

# CASCADIA™

## GÖRDÜLŐ FOLYÓK

JÁTÉKSZABÁLY



# KÉSZÍTŐK

## Játéktervezés

Randy Flynn

## Fejlesztés

Fertessa Allyse, Randy Flynn, Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

## Egyszemélyes küldetések és kihívások

Molly Johnson, Shawn Stankewich

## Kreatív vezetés

Molly Johnson, Shawn Stankewich

## Illusztrációk

Beth Sobel

## Grafikai tervezés

Dylan Mangini, Fertessa Allyse, Randy Flynn, Shawn Stankewich

## Szerkesztés

Fertessa Allyse, Randy Flynn, Molly Johnson, Shawn Stankewich

## AEG projektvezető

Nicolas Bongiu

## Gyártás

David Lepore, Adelheid Zimmerman

## Külön köszönet

Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Kimberley Bamburak, Nicolas Bongiu, Monique Brooks, Haley Shae Brown, Jeremy Davis, Karen Dong, Manuel Fernandez, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Emma Larkins, Julian Madrid, Chad Martinell, Levi Mote, Tylor Murray, Sarah Sharp, Cody Thompson, Ilya Ushakov, Josh Williams, Kyndra Williams, John Zinser.

Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, The Unpub, és Zephyr Workshop.

©2024 Alderac Entertainment Group.  
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.  
Cascadia: Rolling Rivers és minden kapcsolódó™, ® és © az Alderac  
Entertainment Group, Inc. vagy a Flatout Games tulajdona.  
Minden jog fenntartva! Made in China.



# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *Gördülő* sorozat bemutatja a pacifikus–észak-amerikai flóratérület élőhelyeit és vadvilágát. Dobj a kockákkal, a vadvilág begyűjtésével teljesítsd az élőhelykártyákat, és töltsd fel állatokkal Cascadia környezetét. A kockáid eredményét módosíthatod különleges akciókkal, a teljesítéskártyák segítségével pedig láncreakciókat válthatsz ki. Négy különböző környezetlap közül választhatsz, amelyek mindegyike egyedi játékményt nyújt. Alkosd meg a legharmonikusabb ökoszisztémát, hogy te legyél a győztes! A *Cascadia: Gördülő folyók* társasjáték Cascadia folyóvízi területeit helyezi előtérbe.

## TARTOZÉKOK

A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha kérdéseket merülne fel játék közben, irjatok nekünk, és segítünk: [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu)

3 alap  
központi kocka



1 különleges  
központi kocka



8 játékoskocka  
(4 db mind a 2 típusból)



4 kezdő  
teljesítéskártya



8 haladó  
teljesítéskártya



30 élőhelykártya  
(15 db mind a 2 színhez)



előlap



hátlap

64 kétoldalas  
jegyzetlap

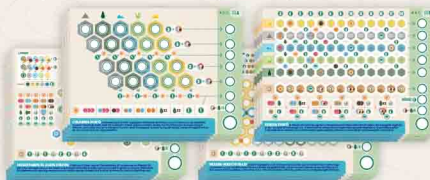


előlap



hátlap

64 kétoldalas környezetlap  
(16 db mind a 4 típusból)



4 játékosgédlet



1 játékszabály



## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Adjatok egy készlet játékoskockát (2 kocka) minden játékosnak. *[Megjegyzés: A játékoskockák a kisebb méretű, kék háttér nélküli kockák. Két különböző típusú játékoskocka van a játékban. Ügyeljetez arra, hogy minden játékos egyet-egyvet kapjon a két különböző típusú kis kockából. Az egyik kis kocka egyedi oldalán egy medve, a másikon pedig egy lazac és egy ölyv látható.]*
- 2 Adjatok minden játékosnak egy jegyzetlapot, egy játékossegédletet és egy íróeszközt (nem tartozék) a lapokon való jelöléshez.
- 3 Döntsetek el közösen, hogy melyik környezetlappal fogtok játszani, és adjatok minden játékosnak egy megfelelő környezetlapot (A, B, C vagy D). *[Megjegyzés: A környezetlapokon a nehézségi szintet jelző csillagok láthatók. Az 1 csillagos a legegyszerűbb, a 3 csillagos pedig a legnehezebb. Az egyes környezetlapok részletes leírását a 10–17. oldalon találod.]*
- 4 Helyezzétek a 4 központi kockát (3 alap központi kocka és 1 különleges központi kocka) a játéktér közepére, minden játékos számára jól látható helyre.
- 5 Válogassátok szét az élőhelykártyákat két külön pakliba a kártyák hátoldalán látható szintek szerint (1-es és 2-es szint). A paklikat tegyétek az asztalra képpel lefelé, és mindkét szint paklijából távolítsatok el 1-1 kártyát mind az 5 élőhelytípusból (összesen 10 kártyát kell eltávolítani). Az eltávolított kártyákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. Összesen 10 kártya marad mindkét pakliban. Keverjétek meg a két paklit külön-külön, és tegyétek az 1-es szintű paklit a 2-es szintű paklira. Helyezzétek a paklit (összesen 20 kártya) a játéktér közepére – ez lesz a húzópakli.
- 6 Fedjétek fel egy élőhelykártyát a húzópakliból, és tegyétek azt képpel felfelé a húzópakli jobb oldalára. Ez lesz az első a 4 kártyahelyből, ahová az élőhelykártyák kerülnek a játék során.
- 7 Keverjétek meg a teljesítéskártyákat, és fedjétek fel belőlük 4-et. Tegyétek ezt a 4 kártyát a felfedés sorrendjében balról jobbra haladva a 4 kártyahely fölé vagy alá (lásd az ábrát). A kedvezmény teljesítéskártyákat (kék háttér) a kártyahelyek fölé, a bónusz teljesítéskártyákat (barna háttér) pedig a kártyahelyek alá helyeztétek. A megmaradt teljesítéskártyákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. *[Megjegyzés: Az első játékhoz javasoljuk, hogy a 4 kezdő teljesítéskártyát használjátok, ezek a kártyák egyszerűbbek, és a segítségükkel könnyebben elsajátíthatjátok a játékszabályokat. A kezdő teljesítéskártyák az 1–4-es sorszámú kártyák. Ha már jobban ismeritek a játékot, összekeverhetitek a kezdő és haladó teljesítéskártyákat, és kísorsolhatjátok azokat, vagy játszhattok a kedvenc kártyáitokkal is.]*

Most már készen álltok a játékra!

*[Megjegyzés: Ha a Gördülő játéksorozat több verziójával is rendelkeztek, összekeverhetitek a központi kockákat, az élőhelykártyákat, a teljesítéskártyákat, vagy akár több játékosal is játszhatjátok a játékot. A tartozékok keveréséről további részleteket találtok a 20. oldalon.]*



## A JÁTÉK MENETE

A játék 20 fordulóból áll. Minden fordulóban egy játékos dob a 4 központi kockával, és minden játékos dob a 2 játékoskockájával. Válasszátok ki, hogy milyen vadvilágtípus(oka)t szeretnétek begyűjteni ebben a fordulóban (a kockadobás eredményét kockaakciókkal befolyásolhatjátok és/vagy végrehajthattok különleges akciókat a különleges központi kocka eredménye alapján), majd a begyűjtött állatokat jegyezzétek fel a jegyzetlapotokra. Ezután döntsétek el, hogy szeretnétek-e teljesíteni az egyik elérhető élőhelykártyát. Ha igen, aktiválhatjátok az adott élőhelykártyához tartozó teljesítéskártyát, majd a teljesített kártyák alapján töltsétek ki a környezetlapotokat és a jegyzetlapotokat.

Minden forduló végén fedjétek fel egy új élőhelykártyát, a már korábban felfedett élőhelykártyákat pedig toljátok el eggyel jobbra. Ha nem tudtok új élőhelykártyát felfedni, a játék véget ér.

### A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

1. KOCKADOBÁS
- ↓
2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE
- ↓
3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

5 vadvilág- és 5 élőhelytípus van a játékban:



HEGY



ERDŐ



PRÉRI



MOCSÁR



FOLYÓ



MEDVE



VAPITI



RÓKA



ÖLYV



LAZAC

*[Megjegyzés: A vadvilágtípusok a ritkaságuk és az értékük alapján rangsorolhatók: a medvék állnak a lista élén (a legritkábbak és a legértékesebbek), míg a lista legvégén a lazacok találhatóak (a leggyakoribbak és a legkevésbé értékesek). A vadvilágtípusok felfelé vagy lefelé történő átváltását a fenti sorrend szerint hajthatjátok végre. Az átváltási sorrend a jegyzetlapon is megtalálható, felülről lefelé haladva. Az élőhelyeknek nincs rangsoruk.]*

## 1. KOCKADOBÁS

Minden fordulóban egy játékos dob a 4 központi kockával az asztal közepén (nincs jelentősége, hogy ki dob a kockákkal, a központi kockák eredményét minden játékos használja), majd minden játékos dob a 2 játékoskockájával a saját játékosterületén. A játékosok a további lépéseket egyszerre hajtják végre.

## 2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE

A kockadobás után vadvilágot gyűjtesz be a közös központi kockák és a saját játékoskockáid eredménye alapján. Általában egyetlen vadvilágtípust választasz ki, majd begyűjtöd az összes állatot ebből a típusból. A különleges központi kocka és a kockaakciók segítségével egy fordulóban akár több állatot és/vagy több vadvilágtípust is begyűjthetsz. Először mindig a különleges központi kocka eredményét kell ellenőrizned, majd eldöntened, hogy végrehajtasz-e kockaakciót (választható) – ezek módosíthatják a begyűjthető állatokat.

### A. KÜLÖNLEGES KÖZPONTI KOCKA ELLENŐRZÉSE:

Az alábbiakban bemutatjuk a különleges központi kocka egyes oldalait. A dobás eredménye befolyásolhatja, hogy milyen állatokat tudsz begyűjteni a fordulóban:



**Dzsókerállat** – Egy általad választott vadvilágtípushoz tartozó állatként vedd figyelembe. *[Megjegyzés: Ez a szimbólum bónusként a környezetlapokon is megjelenik, és egy általad választott állatot jelöl. Ezzel a szimbólummal nem vehetsz el újabb vadvilágtípust, de növeli a választott típusú állatok mennyiségét.]*



**Kockaakciók költségének csökkentése 1 természetjelzővel** – Ha kockaakciót hajtasz végre (lásd 8. oldal), csökkentheted az akció költségét 1 természetjelzővel. Például, az „átváltás lefelé” kockaakciót ingyen hajthatod végre.



**+1 másik állat** – Miután kiválasztottad, hogy melyik vadvilágtípus(oka)t szeretnéd begyűjteni, válassz ki egy olyan további kockát, ami nem volt részes a begyűjtésnek, és gyűjtsd be a rajta látható állatot is. *[Megjegyzés: Így ebben a fordulóban 1-nél több vadvilágtípust fogsz elvenni. Továbbá, egy dzsókerkockáról így egy tetszőleges állatot gyűjthetsz be.]*



**1 játékoskocka duplázása** – Duplázd meg az egyik játékoskockádat, mielőtt vadvilágot gyűjtesz be. A másik játékoskockádat a szokásos módon használd.



**Medve/dupla lazac** – 1 medveként vagy 2 lazacként vedd figyelembe.



**Ölyv/vapiti** – 1 ölyvként vagy 1 vapitiként vedd figyelembe.

A kockadobás után először mindig a különleges központi kocka eredményét kell ellenőrizned, hogy megtudd, milyen hatása van az adott fordulóra.

## B. KOCKAAKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (VÁLASZTHATÓ)

A kockaakciók (★) segítségével az állatok begyűjtése előtt módosíthatod a kockadobás eredményét, hogy több állatot gyűjthess be (lásd az alábbi példát). Kockaakció végrehajtása nem kötelező, a használata pedig természetjelzőbe kerül. Fordulónként **EGY** kockaakciót hajthatsz végre, ehhez el kell költened a megfelelő számú természetjelzőt a jegyzetlapodról. 3 különböző kockaakció közül választhatsz:

### ★1. Átváltás lefelé

Az egyik vadvilágtípus összes kockáját átválthatod a rangsorban közvetlenül alatta lévő vadvilágtípusra.

Ez a kockaakció 1 természetjelzőbe kerül.



### ★2. Átváltás felfelé

Az egyik vadvilágtípus összes kockáját átválthatod a rangsorban közvetlenül felette lévő vadvilágtípusra.

Ez a kockaakció 2 természetjelzőbe kerül.



### ★3. Két típus begyűjtése

Ezzel az akcióval nem egy, hanem **KÉT** vadvilágtípusból gyűjtöd be az összes állatot. Ez a kockaakció 3 természetjelzőbe kerül.



*[Megjegyzés: A kockák értékét fizikailag nem változtatod meg. A kockaakciókkal minden játékos módosíthatja a kockákról begyűjtött állatokat, de a kockák eredménye a dobás után nem változik.]*

## C. BEGYŪJTÖTT ÁLLATOK RÖGZÍTÉSE A JEGYZETLAPON

A kockák eredménye, a kockaakciók, valamint a különleges központi kocka figyelembe vételével (lásd az A. és B. pontokat) **válassz ki egy vadvilágtípust, és gyűjtsd be a központi kockákon és a játékoskockáidon lévő (vagy a módosításoknak megfelelő) valamennyi állatot ebből a típusból.** Ezután rögzítsd a begyűjtött állatokat a jegyzetlapodon. Húzd át a korábbi számot a megfelelő sorban, és írd be az új mennyiséget (a most begyűjtött állatok száma és az áthúzott szám összege). *[Megjegyzés: A különleges központi kocka egyes oldalai és kockaakciók hatására többféle állatot is begyűjthetsz. Azoknál a kockáknál, ahol két különböző vadvilágtípus látható, válassz a két vadvilágtípus közül.]*

*Példa a vadvilág begyűjtésére (további példák a 20. oldalon):*



1) Az 1-es játékos a bekarikázott kockákat használja, hogy ölyveket gyűjtsön be. 2) Az „1 játékoskocka duplázása” hatással megduplázza az ölykockáját, így a kockát 2 ölyvként veheti figyelembe. 3) Elkölt 2 természetjelzőt, hogy a 2 lazacot átváltsa 2 ölyvre. 4) A lazac/ölyv központi kockáról az ölyvet választja, hogy 1 további ölyvet gyűjtsön be. 5) Összesen 5 ölyvet gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számot, és beírja az ölyvek új mennyiségét.



### 3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

A jegyzetlapodon lévő állataid elköltésével élőhelykártyákat teljesíthetsz, hogy kitöltsd a környezetlapodat, és pontokat szerezz. Minden fordulónál csak egy élőhelykártyát teljesíthetsz (nem kötelező). Ha szeretnél teljesíteni egy élőhelykártyát, hajtsd végre az alábbi lépéseket a megadott sorrendben:

- 1. Kedvezmények érvényesítése:** Ellenőrizd, hogy az élőhelykártya felett van-e kedvezmény teljesítéskártya. Ha igen, érvényesítheted a kedvezményt. (A kedvezmények leírása a kártyákon olvasható, amelyek magyarázatát a 19. oldalon találod).
- 2. Költség befizetése:** A kártya teljesítéséhez szükséges minden vadvilág-típusból el kell költened a megadott számú állatot. Ehhez húzd át az aktuális számot a jegyzetlapodon, majd írd be a költségek levonása után megmaradt mennyiséget.
- 3. Az élőhely- és a teljesítéskártya bónuszainak megszerzése:** Ellenőrizd, hogy a kártyán van-e bónusz természetjelző, illetve a kártya alatt van-e bónusz teljesítéskártya. Ha igen, dönts el, hogy szeretnéd-e megszerezni a bónusz(ok)a(t) vagy sem. A bónuszokat tetszőleges sorrendben szerzed meg (a részleteket a 19. oldalon találod).
- 4. A környezetlap kitöltése:** Töltsd ki a környezetlapodat a megfelelő élőhelytípusnak és az élőhelykártyán látható számnak megfelelően (a különböző környezetlapok kitöltésének részletes leírását a 10–17. oldalon találod).
- 5. A környezetlap bónuszainak megszerzése:** A megszerzett bónuszaidat jelöld a környezetlapodon a bónusz áthúzásával, majd jegyezd fel a jegyzetlapodra, vagy karikázd be a játék végi pontozáshoz. *[Megjegyzés: A környezetlapod egyes bónuszaival további akciókhoz juthatsz a környezetlapodon. Ezeket az akciókat azonnal végrehajthatod, átlalad választott sorrendben.]*

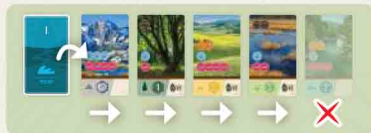
Ha nem szeretnél élőhelykártyát teljesíteni, akkor csak vadvilágot fogsz begyűjteni a fordulóban. *[Megjegyzés: Több játékos is teljesítheti ugyanazt az élőhelykártyát, és a teljesítést követően ne távolítsátok el a kártyát. Egy korábbi fordulóban teljesített élőhelykártyát egy későbbi fordulóban ismét teljesíthetsz.]*



- 1) A 2-es játékos a kedvezmény teljesítéskártyával levonhat 1 tetszőleges állatot az élőhelykártya költségéből. 1 vaptivel csökkenti a költséget.
- 2) A többi szükséges vadvilágot elkölti a jegyzetlapjáról.
- 3) Kap 2 természetjelzőt és jelölhet 3 folyót a környezetlapján.
- 4) Kitölti a környezetlapját (lásd az egyes környezetlapok leírását).
- 5) Kap 1 pontot, továbbá 1 ölyvet és 1 rókát bónuszként a második folyó kitöltéséért.

## FORDULÓ VÉGE

Amint minden játékos elvégezte a fenti lépéseket, csúsztassátok az élőhelykártyá(ka)t egy kártyahellyel jobbra, fedjétek fel egy új élőhelykártyát a húzópakliból, és helyezétek a húzópaklitól jobbra az első helyre. Ha már több, mint 4 felfedett kártya van a sorban, távolítsátok el a húzópaklitól legtávolabb lévő kártyát. Ezt a kártyát a játék hátralévő részében már nem használjátok. Minden fordulóban legfeljebb 4 kártya lehet képpel felfelé. A kártyák végighaladnak a játéktéren, minden fordulóban egy hellyel jobbra tolódva, amíg el nem dobjátok azokat. *[Megjegyzés: A teljesítéskártyák mindig a helyükön maradnak.]*



## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a forduló végén már nincs több élőhelykártya a húzópakliban (nem tudtok új kártyát felfedni). *[Megjegyzés: Ez azt is jelenti, hogy befejeződött a 20. forduló, amelyben az utolsó 4 kártya volt felfedve a játéktér közepén.]* Hajtsátok végre a végső pontozást. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! A végső pontszám kiszámításához nézzétek meg az egyes környezetlapokhoz tartozó részletes leírást (10–17. oldal). Döntetlen esetén a több megmaradt természetjelzővel rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

## KÖRNYEZETLAPOK

### A környezetlap – COLUMBIA FOLYÓ



#### Teljesített élőhelykártya jelölése:

A teljesített élőhelykártyán látható számot írd be az élőhelykártya típusának megfelelő oszlop legfelső üres hatszögmezőjébe. Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat a környezetlapodon.

*[Megjegyzés: Minden élőhelytípushoz 4 hatszögmező áll rendelkezésre, így legfeljebb 4 kártyát teljesíthetsz minden élőhelytípusból.]*

Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:



- *Kitöltöd egy élőhely oszlopának 2. és 4. hatszögmezőjét.* Karikázd be a bónuszpontot, majd megkapod a lap alján lévő bónuszterületen látható bónuszok egyikét. Vadvilág- és természetjelző-bónuszok esetén húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha győzelmi pontot választasz, karikázd be (minden bónuszt csak egyszer szerezhetsz meg).
- *Egy sorban minden hatszögmezőt kitöltöttél.* Megszerzed a sor jobb szélén látható bónuszt. A győzelmi pontot karikázd be, a dzsókerállatot húzd át, és rögzíts 1 tetszőleges állatot a jegyzetlapodon.



## A játék végi pontozáshoz:

Add össze az egyes sorokban szerzett pontokat, beleértve a hatszögmezőkbe írt számokat és a bekarikázott győzelmi pontokat is. Írd be a részösszegeket a megfelelő mezőkbe a környezetlap jobb szélén. 1 pontot kapsz a jegyzetlapodon megmaradt minden 5 állat és/vagy természetjelző után. Írd be a megfelelő mezőbe. Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

**COLUMBIA FOLYÓ** A Columbia folyó a Sziklás-hegységben található forrástól kezdve 3000 kilométeren (1243 mérföldön) keresztül hópályóg északi, majd déli és nyugati irányban egészen a Csendes-óceánra, kijelölve Washington és Oregon államok délkeleti, illetve északi határait. A Columbia a Csendes-óceán északnyugati részének legnagyobb folyója, amelynek vízgyűjtő területe kb. 670 000 km<sup>2</sup> (258 000 négyzetmérföld).

- 1 Felső élőhelysor:**  $2+3+4+2+3 (+3)=17$  pont
- 2 Második élőhelysor:**  $3+4+1=8$  pont
- 3 Bónuszsor:**  $1+1+1=3$  pont
- 4 Harmadik élőhelysor:**  $5+3+5=13$  pont
- 5 Negyedik élőhelysor:** 1 pont
- 6 2. bónuszsor:**  $1+1=2$  pont
- 7 Megmaradt erőforrások:** 1 pont minden 5 megmaradt erőforrásért (összes természetjelző és állat) =2 pont.
- 8 Végző pontszám:** Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

## B környezetlap – ELWHA FOLYÓ



### Teljesített élőhelykártya jelölése:

A teljesített élőhelykártyának megfelelő élőhelytípus sorában, a bal szélső üres hatszögmezővel kezdve rajzolj körbe a teljesített élőhelykártyán lévő számmal megegyező számú hatszögmezőt.

Ha elérted a sor végét, lépj át a „bónuszszávra”, és a bal szélső üres mezővel kezdve folytatd a hatszögmezők körberajzolását.

*[Megjegyzés: Ha olyan élőhelykártyát teljesítesz, amelynek a sorát már teljesen kitöltötted, a jelölést a bónuszszávon kezd.]*

2 préri jelölése a prerisávon

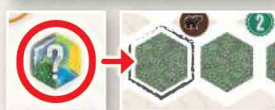


Egy 3-as jelölés a bónuszszávon



Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. Ha állat- vagy természetjelző-bónuszt szereztél, húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha győzelmi pontot, karikázd be. A bónuszokat tetszőleges sorrendben kapod meg. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:

- Teljesen körberajzolod egy, 4 hatszögmező között lévő bónuszmezőt úgy, hogy mind a 4 szomszédos hatszögmezőt (2 felette és 2 alatta) körberajzolod.
- Körberajzolod egy olyan hatszögmezőt, amelyen bónusz található.
- Körberajzolod egy hatszögmezőt, vagy körbekerítesz egy bónuszmezőt, amelyen nap- vagy esőikon található. A környezetlap nap/eső részén húzd át a megfelelő nap- vagy esőikont a bal szélsővel kezdve. Válassz ki egy bónuszt a megfelelő oszlopból, és megkapod azt. Ha ez egy állat- vagy természetjelző-bónusz, húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha ez egy győzelmi pont, karikázd be. *[Megjegyzés: a nap/eső terület minden oszlopában 4 bónusz található, és a 4-ből mindig csak 2-t szerezhetsz meg, ha a nap- és az esőikont is eléred az adott oszlopban.]*
- Ingyenes hatszögmező bónuszt is szerezhetsz. Ha egy ilyen bónuszt szerzel, húzd át, és rajzolj körbe 1 további hatszögmezőt bárhol a környezetlapodon, az általános szabályok szerint.



## A játék végi pontozáshoz:

Mind az 5 élőhelysávon, valamint a bónuszszávon megkapod az utolsó körberajzolt hatszögmező oszlopa felett látható pontszámot. Írd be ezeket a részösszegeket a megfelelő mezőkbe. Add össze a bónuszokból szerzett pontokat (a sávok között és a nap/eső bónuszterületen), és írd be ezt a részösszeget a megfelelő mezőbe. 1 pontot kapsz a jegyzetlapodon megmaradt minden 5 állat és/vagy természetjelző után. Írd be a megfelelő mezőbe. Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámot.



- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>1</b> Prérisáv: 9 pont   | <b>6</b> Bónuszszáv: 5 pont   |
| <b>2</b> Hegysáv: 7 pont    | <b>7</b> Bónuszok: 1+1+1+1+2+2 (a sávok között) +2 (nap/eső)=11 pont                  |
| <b>3</b> Folyósáv: 17 pont  | <b>8</b> Megmaradt erőforrások: 2 pont  |
| <b>4</b> Mocsársáv: 20 pont | <b>9</b> Végső pontszám: Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámot. |
| <b>5</b> Erdősáv: 4 pont    |   |

## C környezetlap – TATSHENSHINI ÉS ALSEK FOLYÓ



### Teljesített élőhelykártya jelölése:

Rajzolj körbe a teljesített élőhelykártyával megegyező számú és típusú hatszögmezőt. Minden hatszögmezőnek, amit körberajzolsz, szomszédosnak kell lennie egy már körberajzolt hatszögmezővel, de az ugyanabban a fordulóban jelölt mezőknek nem kell szomszédosnak lenniük egymással. A környezetlapon van két csillaggal jelölt körberajzolt hatszögmező. Az egyik ilyen mezővel szomszédosnak kell elkezdened a hatszögmezők jelölését. Minden választott hatszögmező élőhelyének meg kell egyeznie a teljesített kártya élőhelyével. A kétfelé osztott hatszögmezőket a két élőhely bármelyikénél körberajzolhatod.



Ha egy élőhely összes hatszögmezőjét körberajzoltad, karikázd be az adott élőhely kitöltéséért járó bónuszt a környezetlap megfelelő részén. Ezután, ha még további hatszögmezőket rajzolhatnál körbe, ezt folytatd a bónuszszávon, és balról az első szabad mezővel kezdve karikázd be/húzd át annyi pontot és/vagy bónuszt, amennyi hatszögmezőt nem tudtál körberajzolni.

Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. A bónuszokat tetszőleges sorrendben kapod meg. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:

- **Körberajzolsz egy nap- vagy esőikonnal jelölt hatszögmezőt.** A környezetlap nap/eső részén húzd át a megfelelő nap- vagy esőikont a bal szélsővel kezdve. Válassz ki egy bónuszt a megfelelő oszlopból, és megkapod azt. Ha ez egy állat- vagy természetjelző-bónusz, húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha ez egy győzelmi pont, karikázd be. Ha ingyenes hatszögmező, húzd át a bónuszt, és rajzolj körbe egy tetszőleges hatszögmezőt a környezetlapodon, a szomszédossági szabályokat betartva. **[Megjegyzés: a nap/eső terület minden oszlopában 4 bónusz található, és a 4-ből mindig csak 2-t szerezhetsz meg, ha a nap- és az esőikont is eléred az adott oszlopban.]**
- **Körberajzolsz egy olyan hatszögmezőt, amelyen látnivalóikon található.** A látnivalók bónuszterületen húzd át a megfelelő látnivalót a nyilak által meghatározott sorrend szerint. Ha ezzel bónuszt szerzel, megkapod azt (akárcsak egy teljes oszlop vagy sor esetén). Ha ez egy állatbónusz, húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon. Ha ez egy győzelmi pont, karikázd be. Ha ingyenes hatszögmező, húzd át a bónuszt, és rajzolj körbe egy megfelelő típusú hatszögmezőt a környezetlapodon, a szomszédossági szabályokat betartva.



**[Megjegyzés: a környezetlapodon egy hatszögmezőt úgy is teljesen körbe tudsz rajzolni, hogy a körülötte lévő mind a 6 hatszögmezőt körberajzolod.]**

**A hatszögmező így is teljesítettnek számít, így megkapod a bónuszát. Vannak olyan hatszögmezők a környezetlapon, amelyeknek nincs élőhelyük. Ezeknek a hatszögmezőknek mind a 6 környező hatszögmezőjét körbe KELL rajzolnod a bónusz megszerzéséhez (lásd a fenti ábrát).]**

## A játék végi pontozáshoz:

Add össze az egyes élőhelytípusok körberajzolt hatszögmezőin jelzett pontokat, és ha teljesen kitöltötted az élőhelyet, adj hozzá 4 pontot. Írd be ezeket a részösszegeket a megfelelő mezőkbe. Add össze a bónuszszávon szerzett pontokat, és írd be ezt is a megfelelő mezőbe. Add össze a látnivalókért és a nap/eső területekről szerzett pontokat, és írd be az összeget a megfelelő mezőbe. 1 pontot kapsz a jegyzetlapodon megmaradt minden 5 állat és/vagy természetjelző után. Írd be a megfelelő mezőbe. Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

**LÁTNIVALÓK**

**BÓNUSZOK**

**TATSHENSHINI ÉS ALSKEK FOLYÓK** A Tatshenshini (tínjilt nyelvben T'achanshábéeni, dél-tutchone nyelvben Shwáshé Chù) folyó Yukon délnyugati részén, és Brit Columbia északnyugati részén folyik keresztül, majd az Alaskával egyesülve az Alaszkai -többé ömlik. Ez a folyórendszer fenséges hegynyakatok szel át, amelyek rengeteg növénynek és állatnak adnak otthont. Ez a terület a világörökség része.

HA TELJES +4 = 24  
 HA TELJES +4 = 12  
 HA TELJES +4 = 4  
 HA TELJES +4 = 8  
 HA TELJES +4 = 3  
 BÓNUSZ +1 = 11  
 +1/5 = 1  
**65**

- 1 Folyóterület:** 20+4 (a folyó teljes kitöltéséért)=24 pont
- 2 Erdőterület:** 12 pont
- 3 Préri terület:** 4 pont
- 4 Mocsárterület:** 8 pont
- 5 Hegyterület:** 3 pont
- 6 Bónuszszáv:** 2 pont
- 7 Bónuszok:** 6+3 (látnivalók) +2 (nap/eső)=11 pont
- 8 Megmaradt erőforrások:** 1 pont
- 9 Végső pontszám:** Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

## D környezetlap – FRASER-FOLYÓ (STO:LO)



### Teljesített élőhelykártya jelölése:

A környezetlap jelölését mostantól nemcsak az élőhely típusa és száma, hanem az élőhelykártya vadvilágköltsége is befolyásolja. Az állatokat az élőhelytípusnak megfelelő üres hatszögmezőkbe kell beírnod (írd be a megfelelő kezdőbetűt: L = lazac, Ö = ölyv, R = róka, V = vapiti, M = medve).



A teljesített élőhelykártyán látható számmal megegyező számú állatot írn be olyan hatszögmezőkbe, amelyek megfelelnek a kártya élőhelyének. Csak olyan állatot írhatasz be, amely az élőhelykártya költségei között szerepel. Például, ha az élőhelykártya költségei között 2 medve látható, legfeljebb 2 medvét írhatasz be, de ha az élőhelykártya költsége között nincs medve, nem írhatasz be medvét. Az egyes állatokat bármelyik olyan hatszögmezőbe beírhatod, amely megfelel a teljesített kártya élőhelyének, nem kell, hogy szomszédosak legyenek egymással. Ugyanarról az élőhelykártyáról különböző vadvilágtípusba tartozó állatokat is elhelyezhetsz, legfeljebb az élőhelykártyán látható mennyiségben.

Ha egy élőhelytípus összes hatszögmezőjét kitöltötted, és vannak még kitöltendő hatszögmezők, folytasd a bónuszszávon, és balról az első szabad mezővel kezdve karikázz be/húzd át annyi pontot és/vagy bónuszt, amennyi hatszögmezőt nem tudtál kitölteni.



Ellenőrizd, hogy szereztél-e bónuszokat. A bónuszokat tetszőleges sorrendben kapod meg. Egy bónuszt akkor szerzel meg, ha:



- *Kitöltesz két olyan szomszédos hatszögmezőt, amelyek között bónusz található. Húzd át a bónuszt, és rögzítsd a jegyzetlapodon.*
- *Kitöltesz három olyan szomszédos hatszögmezőt, amelyek között bónusz található. Húzd át a bónuszt, és töltsd ki bármelyik hatszögmezőt a környezetlapodon egy tetszőleges állattal.*



### A játék végi pontozáshoz:

Add össze az egyes vadvilágtípusokból szerzett pontjaidat a környezetlapon feltüntetett pontozási feltételeknek megfelelően. (A pontozási feltételek hasonlóak a *Cascadia vadvilága* játékban találhatóéhoz, így ismerősek lehetnek azoknak, akik már játszottak vele.) **Magyarázatok – MEDVÉK:** Pontokat ad minden medvepárért, amelyek tagjai szomszédosak egymással. A párok mellett nem lehet másik medve. **VAPITIK:** Az egy sorban elhelyezkedő vaptikért ad pontokat a sor hossza alapján. A sorok szomszédosak lehetnek egymással, de minden vapiti csak egy sorba számolható. **RÓKÁK:** A rókák aszerint pontozódnak, hogy a körülöttük lévő 6 hatszögmezőben vannak-e állatok. Ha egy róka körül 6 (bármilyen) állat van, 2 pontot kapsz. Ha egy róka körül 2–5 (bármilyen) állat van, 1 pontot kapsz. Ha egy róka körül 0–1 állat van, nem kapsz pontot. **ÖLYVEK:** Az olyan ölyvek száma alapján ad pontokat, amelyek nem szomszédosak más ölyvekkel. **LAZACOK:** A lazacrajokért ad pontokat a raj hossza alapján. A raj a szomszédos lazacok egy olyan csoportja, amelyben minden lazac legfeljebb két másik lazaccal szomszédos.



(Ez azt jelenti, hogy egy 3 lazacból álló háromszög alakú csoport rajnak számít, de több lazac nem csatlakozhat ehhez a rajhoz.) Egy lazacraj nem lehet szomszédos egy másik lazaccal. Írd be az egyes vadvilágtípusokból szerzett részösszegeket a megfelelő mezőbe. Add össze a bónuszszávon szerzett pontokat, és írd be ezt a megfelelő mezőbe. Add össze a kitöltött élőhelyekért és a vadvilág diverzitásáért járó bónuszokat. (Mindkettőt legfeljebb 5 alkalommal szerezheted meg, ha teljesen kitöltesz egy élőhelyet, vagy 1 élőhelyen belül az 5 vadvilágtípus mindegyike megtalálható. Példa: ha teljesen kitöltötted az erdőt, és a hegy és erdő élőhelyeken mind az 5 vadvilágtípus megtalálható, 9 pontot kapsz.) Írd be ezt a részösszeget a megfelelő mezőbe. 1 pontot kapsz a jegyzetlapodon megmaradt minden 5 állat és/vagy természetjelző után. Írd be ezt is a megfelelő mezőbe. Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

**FRASER-FOLYÓ (STO:LO)** A Skócia hegységben erdő, és Vancouveri a Csendes-óceánba torkoló Fraser-folyó a maga 1375 kilométeres (854 mérföldes) hosszával Irti Columbia legnagyobb folyója. A folyó neve felő-hallomelem nyelvjárásban Sto:lo. Mint minden folyó Cascádban, a Sto:lo (Fraser) is a viörös lazac, ketalazac, eszálazac, gorbúszac és a királylazac egyik fő élőhelye.

- 1 **Medvék:** 3+3+3=9 pont a 3 medvepárért.
- 2 **Vapítik:** 4+7=11 pont a 2 vapítóserért.
- 3 **Rókák:** 2+2+2+2+2+1+1+1+0 =13 pont a 9 rókáért
- 4 **Ölyvek:** 10 pont a 7 ölyvért
- 5 **Lazacok:** 12+5=17 pont a 2 lazacrajért
- 6 **Bónuszszáv:** 1 pont
- 7 **Kitöltött élőhelyek + vadvilág diverzitás bónuszok:** 3 (kitöltött élőhelyek)+3+3 (vadvilág diverzitás)=9 pont
- 8 **Megmaradt erőforrások:** 0 pont
- 9 **Végső pontszám:** Add össze a részösszegeket, hogy megkapd a végső pontszámodat.

## EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Az egyszemélyes játékváltozat ugyanúgy zajlik, mint a többjátékos változat. Ha egyedül játszol, versenghetsz önmagaddal és a barátjaiddal, hogy minél magasabb pontszámot érj el, vagy tesztelheted a tudásod a 21–23. oldalon található küldetésekkel és kihívásokkal.

## CSALÁDI JÁTÉKVÁLTOZAT

A családi játékváltozat csökkenti a játék összetettségét, így alkalmas arra, hogy a fiatalabb vagy kevésbé tapasztalt játékosok is megismerjék a játékot.

**Kövessétek a normál játékváltozat előkészületeit az alábbi változtatásokkal:**

1. Távolítsátok el a különleges központi kockát. A családi játékváltozatban a 3 alap központi kockát és a 2 saját játékoskockát használjátok.
2. A kezdő teljesítéskártyákat használjátok.
3. A segédletkártyának azt az oldalát használjátok, amelyen az egyszerűsített kockaakció leírása látható.

Bármelyik környezetlap használható a családi játékváltozatban, de azt javasoljuk, hogy az egyszerűbb környezetlapokkal játsszatok.

*[Bőség játékváltozat: Ha szeretnétek, hozzáadhattok a jegyzetlapotokhoz további 2 állatot minden vadvilágtípushoz, valamint 2 további természetjelzőt. Így vadvilágtípusonként 3 állattal és 4 természetjelzővel kezditek a játékot.]*

A családi játékváltozatban a szabályok változatlanok, de csak egyféle kockaakciót hajthatsz végre. A természetjelzőket a következőképpen tudod felhasználni: A vadvilág begyűjtésekor minden fordulóban elkölthetsz tetszőleges számú természetjelzőt, hogy begyűjts ugyanannyit a kockákon szereplő, NEM a kiválasztott vadvilágtípushoz tartozó állatok közül. Például, ha begyűjtesz 3 rókát a kockákról, elkölthetsz 2 természetjelzőt, hogy a rókák mellett begyűjts 1 medvét és 1 vapitit is a fordulóban dobott többi kockáról.

**Példa vadvilág begyűjtésére:**



- 1) Az 1-es játékos vadvilágot gyűjt be a bekarikázott kockákról. 2) Begyűjt 2 lazacot, 1-et a központi kockáról és 1-et a játékoskockájáról. 3) A lazac/ölyv központi kockáról is a lazacot választja. 4) Elkölt 2 természetjelzőt, hogy begyűjtsön olyan állatokat, amelyek nem tartoznak a választott vadvilágtípushoz – a vapitit és az ölyvet. 5) Összesen tehát 1 vapitit, 1 ölyvet és 3 lazacot gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számokat, és beírja az állatok új mennyiségét.

# TELJESÍTÉSKÁRTYÁK

## A kártyák magyarázata:

**3. kártya:** Bármelyik játékoskockádat választhatod a dobáshoz.

**5. kártya** A környezetlap kitöltésekor bármelyik élőhelyet kitöltheted, függetlenül attól, hogy milyen élőhely látható a teljesített kártyán.

**6. kártya** Mivel a bónuszt a környezetlapod kitöltése előtt kapod meg, közvetlenül az élőhelykártya kitöltését követően kell megnézned a jegyzetlapodon lévő állatokat. Így a környezetlapodon később megszerzett bónuszok nem befolyásolják az ebből a kártyából begyűjtött állatok számát.

**8. kártya** Mivel az élőhelykártya és a teljesítéskártya után járó bónuszokat TETSZŐLEGES sorrendben kapod meg, jobban járhatsz, ha ennek a kártyának a bónuszát az élőhelykártya természetjelző-bónuszai előtt kapod meg. Előbb erről a kártyáról vedd el a természetjelzőket, és utána az élőhelykártyáról.

**9. kártya** Ha befizetsz 1 természetjelzőt, bármilyen két állatot begyűjthetsz. Ezt a bónuszt az élőhelykártya teljesítése után kapod meg, ezért ezek az állatok nem használhatók fel az élőhelykártya költségeinek befizetésére ebben a fordulóban. Rögzítsd a jegyzetlapodon az állatokat, hogy egy következő fordulóban felhasználhasd őket. Az élőhelykártya teljesítésével szerzett természetjelzőket felhasználhatod a kártya költségének kifizetéséhez.

**11. kártya** Használhatod olyan élőhelykártyához is, amelynek a teljesítése csak 1 élőhelyet ad, ebben az esetben nem töltesz ki élőhelyet a környezetlapodon, csak a bónusz természetjelzőt kapod meg.

**12. kártya** Bármennyi természetjelzőt elkölthetsz, hogy ugyanannyi állattal csökkentsd az élőhelykártya költségét.



## A JÁTÉKSOROZAT KÜLÖNBÖZŐ TAGJAINAK KOMBINÁLÁSA

A *Cascadia: Gördülő folyók* játékot kombinálhatjátok a *Gördülő* játéksorozat többi tagjával. Ha több változatosságot szeretnétek, az alább részletezett tartozékokat összekeverhetitek, és bármelyik környezetlapot választhatjátok:

**Központi kockák** – A játéksalád bármelyik tagjának központi kockáival játszhatjátok a játékot. A játékegyensúly érdekében fontos, hogy mindig egy egységes központi kocka-készletet használjatok. Megtehetitek, hogy az egyik játék központi kockáit és egy másik játék környezetlapjait és kártyáit használjátok.



**Élőhelykártyák** – Szabadon keverhetitek az 1. és 2. szinthez tartozó kártyákat. A játék előkészítése során ügyeljete rá, hogy mindkét szinthez minden élőhelytípusból 2 kártyát válasszatok ki. Ezzel ugyanúgy 20 kártya lesz a pakliban, mintha az egyes pakliból távolítanátok el 1-et minden típusból.



**Teljesítéskártyák** – Az összes teljesítéskártyát belekeverhetitek egy közös pakliba. Az előkészületek során húzzatok 4 teljesítéskártyát a pakliból, vagy döntsétek el, hogy melyik kártyákkal szeretnétek játszani.



Ha többen szeretnétek játszani a játékot, az összes játékoskockát használhatjátok (egyszerre legfeljebb 8 játékos játszhat, ha egy további példánnyal rendelkeztek a *Gördülő* játéksorozatból, de további példányokkal akár még többen is játszhattok). Osszatok minden játékosnak egy készlet játékoskockát, egy jegyzetlapot és a játékhoz választott környezetlapot.

### További példák vadvilág begyűjtésére:



1) Az 1-es játékos a bekarikázott kockákat használja, hogy rókákat gyűjtsön be. 2) A dzsöker-állat különleges kockát egy további rókaként veszi figyelembe. 3) Összesen 3 rókát gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számot, és beírja a rókák új mennyiségét.

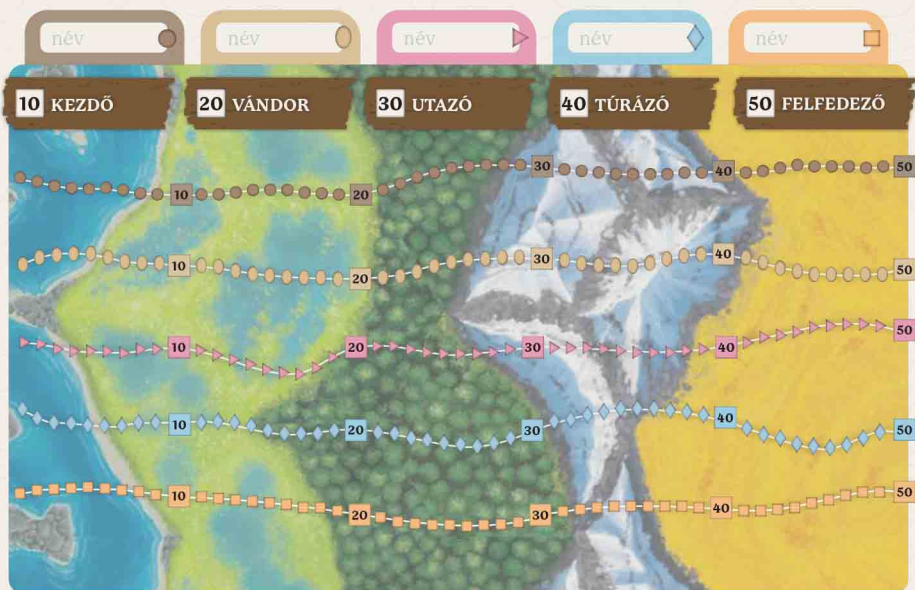


1) Az 1-es játékos a bekarikázott kockákat használja, hogy medvéket és lazacokat gyűjtsön be. 2) A különleges kocka hatását használva csökkenti a kockaakció költségét. 3) Elkölt 2 természetjelzőt (3 helyett) a „2 típus begyűjtése” kockaakcióra, hogy medvét és lazacot is begyűjthessen. 4) Összesen 2 medvét és 3 lazacot gyűjt be, amit rögzít a jegyzetlapján. Áthúzza a korábbi számokat, és beírja a medvék és lazacok új mennyiségét.

## KÜLDETÉSEK ÉS KIHÍVÁSOK

Tanulmányozzátok Cascadia élőhelyeit és vadvilágát, gyűjtsetek teljesítménypontokat, miközben keresztülszántjátok a vidéket, és legyetek igazi felfedezők! A küldetések többszemélyes és egyszemélyes játékokban is teljesíthetők. Alább látható a teljesítménytérkép, amelyen akár 5 játékos is feljegyezheti az előrehaladását. Bármikor elkezdhetek teljesítménypontokat gyűjteni. Ehhez írjátok be a neveteket a színes fülek egyikébe. Minden alkalommal, amikor játszatok, válasszatok egyet a két változat közül: küldetések (22. oldal) vagy kihívások (23. oldal), és kövessétek az utasításokat.

A küldetéseknél mindig jelezzük, hogy melyik teljesítéskártyát kell használni és melyik pozícióban, valamint a szükséges környezetlapot, célokat, és hogy hány pontot kell szereznetek. Az élőhelykártyákat a szokásos módon készítsétek elő. Azt javasoljuk, hogy az 1. küldetéssel kezdjétek, és sorban haladjatok velük, amint egy küldetést teljesítettetek. A 13–20. küldetések csak akkor elérhetők, ha a *Cascadia: Gördülő dombok* játékkal is rendelkeztek, mivel ezeknél szükségetek lesz az abban található teljesítéskártyákra. Mostantól, ha bármikor teljesítménypontot (●●▶◆■) szereztek bármelyik változatban, színezzétek be a saját mintátokat az adott kihívásnál, majd gyertek vissza erre az oldalra és színezzétek be a következő mezőt a saját útvonalatokon. Sikerül igazi felfedezőkké válnotok és megismernetek Cascadia minden látnivalóját?



#	LAP	1	2	3	4		1. cél	2. cél	Teljesítve
1	A	3	8	10	2	35	Szerez 1+ napbónuszt		
2	B	4	7	5	1	60	Tölts ki teljesen 1+ élőhelyet		
3	C	9	10	6	11	50	Töltsd ki az összes folyót		
4	D	12	11	3	8	40	Szerezd meg az összes természetjelző-bónuszt a térképen		
5	A	1	9	12	6	40	Tölts ki teljesen 2+ sort	Fejezd be a játékot 4+ természetjelzővel	
6	B	10	8	7	11	70	Szerezd meg az összes rókabónuszt a térképen	Fejezd be a játékot 5+ megmaradt lazaccal	
7	C	4	5	3	2	55	Szerezd meg az összes préri látnivalót	Szerez 12+ pontot mocsárból	
8	D	2	11	9	10	50	Szerez 8+ pontot minden vadvilágtípusból	2 vagy kevesebb természetjelzővel fejezd be a játékot	
9	A	6	7	12	3	45	Szerez 15+ pontot egyetlen élőhelyből	Fejezd be a játékot 3+ megmaradt medvével	
10	B	2	6	11	9	80	Szerez 7+ nap/eső bónuszt	Szerezd meg mind a 3 medvebónuszt a térképen	
11	C	1	12	6	7	60	Szerezd meg az összes folyó látnivalót	Szerez 7+ pontot minden élőhelyből	
12	D	11	5	10	8	60	Szerez diverzitás bónuszt 2+ élőhelyen	Szerez 20+ pontot 2 vadvilágtípusból	
13	A	 7	 1	 7	 10	50	Szerez 10+ pontot 2 különböző élőhelyből	Teljesíts 14+ élőhelykártyát	
14	B	 2	 8	 11	 11	85	Szerez 4+ ingyenes hatszögmező bónuszt	Szerez 7+ pontot minden élőhelyből	
15	C	 9	 4	 12	 10	65	Szerezd meg mind az 5 állatbónuszt a térképen	Fejezd be a játékot 15+ megmaradt erőfomással	
16	D	 1	 9	 8	 5	65	Szerez 3+ ingyenes hatszögmező bónuszt	Szerez 12+ pontot 3 vadvilágtípusból	
17	A	 3	 5	 2	 3	55	Tölts ki teljesen 3 sort	2 vagy kevesebb megmaradt lazaccal fejezd be a játékot	
18	B	 6	 6	 12	 4	95	Szerezd meg az összes 1 pontos bónuszt	5 vagy kevesebb megmaradt állattal fejezd be a játékot	
19	C	 6	 7	 10	 5	75	Töltsd ki teljesen a bónuszsvát	Szerezd meg az összes hegy látnivalót	
20	D	 8	 12	 11	 11	65	Szerez 2+ teljesített élőhely bónuszt	Szerez 12+ pontot rókákból	

## A környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 40+ pontot	
2	Szerezz 50+ pontot	
3	Szerezz 60+ pontot	
4	Tölts ki teljesen 2 oszlopot	
5	Tölts ki teljesen 2 sort mind az 5 élőhelytípusból	
6	Szerezz 20+ pontot egyetlen sorban	
7	Szerezz 17+ pontot egyetlen oszlopban	
8	Szerezz 10+ pontot bónuszokból	

## B környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 70+ pontot	
2	Szerezz 85+ pontot	
3	Szerezz 100+ pontot	
4	Tölts ki teljesen 2 élőhelysávot	
5	Töltsd ki teljesen a bónuszsávot	
6	Szerezz 10+ pontot mindegyik élőhelyből	
7	Szerezz 20+ pontot bónuszokból	
8	Szerezz 10+ nap/eső bónuszt	

## C környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 50+ pontot	
2	Szerezz 65+ pontot	
3	Szerezz 80+ pontot	
4	Tölts ki teljesen 2 élőhelytípust	
5	Szerezd meg az összes nap- és esőbónuszt	
6	Szerezz 10+ látnivalót	
7	Rajzold körbe az összes 4 pontos hatszögmezőt	
8	Töltsd ki teljesen a bónuszsávot	

## D környezetlap

#	Kihívás	Teljesítve
1	Szerezz 50+ pontot	
2	Szerezz 60+ pontot	
3	Szerezz 70+ pontot	
4	Legyen 2 teljes lazacrajod (7 lazaccal)	
5	Szerezz 15+ pontot rókákából	
6	Legyen 6+ medvepárod	
7	Szerezd meg az összes ingyenes hatszögmező bónuszt a térképen	
8	Tölts ki teljesen 2 élőhelytípust	

# ÁTTEKINTÉS

## Előkészületek

1. Adjatok 2 különböző játékoskockát minden játékosnak.
2. Minden játékosnak osszatok egy jegyzetlapot és egy játékossegédletet.
3. Döntsétek el, hogy melyik környezetlappal fogtok játszani, és adjatok minden játékosnak egy megfelelő környezetlapot (A, B, C vagy D).
4. Helyezzétek a 4 központi kockát (a 3 alap központi kockát és az 1 különleges központi kockát) a játéktér közepére.
5. Keverjétek meg az egyes szintek élőhelykártyáit, és állítsatok össze egy 20 kártyából álló húzópaklit. Ehhez az 1. és 2. szintű paklikból is távolítsatok el 1-1 kártyát minden élőhelytípusból.
6. Fedjétek fel egy élőhelykártyát, és tegyétek a húzópakli jobb oldalára.
7. Keverjétek meg a teljesítéskártyákat, és fedjétek fel belőlük 4-et, majd helyezzétek az élőhelykártyák fölé és alá.



## A játék menete

### 1. KOCKADOBÁS

Dobjatok a 4 központi kockával és a 2 játékoskockával.

### 2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE

- A. A különleges központi kocka ellenőrzése
- B. Kockaakció végrehajtása (választható)
- C. A begyűjtött állatok rögzítése a jegyzetlapon

### 3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

- A. Kedvezmények érvényesítése (választható)
- B. Költség befizetése
- C. Élőhely- és teljesítéskártya bónuszok
- D. A környezetlap jelölése
- E. A környezetlap bónuszai

### FORDULÓ VÉGE ÉS A JÁTÉK VÉGE

Helyezzétek a jobb szélső élőhelykártyát a dobópakliba, csúsztassátok a megmaradt kártyákat 1 kártyahellyel jobbra, majd fedjétek fel egy új kártyát a pakliból. A játék a 20. forduló után véget ér, amikor már nincs több élőhelykártya a húzópakliban (nem lehet további kártyákat felfedni).

## A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

### 1. KOCKADOBÁS



### 2. VADVILÁG BEGYŰJTÉSE



### 3. EGY ÉLŐHELYKÁRTYA TELJESÍTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

