, болота, прерии, горы и реки)



5 начальных жетонов ареалов



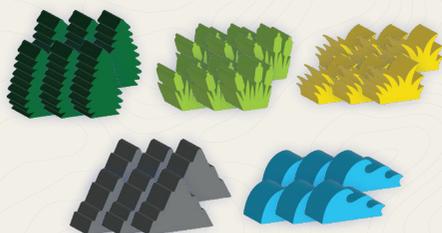
35 фишек животных
(7 медведей, 7 оленей, 7 лососей,
7 ястребов, 7 лисиц)



15 жетонов природы
(шишки Дугласовой
пихты)



15 карт целей для животных
(3 для медведей, 3 для оленей, 3 для лососей,
3 для ястребов, 3 для лисиц)



30 фишек ориентиров
(6 для лесов, 6 для болот, 6 для
прерий, 6 для гор, 6 для рек)



6 карт целей для ориентиров
(12 для лесов, 12 для болот, 12 для
прерий, 12 для гор, 12 для рек)



Правила игры



Блокнот для подсчёта очков

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА БЫСТРОЙ ПАРТИИ

В «Каскадию» можно играть по стандартным правилам при любом числе участников, но, если вы играете впятером или вшестером либо просто хотите сыграть партию быстрее, можете воспользоваться альтернативными правилами быстрой партии.

Особенности подготовки к быстрой партии

1. Возьмите из мешочка по 1 фишке каждого из 5 видов животных для каждого участника.
2. Из жетонов ареалов, выбранных по количеству участников (см. с. 2), раздайте по 5 случайных жетонов ареалов каждому участнику. Игроки помещают их лицевой стороной вверх сбоку от своей игровой зоны.
3. Каждый участник помещает 5 фишек животных (по одной каждого вида) под своими жетонами ареалов по порядку (медведь, олень, лосось, ястреб, лисица) так, чтобы получилось 5 пар.

Это **личный запас** пар ареалов и животных для каждого участника.



Ход игры

Играйте как обычно, но со следующим исключением:

- Когда вы закончили свой ход (выбрали и добавили жетон ареала с фишкой животного) и настал черёд другого участника, вы можете по своему желанию выполнить дополнительное действие между вашими ходами: выбрать одну из пар в вашем личном запасе (пару из жетона ареала и фишки животного сбоку от вашей игровой зоны) и добавить в свою экосистему.

Вы можете делать это не более одного раза между вашими ходами и не более 5 раз за партию. Пары из жетонов ареалов и фишек животных в вашем личном запасе не обновляются.

Примечание: если вы не выполните это дополнительное действие 5 раз до вашего последнего хода, то уже не сможете добавить оставшиеся в личном запасе пары в свою экосистему.

При желании вы можете потратить жетон природы, чтобы поменять местами любые две фишки животных в вашем личном запасе перед вашим дополнительным действием между ходами.

При такой подготовке для быстрой партии каждый участник сделает только 15 основных ходов (не 20) и выполнит 5 дополнительных действий между ними. Это значит, что к концу партии участники добавят в свои экосистемы по 20 жетонов ареалов и по 20 фишек животных — столько же, сколько и в стандартной игре. Дополнительные действия между ходами уменьшат время игры, что особенно хорошо подойдёт для партий на 5—6 участников.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

Дополнительные карты Д—Ж ставят новые задачи! Вы можете перемешать их с другими картами целей и использовать в любой партии. Общие правила карт целей для каждого вида животных приведены на с. 11 базовых правил «Каскадии».



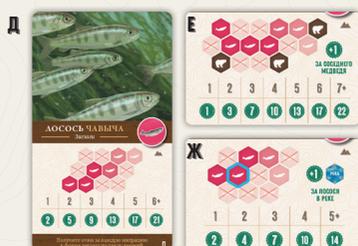
Пояснение к картам медведей:

- Д.** Получите 3 очка за каждого медведя, рядом с которым нет других медведей и есть хотя бы 1 незанятое место. (*Незанятым местом в экосистеме считается место без жетона ареала.*)
- Е.** Получите 12 очков за каждую группу медведей. Группы медведей могут быть соседними с любым числом других животных или незанятым мест, но должны соседствовать с хотя бы 1 животным каждого из 4 видов. Группы медведей могут состоять из 3 медведей и более.
- Ж.** Получите тем больше очков, чем больше у вас пар медведей в лесу. Жетон считается жетоном леса, если любая его часть занята лесом. Для каждой пары медведей достаточно леса только на одном жетоне.



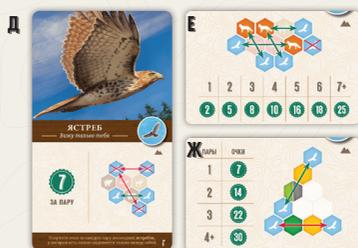
Пояснение к картам оленей:

- Д.** Получите тем больше очков, чем больше у вас групп в точной форме полукольца ровно из 3 оленей. Группа может быть расположена в любом направлении. Олени-одиночки, группы из 2 оленей или из 4 и более не приносят очков.
- Е.** Получите 13 очков за каждую группу точной формы из 3 оленей. Группа может быть расположена в любом направлении. Вычтите 1 очко за каждое животное, соседнее с такой группой (*в том числе за других оленей*), независимо от того, со сколькими оленями это животное соседствует.
- Ж.** Получите очки за каждую группу оленей точной формы, где хотя бы 1 олень находится в прерии. Группа может быть расположена в любом направлении. Жетон считается жетоном прерии, если любая его часть занята прерией. Необязательно, чтобы жетон прерии располагался, как показано на карте.



Пояснение к картам лососей:

- Д.** Получите очки за каждую миграцию в форме зигзага в зависимости от её размера (до 6 лососей). Форма зигзага должна точно соответствовать карте, но может быть повернута или зеркально отражена.
- Е.** Получите очки за каждую миграцию в зависимости от её размера (до 7 лососей), а также 1 очко за каждого медведя, соседнего с миграцией. Каждый медведь учитывается только один раз за миграцию, независимо от того, со сколькими разными лососями он соседствует. Однако один медведь может приносить очки для разных миграций.
- Ж.** Получите очки за каждую миграцию в зависимости от её размера (до 5 лососей), а также 1 очко за каждый жетон реки, через который проходит миграция. Жетон считается жетоном реки, если любая его часть занята рекой.



Пояснение к картам ястребов:

- Д.** Получите 7 очков за каждую пару ястребов, между которыми есть линия видимости, но которые не находятся на линии видимости других ястребов. Каждый ястреб может быть частью только одной пары. Ястребы, у которых есть линии видимости с несколькими ястребами, не приносят очков.
- Е.** Получите тем больше очков, чем больше у вас ястребов, у которых есть линия видимости хотя бы с 1 лисицей. Помните, что линия видимости не может быть между двумя соседними жетонами — между ними должен быть хотя бы 1 жетон или незанятое место. Соседняя лисица нарушает линию видимости для лисицы за ней.
- Ж.** Получите тем больше очков, чем больше у вас пар уникальных ястребов, между которыми есть хотя бы 3 разных типа ареалов. Каждый ястреб может быть частью только одной пары. Тип ареала находится между ястребами, если любая часть жетона на линии видимости между ними занята ареалом этого типа. (*Жетоны с самими ястребами не находятся на линии видимости.*)



Пояснение к картам лисиц:

- Д.** Получите очки за каждую лисицу в зависимости от того, сколько животных находится рядом с ней. Если её окружают 6 животных, получите 4 очка. Если только 4 или 5, получите 2 очка. Если 3 или меньше, лисица не приносит очков.
- Е.** Получите 4 очка за каждую лисицу, рядом с которой есть животные ровно двух видов (*включая других лисиц*). Если рядом с лисицей есть животные любого числа видов, кроме двух, она не приносит очков. Рядом с лисицей может быть любое число животных, если они ровно двух видов.
- Ж.** Получите тем больше очков за каждую лисицу, чем больше разных типов ареалов соприкасается с жетоном, на котором она находится. Ареалы на соседних жетонах, не соприкасающиеся с жетоном с лисицей, не учитываются. Типы ареалов на жетоне с самой лисицей не имеют значения.

ОРИЕНТИРЫ

Вы можете добавить модуль «Ориентиры» в любую партию «Каскадии». Для игры с этим модулем возьмите столько жетонов, сколько указано в правой колонке таблицы на с. 2. В подготовку, ход игры и подсчёт очков вносятся следующие изменения:

Подготовка к игре

1 После того как игроки возьмут начальные жетоны ареалов, каждый участник получает 1 дополнительный жетон заповедника, чтобы добавить его в свою экосистему до начала игры. Для этого сначала выберите первого игрока случайным образом. Переверните жетоны из числа тех, что вы взяли для этой партии (см. с. 2), пока не откроете столько жетонов заповедников, сколько участвует игроков. Положите эти жетоны так, чтобы все игроки хорошо их видели. Начиная с последнего участника (справа от первого), в обратном порядке (против часовой стрелки) каждый выбирает 1 дополнительный жетон заповедника и добавляет в свою экосистему как угодно, в соответствии с правилами. (В одиночной игре просто возьмите первый жетон заповедника из тех, которые вы открыли.) Замешайте остальные открытые жетоны обратно в стопки и продолжайте подготовку к игре как обычно.

2 Перемешайте каждую из 5 колод с картами целей для ориентиров (для лесов, для прерий, для гор, для рек, для болот) и откройте по столько карт из каждой колоды, сколько участников в партии (в одиночной игре откройте по 2 карты из каждой колоды). Поместите эти карты в игровой зоне рядом с выбранными на партию картами целей для животных так, чтобы все игроки хорошо их видели.

3 Рядом с соответствующими картами целей для ориентиров поместите столько фишек ориентиров каждого типа, сколько участников в партии.

Пример подготовки партии на 3 участника



Выложите жетоны заповедников по числу участников. Каждый игрок в обратном порядке хода выбирает 1 жетон заповедника и добавляет в свою экосистему



Ход игры

Играйте как обычно, но со следующими изменениями:

- Каждый раз, добавляя в экосистему жетон, который становится 5-м или более в любом едином ареале (группе из жетонов ареалов, см. с. 8 базовых правил «Каскадиш»), вы можете по желанию поместить фишку ориентира этого типа ареала **на только что добавленный жетон**. Соблюдайте при этом следующие правила:
 - Вы должны поместить фишку ориентира на только что добавленный жетон (нельзя поместить её на другой жетон в том же ареале).

Примечание: вы по-прежнему можете добавить в экосистему выбранную в этот ход фишку животного, но нельзя помещать её на тот жетон, где теперь фишка ориентира. Вы также всегда можете не добавлять фишку животного в экосистему, а вернуть её в мешочек.

- Нельзя брать фишку ориентира такого же типа, который у вас уже есть. Вы можете добавить в свою экосистему только по одному ориентире каждого типа.
- Если вы играете с альтернативными правилами быстрой партии, вы можете добавить в экосистему фишку ориентира только в свой ход. Нельзя делать это во время дополнительного действия.
- Поместив фишку ориентира, выберите одну из карт целей для ориентиров этого типа и поместите рядом с вашей экосистемой. Она может принести очки в конце партии при достижении целей или же бонусы при подсчёте очков за ареалы. Так как вы можете поместить только одну фишку ориентира в ареал каждого из пяти типов, в конце партии у вас будет максимум 5 фишек ориентиров.

Примечание: на жетон с фишкой ориентира нельзя поместить фишку животного. Это значит, что каждая фишка ориентира, добавленная в вашу экосистему, усложнит размещение фишек животных в последующие ходы.

Поместив фишку ориентира на жетон заповедника, вы не получаете жетон природы.

Единый ареал — это непрерывный ареал одного типа (леса, горы, прерии, реки, болота) на группе жетонов, соприкасающихся совпадающими сторонами. Такая группа может быть любого размера: даже один обособленный жетон ареала считается отдельным ареалом.

Поместив 5-й (или последующий) жетон прерии в единый ареал, вы можете поместить фишку ориентира для прерий на только что добавленный жетон и выбрать соответствующую карту цели для ориентиров. Фишку животного можно поместить на любой другой открытый жетон ареала, но нельзя помещать её на жетон с фишкой ориентира



Пример получения очков за ориентиры

Конец партии и подсчёт очков

Подсчитайте очки как обычно, но к своему общему счёту добавьте очки за ориентиры — сумму очков, полученных за каждый ориентир согласно выбранной вами карте цели для этого ориентира. На каждой карте есть объяснение, как подсчитать очки. Запишите сумму очков за ориентиры в соответствующую строку в блокноте.

Примечание: некоторые ориентиры не приносят очков сами по себе, зато дают бонусы при подсчёте очков за ареалы. Не забывайте учитывать эти ориентиры, записывая в блокнот очки за ареалы.

Пояснение к картам целей для ориентиров:



Карты А—Д. Получите очки за животных в ареале определённого типа. Считается, что животное находится в таком ареале, если хотя бы часть жетона, где оно находится, занята ареалом этого типа.



Карты Е. Получите очки за каждую пару занятых заповедников определённого типа ареала. Жетон заповедника относится к ареалу такого типа, если хотя бы часть этого жетона занята ареалом этого типа.



Карты Ж—З. Получите очки за каждый ареал определённого типа. Для карт Ж учитываются в том числе ареалы из одного жетона. Для карты З учитываются только ареалы, которые состоят хотя бы из 2 жетонов.



Карты И—К. Не приносят очков сами по себе, но добавляют очки при подсчёте очков за ареалы. Эти добавления учитываются при определении лидерства в ареалах. Однако они не считаются очками за ориентиры в сценариях (см. с. 10).



Карты Л. Получите тем больше очков, чем меньше у вас ареалов определённого типа, то есть максимум 5 очков (в каждой экосистеме будет хотя бы один ареал этого типа). Такая карта не может отнять у вас очки: если у вас 6 или больше ареалов этого типа, эта карта приносит 0 очков.



Карты М. Нет особых условий. Просто получите 3 очка.



• Объединённый лесной ареал размером 6 + 2: **8 очков** (записывается в строке очков за лесные ареалы).



• Всего 5 горных ареалов: **5 очков.**



• 4 лосося на жетонах прерий: **4 очка.**



• 1 пара занятых болотных заповедников: **3 очка.**

Иконка	М	И	Е	М
Человек				
Лесной ареал	19	11		
Животное	9	7		
Рыба	8	14		
Птица	18	11		
Лось	10	16		
Горный ареал	64	59		
Увеличенный ареал	6	2		
Малочисленные ареалы	7	8	2	
Река	10	8		
Заповедник	8	7		
Лосось	6	4		
Итого	39	37		
Обитатели заповедников	1	3		
Горный ареал	5	12		
Лесной ареал	11	3		

Суммарное количество очков за ориентиры:
0 + 5 + 4 + 3 = 12 очков

НОВЫЕ СЦЕНАРИИ И ДОСТИЖЕНИЯ

Изучайте дикую природу Каскадии, получайте достижения и пройдите путь через все ареалы этого региона, чтобы стать прославленным первооткрывателем Каскадии! Достижения можно зарабатывать и отслеживать как при игре с соперниками, так и в одиночных партиях. Ниже изображена карта достижений, на которой до 5 игроков могут сохранять свой прогресс. Начать получать достижения можно в любой момент — для этого выберите путь и впишите рядом с ним своё имя. Перед каждой партией выбирайте один из двух вариантов игры с достижениями: сценарии (с. 10) или стандартная игра с ориентирами (с. 11) — и следуйте указаниям. После партии, если вы получили достижение, закрасьте свой символ (●▶◆■) в ячейке этого достижения для соответствующего варианта игры, а затем — крайнюю левую пустую ячейку своего пути на этой странице. Сможете ли вы стать первооткрывателем Каскадии и найти все её ориентиры?



ДОСТИЖЕНИЯ. Сценарии

В таблице на следующей странице вам предлагается 20 сценариев. Играть в них можно как с соперниками, так и в одиночку. В каждом сценарии указано, какие карты целей для животных (а в сценариях 11—20 — также карты целей для ориентиров) нужно использовать в партии, какое минимальное количество очков набрать и какие условия (до 3) необходимо выполнить, чтобы успешно пройти сценарий.

В одиночной игре мы предлагаем проходить сценарии по порядку, начиная со сценария 1, поскольку их сложность возрастает. Сценарии 1—10 предназначены для партий без модуля «Ориентиры», а сценарии 11—20 — с этим модулем. При игре с соперниками выберите любой сценарий. Играя сценарии 11—20 с соперниками, разрешайте игрокам выбирать карту целей для ориентиров, уже выбранную другим игроком: несколько игроков могут получать очки с одной и той же карты.

После партии каждый игрок, которому удалось выполнить условия сценария, закрашивает свой символ достижения в строке этого сценария, а затем закрашивает крайнюю левую пустую ячейку своего пути на карте достижений выше.

#												Условие 1	Условие 2	Условие 3	Завершено
1	Ж	Г	Г	А	Д						85				    
2	В	Ж	Е	Г	Б						85				    
3	Д	В	Ж	Е	А						85				    
4	А	Е	В	Ж	Е						90	У вас есть хотя бы по 3 животных каждого вида			    
5	Г	А	Д	Д	Ж						90	Наберите максимум очков за миграцию лососей			    
6	Е	Д	Ж	Б	Д						90	Лисицы не находятся рядом с оленями			    
7	Ж	Д	Д	Ж	Г						95	Наберите хотя бы 10 очков за болота	Наберите хотя бы по 20 очков за животных двух разных видов		    
8	Е	Ж	А	Д	Ж						95	Наберите максимум очков за 3 лисиц	Наберите хотя бы по 7 очков за ареалы двух разных типов		    
9	Д	Е	Ж	Ж	Ж						95	Все ястребы находятся рядом с лисицами	Реки не соприкасаются с горами	У вас есть хотя бы 4 медведя	    
10	Ж	Ж	Е	Е	Е						100	Наберите хотя бы 60 очков за животных	Наберите хотя бы 10 очков за прерии	В лесах нет лисиц	    
11	В	Б	А	Д	Ж	А/Е	Б/Ж	В/З	Г/И	Д/К	85	Наберите хотя бы 5 очков за ориентиры			    
12	Б	В	Е	Ж	А	В/И	Г/З	Г/Е	М/К	Е/Ж	85	Наберите хотя бы 4 очка за лесной ориентир			    
13	Д	Ж	Б	Б	Г	З/Ж	В/М	Б/Д	В/Л	Б/И	90	У вас есть хотя бы 3 ориентира	Наберите хотя бы 12 очков за реки		    
14	А	Е	Ж	Г	Б	Д/М	Е/И	А/Л	Е/Ж	Г/З	95	Наберите хотя бы 8 очков за ориентиры	Наберите хотя бы 10 очков за животных каждого вида		    
15	Ж	Г	Д	В	Е	Г/К	А/Л	Ж/М	А/Д	А/М	95	Наберите хотя бы 7 очков за речной и болотный ориентиры	Наберите максимум очков за оленей		    
16	Д	Ж	В	А	Д	Б/Л	Д/К	И/К	Б/З	В/Л	100	У вас есть хотя бы 4 ориентира	Наберите хотя бы 35 очков за ареалы		    
17	Е	А	Ж	Е	В	И/Ж	З/Д	Г/Л	Е/Ж	Б/К	100	Наберите хотя бы по 4 очка за 2 ориентира	Прерии не соприкасаются с болотами		    
18	Е	Д	Г	Ж	Е	В/Д	М/Г	Е/Ж	В/З	Г/Л	105	Наберите хотя бы по 5 очков за 2 ориентира	Закончите партию с хотя бы 5 жетонами природы	Ястребы не находятся рядом с лососями	    
19	Г	Е	Д	Е	Ж	А/М	Е/Ж	Б/К	Г/И	Д/Е	110	У вас есть все 5 ориентиров	Наберите хотя бы по 10 очков за животных каждого вида	Наберите хотя бы 10 очков за один любой тип ареала	    
20	Ж	Д	Е	Д	Д	Г/Е	Б/А	В/М	Д/Л	З/Ж	115	Наберите хотя бы 15 очков за ориентиры	Наберите хотя бы по 15 очков за животных 3 разных видов	Реки не соприкасаются с лесами	    

ДОСТИЖЕНИЯ. Стандартная игра с ориентирами

#	Условие	Завершено
1	Наберите хотя бы  115	
2	Наберите хотя бы  120	
3	Наберите хотя бы  125	
4	Наберите хотя бы  10 за ориентиры	
5	Наберите хотя бы  15 за ориентиры	
6	Наберите хотя бы  20 за ориентиры	
7	Наберите хотя бы  25 за ориентиры	
8	Наберите хотя бы  7 за один ориентир	
9	Наберите хотя бы  10 за один ориентир	
10	У вас есть все 5 ориентиров	
11	У вас есть 3 ориентира, соседних друг с другом	
12	Наберите хотя бы  60 за животных	
13	Наберите хотя бы  65 за животных	
14	Наберите хотя бы  70 за животных	
15	Наберите хотя бы  35 за ареалы	
16	Наберите хотя бы  40 за ареалы	
17	У вас есть животные только 3 видов	
18	Наберите хотя бы  7 за каждый ареал	
19	У вас заполнены все жетоны ареалов	
20	Закончите партию с хотя бы 7 жетонами природы	

Проведите обычную партию с соперниками или в одиночку, добавив модуль «Ориентиры». После партии каждый игрок может закрасить свой символ достижения не более чем в одной строке, если он выполнил это достижение, а затем закрасить крайнюю левую пустую ячейку своего пути на карте достижений (с. 9).





CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

В начале 2019 года мы, Flatout Games, создали особый проект — Flatout Games CoLab. Это возможность для основателей Flatout Games объединиться с выдающимися людьми из индустрии настольных игр и творить вместе. Наша цель — вовлечь каждого участника в процесс от начала и до конца. Чтобы вдохновить и привлечь творческих людей, мы предлагаем им работать вместе и разделять плоды нашего совместного труда. Издание игры «Каскадия» стало увлекательным опытом для каждого, и все мы работали над игрой как единая команда — вместе рисковали и вместе были вознаграждены.

Команда Flatout Games CoLab

Рэнди Флинн — разработка, развитие проекта, разработка сценариев и достижений.

Бет Собел — иллюстрации.

Молли Джонсон — разработка, оформление, администрирование, развитие проекта, маркетинг, редаKTура.

Дилан Манджини — графический дизайн.

Роберт Мелвин — разработка, развитие проекта, редаKTура, разработка сценариев и достижений.

Шон Станкевич — разработка, руководитель проекта, развитие проекта, оформление, производство, маркетинг, редаKTура, разработка одиночной игры, сценариев и достижений.

Команда AEG

Николас Бонджу — руководство проектами.

Дэвид Лепор — производство.

Адельхайд Циммерман — производство.

Мы выражаем благодарность нашим друзьям за тестирование и поддержку «Каскадии». Это: Фертесса Аллис, Калил Алобаиди, Джули Аренивар, Марлин Аренивар, Хейли Шэй Браун, Брайан Чендлер, Джозеф З. Чен, Джереми Дэвис, Крис Доумс, Джастин Фолкнер, Мануэль Фернандес, Джеки Флинн, Шелли Грант, Кен Грейзиер, Кевин Грот, Спенсер Харрис, Дэвид Ецци, Эшвин Камат, Карла Копп, Эмма Ларкинс, Питер Макферсон, Джулиан Мадрид, Чед Мартинелл, Гэвин Мак-Грудди, Аарон Месбёрн, Тони Миллер, Крис Моррис, Роберт Ньютон, Кэтрин Николлс, Эрик Николлс, Софи Николлс, Риз Николлс, Том Рорем, Кевин Расс, Райан Сандерс, Тейлор Шасс, Коди Томпсон, Саманта Велуччи, Коннор Уэйк, Джош Уильямс, Киндра Уильямс, Лорен Вулси, Марк Юаса, Джон Зинсер, а также

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

Мы признательны всем авторам обзоров, любезно предоставившим свои талант и время, чтобы попробовать «Каскадию. Ориентиры» и рассказать о ней всему миру!

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Иван Реморов.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

