

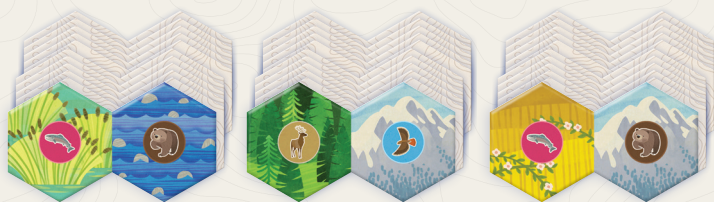
Маленькая КАСКАДИЯ



ПРАВИЛА

Маленькая КАСКАДИЯ

15—30 минут 2—4 игрока От 6 лет



50 жетонов ареалов

Каждый такой жетон состоит из двух шестиугольников — ареалов. На каждом ареале изображено животное, которое может здесь обитать.



30 жетонов рисунков ареалов

(по 6 лесов, болот, прерий, гор и рек)

Собирая группы хотя бы из 3 ареалов одного типа, в конце игры вы получите такие жетоны на свой планшет.



5 карт животных

По одной карте для каждого из 5 видов животных. Обратные стороны для усложнённого варианта игры.

Цель каждого игрока — получать как можно больше жетонов рисунков, чтобы собирать шишки. Тот, у кого в конце игры будет больше всего шишек, победит!

СОСТАВ ИГРЫ



90 фишек животных

(по 18 медведей, оленей, лисиц, ястребов и лососей)

Собирая группы из 3 животных одного вида, вы будете выкладывать такие фишки на ареалы.



30 жетонов рисунков животных

(по 6 медведей, оленей, лисиц, ястребов и лососей)

Собирая группы хотя бы из 3 животных одного вида, вы будете получать такие жетоны на свой планшет.



4 планшета заповедников

Получая жетоны рисунков, выкладываете их в свой заповедник, чтобы создавать неповторимые пейзажи!



Эти правила

Научат вас играть!

ПОДГОТОВКА

1 Каждый игрок берёт 1 планшет заповедника и кладёт его рядом с собой любой стороной вверх так, чтобы оставить место для будущей экосистемы.

2 Перемешайте все жетоны ареалов стороной с животными вниз и сделайте следующее:

а Уберите в коробку столько жетонов ареалов, сколько указано ниже, при этом не глядя на их стороны с животными. (Должно остаться 11 жетонов на игрока + 1.)

2 игрока: уберите 27 из 50 жетонов (останется 23 жетона).

3 игрока: уберите 16 из 50 жетонов (останется 34 жетона).

4 игрока: уберите 5 из 50 жетонов (останется 45 жетонов).

Сложите оставшиеся жетоны ареалов в несколько стопок стороной с животными вниз и поместите их в центр стола.

6 Каждый игрок берёт 1 случайный жетон ареалов из любой стопки, переворачивает его и кладёт перед собой стороной с жи-

вотными вверх — это *начальный жетон его экосистемы*. Оставьте на столе достаточно места — экосистемы участников будут разрастаться!

в Откройте 2 жетона ареалов из любых стопок и поместите их стороной с животными вверх в центр стола — это *рынок*. Отсюда игроки каждый ход будут забирать жетоны.

3 Выложите на стол 5 карт животных стороной с буквой «А» вверх. Если вы хотите попробовать усложнённый вариант игры, см. с. 6.

г Разделите фишки животных по типам и сложите их над картами животных того же вида.

д Разделите жетоны рисунков животных по типам, перемешайте их и сложите в стопки стороной с шишками (🌲) вниз рядом с картами животных того же вида. Не подсматривайте оборотные стороны этих жетонов!

е Разделите жетоны рисунков ареалов по типам, перемешайте их и сложите в стопки стороной с шишками (🌲) вниз, как показано ниже. Не подсматривайте оборотные стороны этих жетонов!

Можно начинать игру!

Пример подготовки к игре вдвоём



1



6

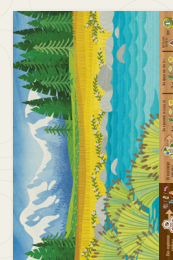
а

2

Рынок



в



Экосистема 2-го игрока

Экосистема 1-го игрока

КАК ИГРАТЬ

Игроки делают ходы по очереди, начиная с самого младшего участника и далее по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из 4 шагов в таком порядке:

1 Выберите жетон ареалов

Выберите один из 2 жетонов ареалов с рынка в центре стола. Они лежат стороной с животными вверх.

2 Присоедините жетон ареалов

Присоедините выбранный жетон к своей экосистеме (к жетонам ареалов перед вами) так, чтобы хотя бы один край жетона соприкасался с другим вашим жетоном.

Старайтесь присоединять друг к другу одинаковые ареалы и собирать вместе одинаковых животных, чтобы получать больше жетонов рисунков — они приносят шишки для победы!

3 Найдите группу животных

Проверьте, есть ли в вашей экосистеме **группа животных** — это одинаковые животные на любых 3 соседних ареалах, на которых ещё нет фишек животных. Каждый ареал (шестиугольник) в такой группе должен соприкасаться хотя бы с одним другим ареалом в этой группе. **Группа животных может быть любой формы.**

Если такая группа есть, сделайте следующее:

- Возьмите 3 **фишки животных** этого вида и накройте ими 3 символа животных на этих ареалах.
- Возьмите 1 **жетон рисунка животного** этого вида и поместите его на свой планшет заповедника. Не смотрите на обратную сторону такого жетона до конца игры! Зато вы можете поместить его в любое место на своём планшете, чтобы создавать свой неповторимый пейзаж Каскадии!

В «Маленькой Каскадии» вы создаёте гармоничную природную среду и заселяете её фауной. Чтобы победить, собирайте как можно больше групп из животных и ареалов — это приносит жетоны рисунков, а следовательно, и шишки для победы!

Рынок

1



или



2



3



4 Пополните рынок

Откройте 1 жетон ареалов из любой стопки и поместите его стороной с животными вверх на рынок, чтобы у следующего игрока тоже был выбор из 2 жетонов.

Передайте ход игроку, сидящему слева от вас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершится, когда каждый игрок совершит ровно 10 ходов — поместит в свою экосистему 10 жетонов (в ней будет 11 жетонов вместе с начальным). *Конец игры легко отследить — если участник забрал один из 2 последних жетонов ареалов, значит, после его хода партия завершается. Один жетон ареалов останется на рынке.*

Теперь проверьте, у кого какие группы ареалов в экосистеме (см. ниже).

Найдите группы ареалов

Каждый игрок проверяет, есть ли в его экосистеме *группа ареалов* — это 3 или больше соседних ареала одного типа. *Группа ареалов может быть любой формы.*

Проверьте каждый из 5 типов ареалов по отдельности (леса, болота, прерии, горы и реки). Если в вашей экосистеме такие группы есть, сделайте следующее:

- а** За каждую группу из 3, 4 или 5 ареалов возьмите **1 жетон рисунка ареала** этого типа и поместите его на свой планшет заповедника.
- б** За каждую группу из 6 или более ареалов возьмите **2 жетона рисунков ареалов** этого типа и поместите их на свой планшет заповедника.

Пора подсчитать шишки каждого игрока, как указано на с. 6, чтобы определить победителя!

4



а



За группу
из 3/4/5
ареалов

б



За группу
из 6+
ареалов

ПОДСЧЁТ ШИШЕК

Переверните все жетоны рисунков

Каждый игрок переворачивает все жетоны на своём планшете заповедника и считает общее количество шишек (🌲) на их оборотных сторонах. На каждом таком жетоне может быть 1 или 2 шишки.

Игрок, на жетонах которого больше всего шишек, побеждает! Если сразу у нескольких участников одинаково много шишек, то все они побеждают. См. справа пример подсчёта шишек.



УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Следуйте обычным правилам игры, но при подготовке положите карты животных стороной с буквой «Б» вверх. На этой стороне карт указаны точные формы групп животных — их нужно повторить в своей экосистеме!

В этом варианте игры, проходя шаг «Найдите группу животных», проверьте, есть ли у вас группа животных такой же формы, как указано на карте этого животного. Такие группы в вашей экосистеме могут быть перевернуты или даже отражены зеркально — они всё равно подходят.



Пример подсчёта шишек в обычной партии



Жетоны рисунков животных:

За 2 группы лососей.....

За 1 группу медведей.....

За 1 группу оленей.....

За 1 группу ястребов.....

За 1 группу лисиц.....



Жетоны рисунков ареалов:

За 1 группу из 7 болот.....

За 1 группу из 5 лесов.....

За 1 группу из 4 прерий.....



= 15



шишек

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ЖИВОТНЫМИ



Медведь гризли

Медведи гризли — или бурые медведи — любят полакомиться ягодами, фруктами, орехами, кореньями и даже лососем. Они довольно прожорливы и могут съесть 50 кг еды за день! Иногда гризли встают на задние лапы, чтобы получше разглядеть окрестности. Сейчас бурых медведей в основном можно встретить на севере Каскадии (в Британской Колумбии и на юго-востоке Аляски).



Олень Рузвельта

Олени Рузвельта — очень крупные животные! Их называли в честь президента США Теодора Рузвельта. Эти олени живут в горах и прибрежных лесах на Тихоокеанском Северо-Западе, а питаются самыми разными растениями: от папоротника до цветов. Они общаются между собой при помощи особого трубного звука — сочетания рёва и свиста.



Рыжая лисица

Рыжие лисицы обитают по всей Северной Америке, а в Каскадии встречается её особый подвид — в основном в прериях и у подножия Каскадных гор. Лисы — очень ловкие охотники и питаются довольно разнообразно: мелкими грызунами, птицами, яйцами и не брезгают даже насекомыми!



Ястреб (краснохвостый сарыч)

Краснохвостые сарычи встречаются в Каскадии чаще многих других видов птиц. Они строят прочные гнёзда из больших веток, служащие им по несколько лет. Сарычи — прирождённые охотники и любят полакомиться мышами и кроликами.



Лосось чавыча

Лосось чавыча — самый крупный вид лососей в Каскадии. Они начинают жизнь в реках, проводят несколько лет в океане, а затем возвращаются в ту же реку, где появились на свет! Там они откладывают икру, из которой затем появятся маленькие лососи. Сейчас этот вид находится под угрозой из-за влияния человека на места его обитания.



FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Команда Flatout Games CoLab

Авторы игры: Фертесса Эллис, Рэнди Флинн.

Руководитель проекта: Шон Станкевич.

Художник: Бет Собел.

Графический дизайн: Дилан Манджини, Шон Станкевич.

Редактура правил: Джозеф З. Чен, Молли Джонсон, Шон Станкевич.

Корректурa: Рэнди Флинн.

Оформление игры: Молли Джонсон, Шон Станкевич.

Развитие игры: Рэнди Флинн, Шон Станкевич, Джозеф З. Чен, Молли Джонсон, Роберт Мелвин.

Продвижение игры: Шон Станкевич, Молли Джонсон.

Администрирование: Молли Джонсон.

Производство: Шон Станкевич.

Команда AEG

Производство: Дэвид Лепор.

Руководство проектами: Адельхайд Циммерман.

Мы благодарим наших друзей за тестирование и поддержку «Маленькой Каскадии». Наибольший вклад внесли: Джули Аренивар, Марлин Аренивар, Хейли Шей Браун, Брайан Чендлер, Джозеф З. Чен, Саммерс Чен, Аарон Доно, Джеки Флинн, Шейн Гринвуд, Патрик Хайден, Дэвид Ецци, Эшвин Камат, Карла Копп, Шарлотт Кайл, Джулиан Мадрид, Роберт Ньютон, Джоли Паттерсон, Сэмми Солкайнд, Коди Томпсон, Саманта Веллуччи, Коннор Вейк, Джош Уилльямс, Киндра Уилльямс и Джон Зинсер, а также Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers и Zephyr Workshop.

Также мы признательны всем, кто нашёл время сыграть в «Маленькую Каскадию», сделать на неё обзор и рассказать об игре всему миру!

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редактор: Анастасия Гребенникова.

Переводчик: Анастасия Пивоварова.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщики: Михаил Кузнецов, Вероника Романова.

В начале 2019 года мы, Flatout Games, создали особый проект — Flatout Games CoLab. Это возможность объединяться с выдающимися людьми из сферы настольных игр и вместе создавать новое. Наша цель — вовлечь каждого в процесс творчества от начала и до конца. Мы предлагаем работать вместе и вместе разделять плоды труда. «Маленькая Каскадия» стала увлекательным приключением для каждого из нас, ведь все мы работали как одна команда — вместе рисковали и вместе получили награды!

Краткая памятка

Во время игры



За группу из
3 животных

1×

В конце игры



За группу из 3/4/5 ареалов

1×

За группу из 6+ ареалов

2×

БОЛЬШЕ
ВСЕГО



=



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.