

CASCADIA™

LANDMARKS

Erweiterung



SPIELANLEITUNG

KOSMOS

CASCADIA™

LANDMARKS

*Diese Erweiterung lässt noch vielfältigere Lebensräume für die Wildtiere im Pazifischen Nordwesten entstehen!
Von Randy Flynn, Molly Johnson, Robert Melvin und Shawn Stankewich für 1–6 Personen ab 10 Jahren*

Die Landmarken

Die majestätische Region Cascadia ist weltweit einzigartig. Jeder Lebensraum hat seine besonderen geografischen Merkmale. Ein tosender Wasserfall, der sich rauschend in einen Fluss ergießt hier, ein alles überragender Mammutbaum dort – die zahlreichen Wahrzeichen sind für Cascadia charakteristisch. In *Cascadia Landmarks* erschafft ihr ausgedehnte Landschaften, die ihr mit wunderschönen Naturwahrzeichen verseht. Diese Landmarken verleihen jeder Landschaft ihr typisches Aussehen und liefern euch Bonuspunkte für die Schlusswertung.

Neue Wildnisplättchen und Start-Landschaften

Die neuen Wildnisplättchen und Start-Landschaften funktionieren genauso wie im Grundspiel, bieten euch aber neue Möglichkeiten. Darunter sind Plättchen mit Zapfensymbol, die wie gewohnt genau eine Tierart zeigen, aber nun mehrere Wildnisarten. Diese neuen Wildnisplättchen könnt ihr mit den Plättchen aus dem Grundspiel kombinieren, was für eine noch größere Vielfalt sorgt! Wollt ihr wieder das Grundspiel spielen, ob mit oder ohne Elemente dieser Erweiterung, müsst ihr die Wildnisplättchen nicht wieder aussortieren, nachdem sie einmal zusammengemischt wurden. Die neuen Wildnisplättchen können im Solo-Spiel verwendet werden und wir empfehlen sie auch für die Szenarien dieser Erweiterung. Die 35 neuen Tierscheiben können in den Stoffbeutel mit den Tierscheiben des Grundspiels gegeben werden. Ihr müsst davon keine aussortieren, nachdem sie einmal zusammengemischt wurden.

Die 45 neuen Wildnisplättchen, 5 neuen Start-Landschaften und 35 neuen Tierscheiben ermöglichen nun Partien mit bis zu 6 Personen. Auf Seite 4 findet ihr zudem die „Regeln für ein schnelleres Spiel“.

Ermittelt aus dieser Tabelle die Anzahl der benötigten Wildnisplättchen, je nachdem, wie viele Personen ihr seid:

Personen	Wildnisplättchen	Falls ihr mit dem Landmarken-Modul spielt (siehe Seite 6)
1	43 (oder 87 entfernen)	44 (oder 86 entfernen) – enthält 1 zusätzliches Plättchen mit Zapfensymbol
2	43 (oder 87 entfernen)	45 (oder 85 entfernen) – enthält 2 zusätzliche Plättchen mit Zapfensymbol
3	63 (oder 67 entfernen)	66 (oder 64 entfernen) – enthält 3 zusätzliche Plättchen mit Zapfensymbol
4	83 (oder 47 entfernen)	87 (oder 43 entfernen) – enthält 4 zusätzliche Plättchen mit Zapfensymbol
5	103 (oder 27 entfernen)	108 (oder 22 entfernen) – enthält 5 zusätzliche Plättchen mit Zapfensymbol
6	123 (oder 7 entfernen)	129 (oder 1 entfernen) – enthält 6 zusätzliche Plättchen mit Zapfensymbol

SPIELMATERIAL



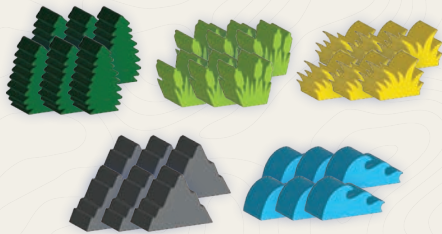
45 Wildnisplättchen, davon 15 mit Zapfensymbol
(Wald, Prärie, Gebirge, Fluss, Feuchtgebiet)



35 Tiere in Form von bedruckten Holzscheiben
(je 7x Bär, Hirsch, Lachs, Bussard, Fuchs)




15 Zapfen
(Zapfen der mächtigen Douglasie)



30 Landmarken aus Holz
(je 6x Wald, Feuchtgebiet, Prärie, Gebirge, Fluss)

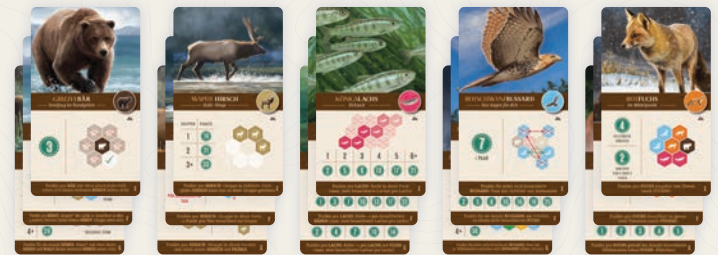


60 Landmarken-Wertungskarten
(je 12x Wald, Feuchtgebiet, Prärie, Gebirge, Fluss)

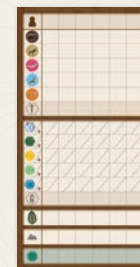
Hinweis: Die Karten und Plättchen dieser Erweiterung sind auf der Vorderseite mit diesem Symbol gekennzeichnet:  Aus produktionstechnischen Gründen ist es möglich, dass sich die Rückseiten der Tier-Wertungskarten und der Wildnisplättchen von denen des Grundspiels farblich etwas unterscheiden.



5 Start-Landschaften



15 Tier-Wertungskarten
(je 3x Bär, Hirsch, Lachs, Bussard, Fuchs)



1 Wertungsblock

REGELN FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Die Standardregeln von *Cascadia* eignen sich für jede Personenzahl. Wollt ihr mit 5–6 Personen oder grundsätzlich eine schnellere Partie spielen, empfehlen wir die Regeln auf dieser Seite.

Spielvorbereitung

1. Nehmt von **jeder der 5 Tierarten** so viele Tiere aus dem Beutel wie Personen mitspielen.
2. Nehmt euch davon **ein Tier von jeder Art** und legt sie nebeneinander an den Rand eures persönlichen Spielbereichs.
3. Von den Wildnisplättchen, die ihr für eure Personenzahl ermittelt habt (siehe S. 2), verteilt ihr verdeckt an jede Person 5 Plättchen. Legt sie aufgedeckt der Reihe nach zu euren ausliegenden Tieren, sodass 5 zufällige Kombinationen mit Bär, Hirsch, Lachs, Bussard und Fuchs entstehen. So haben alle von euch schließlich einen eigenen persönlichen Vorrat aus jedem Tier und einem Wildnisplättchen.



Spielablauf

Ihr spielt wie gewohnt, mit der folgenden Änderung:

Zwischen deinen Zügen darfst du, während die anderen an der Reihe sind, **eine Zusatzaktion ausführen**: Wähle eine Kombination aus Wildnisplättchen und Tier aus deinem persönlichen Vorrat und platziere sie in deiner Landschaft. Das kannst du 1 Mal pro Runde und insgesamt 5 Mal im Laufe der Partie machen.

Die Kombinationen von Wildnisplättchen und Tieren in deinem persönlichen Vorrat werden nicht wieder aufgefüllt. Aber: **Du darfst 1 Zapfen ausgeben, um 2 Tiere deiner Wahl in deinem Vorrat zu tauschen, bevor du die Zusatzaktion ausführst.**

Hinweis: Solltest du am Spielende Wildnisplättchen und Tiere in deinem persönlichen Vorrat noch übrig haben, kannst du sie dann nicht mehr einsetzen.

Im *Schnelleren Spiel* sind alle von euch genau 15 Mal an der

Reihe statt wie üblich 20 Mal und alle erhalten 5 Zusatzaktionen zwischen ihren Zügen. Am Ende der Partie werdet ihr jeweils 20 Wildnisplättchen und 20 Tiere in eurer Landschaft platziert haben (wie mit den Standardregeln). Die Zusatzaktionen zwischen den Zügen verkürzen die Spieldauer und funktionieren besonders gut, wenn ihr zu fünft oder sechst spielt. Aber auch mit weniger Personen könnt ihr diese Regel hinzunehmen, da ihr dadurch auf jedes Tier einmal garantiert zugreifen könnt, wenn ihr es braucht.



TIER-WERTUNGSKARTEN

Die Wertungskarten E–G sorgen für neue Herausforderungen und können zusammen mit den Wertungskarten des Grundspiels verwendet werden.



BÄREN-Karten: (E) Du erhältst 3 Punkte für jeden Bären mit einem oder mehreren freien Feldern neben sich. Ein freies Feld ist ein leeres Feld, auf dem kein Wildnisplättchen liegt. **(F)** Du erhältst 12 Punkte für jede Bären-Gruppe. Bären-Gruppen können an eine beliebige Anzahl anderer Tiere oder freier Felder angrenzen, solange sie an mind. ein Tier jeder der 4 anderen Tierarten angrenzen. Die Bären-Gruppe muss aus 3 oder mehr Bären bestehen. **(G)** Je mehr Bären-Paare auf Wald-Gebieten sind, desto mehr Punkte erhältst du. Ein Plättchen gilt als Wald, solange ein Teil des Plättchens Wald zeigt. Es reicht aus, wenn nur eines der Plättchen der Bären-Gruppe Wald zeigt.



HIRSCH-Karten: (E) Die Gruppen aus 3 Hirschen müssen halbkreisförmig sein (*wie abgebildet, jede Ausrichtung möglich*). **(F)** Die Hirsch-Gruppen müssen exakt der abgebildeten Form entsprechen (*jede Ausrichtung möglich*). Für jedes Tier, das an die Gruppe angrenzt, gibt es 1 Punkt Abzug, auch wenn dieses Tier an mehrere Hirsche angrenzt. Andere Hirsche, die nicht zur Gruppe gehören, zählen auch als angrenzend und geben 1 Punkt Abzug. **(G)** Jede Ausrichtung ist möglich. Ein Plättchen gilt als Prärie, solange ein Teil des Plättchens Prärie zeigt. Es reicht aus, wenn nur ein Plättchen Prärie zeigt. Das Prärie-Plättchen muss nicht an der Stelle liegen, die auf der Karte angezeigt ist. Es darf auch an anderer Stelle liegen.



LACHS-Karten: (E) Die Lachs-Kette muss exakt der abgebildeten Form entsprechen (*auch gespiegelt*). Du erhältst für jede Lachs-Kette Punkte gemäß ihrer Länge (bis maximal 6). **(F)** Du erhältst für jede Lachs-Kette Punkte gemäß ihrer Länge (bis maximal 7). Jeder Bär wird nur einmal gewertet, egal an wie viele Lachse derselben Kette er angrenzt. Er wird jedoch für jede Lachs-Kette gewertet, an die er angrenzt. **(G)** Du erhältst für jede Lachs-Kette Punkte gemäß ihrer Länge (bis maximal 5) sowie 1 Punkt zusätzlich für jedes Fluss-Plättchen in dieser Kette. Ein Plättchen gilt als Fluss, solange ein Teil des Plättchens Fluss zeigt.



BUSSARD-Karten: (E) Du erhältst 7 Punkte pro Bussard-Paar. Jeder Bussard kann nur Teil eines Paares sein. Bussarde, die eine Sichtlinie zu mehr als einem anderen Bussard haben, können nicht Teil eines Paares sein, das gewertet wird. **(F)** Je mehr Bussarde eine Sichtlinie zu mind. einem Fuchs haben, desto mehr Punkte erhältst du. Zwei angrenzende Tiere haben keine Sichtlinie zueinander. Es muss mind. ein Plättchen oder ein freies Feld zwischen ihnen liegen. Ein angrenzender Fuchs unterbricht die Sichtlinie zu einem Fuchs, der hinter ihm liegt. **(G)** Je mehr Bussard-Paare, die keinen anderen Bussard neben sich haben, mind. 3 verschiedene Wildnisarten zwischen sich haben, desto mehr Punkte erhältst du. Jeder Bussard kann nur Teil eines Paares sein. Eine Wildnisart liegt zwischen zwei Bussarden, solange ein Teil des Plättchens, das innerhalb der Sichtlinie liegt, diese Art zeigt.



FUCHS-Karten: (E) Werte jeden Fuchs: Du erhältst jeweils Punkte gemäß der Anzahl benachbarter Tiere. Du erhältst 4 Punkte, wenn alle 6 Felder um ihn herum von Tieren besetzt sind. Du erhältst 2 Punkte, wenn 4 oder 5 Felder besetzt sind. Du erhältst keine Punkte, wenn nur 3 oder weniger Felder besetzt sind. **(F)** Werte jeden Fuchs: Du erhältst jeweils 4 Punkte, wenn er zu genau zwei anderen Tierarten benachbart ist (auch Füchsen). Andernfalls wertest du ihn nicht. Die Anzahl angrenzender Tiere ist egal, solange es sich um genau zwei verschiedene Arten handelt. **(G)** Werte jeden Fuchs: Du erhältst jeweils Punkte gemäß der Anzahl benachbarter verschiedener Wildnisarten, die die Kanten seines Plättchens berühren. Wildnisarten auf benachbarten Wildnisplättchen, die die Kanten seines Plättchens nicht berühren, zählen nicht.

DIE LANDMARKEN

Wenn ihr mit der Erweiterungsregel „Die Landmarken“ spielt, nehmt ihr dafür die in der Tabelle auf Seite 2 angegebene Anzahl Wildnisplättchen. Vorbereitung, Spielablauf und Schlusswertung entsprechen dem Grundspiel, mit den folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

- 1 Nachdem die Start-Landschaften verteilt worden sind, deckt ihr von den Wildnisplättchen, die für das Spiel verwendet werden (siehe S. 2), so viele auf, bis so viele Wildnisplättchen mit Zapfensymbol ausliegen wie Personen mitspielen.

Beginnend mit der Person, die rechts von der Startperson sitzt, und dann **gegen den Uhrzeigersinn**, wählt ihr nacheinander je eines der Wildnisplättchen mit Zapfensymbol aus und platziert es entsprechend der Regeln in eurer Landschaft.

Solo-Spiel: Du hast keine Auswahl, sondern nimmst direkt das erste Wildnisplättchen mit Zapfensymbol, das du aufdeckst.

Mischt die anderen aufgedeckten Plättchen wieder in den Vorrat zurück und setzt die Spielvorbereitung wie gewohnt fort.

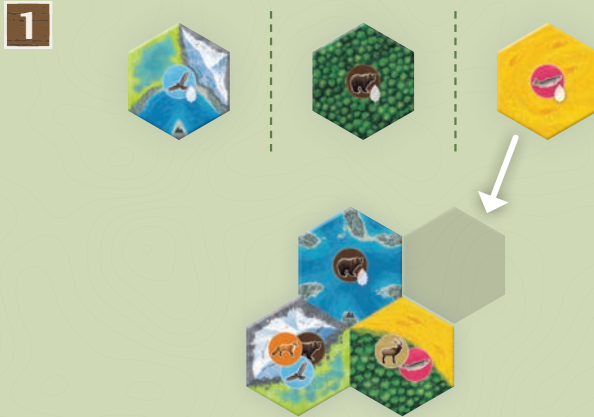
- 2 Sortiert die Landmarken-Wertungskarten nach ihren Wildnisarten (Wald, Prärie, Gebirge, Fluss, Feuchtgebiet) in 5 Stapel. Mischt dann jeweils die Stapel und deckt so viele Karten auf wie Personen mitspielen.

Solo-Spiel: Decke 2 Karten von jedem Stapel auf.

Legt die Karten in der Nähe der Tier-Wertungskarten aus, sodass ihr sie alle gut sehen könnt.

- 3 Legt von jeder Art eine Anzahl Landmarken in die Nähe der zugehörigen Landmarken-Wertungskarten, die eurer Personenzahl entspricht.

Beispiel: Vorbereitung für 3 Personen



Tim nimmt sich aus dem Vorrat der Plättchen mit Zapfensymbol das Prärie-Wildnisplättchen und legt es an seine Start-Landschaft.



Spielablauf

Die Partie verläuft wie gewohnt, mit den folgenden Änderungen:

- Wenn du durch das Platzieren eines Plättchens in deiner Landschaft das zusammenhängende Gebiet einer Wildnisart auf Größe 5 oder mehr erweiterst, darfst du eine Landmarke dieser Art nehmen und **auf das soeben platzierte Plättchen** setzen. Für die Landmarke gilt:
 - Sie muss auf das Plättchen gesetzt werden, das du gerade platziert hast; nicht auf ein anderes Plättchen desselben Gebiets.
 - Auf dem Plättchen, auf dem sich nun eine Landmarke befindet, darfst du kein Tier mehr ansiedeln. Jede Landmarke, die du zu deiner Landschaft hinzufügst, verringert also deine Möglichkeiten, später Tiere zu platzieren.
 - Du darfst von jeder Wildnisart nur eine Landmarke nehmen und platzieren.
 - Für Landmarken, die auf Plättchen mit Zapfensymbol platziert werden, gibt es keine Zapfen.
- Nachdem du die Landmarke platziert hast, wählst du eine der Landmarken-Wertungskarten aus und legst sie neben deine Landschaft. Diese Karte bringt in der Schlusswertung Punkte für erfüllte Bedingungen oder andere Vorteile wie z. B. die Vergrößerung eines Gebiets. Da du für jede der fünf Wildnisarten nur eine Landmarke platzieren darfst, besitzt du am Ende der Partie höchstens 5 Landmarken und 5 Landmarken-Wertungskarten.

Hinweis: Nachdem du eine Landmarke auf ein Wildnisplättchen gelegt hast, kannst du das Tier auf ein anderes Wildnisplättchen legen. Du darfst aber auch entscheiden, das Tier nicht zu platzieren und es stattdessen in den Beutel zurückzulegen.

Ein „Gebiet“ besteht aus einem oder mehreren zusammenhängenden Plättchen derselben Wildnisart (Wald, Prärie, Gebirge, Fluss, Feuchtgebiet).


Beispiel: Landmarke platzieren

Das Diagramm zeigt den Prozess der Landmarke-Platzierung. Oben sind fünf Wildnisarten mit ihren Plättchen und Wertungskarten dargestellt: Bär im Wald, Fuchs auf Prärie, Vergrößerter Gebirge, Einzigartige Tierwelt, Gebiete, Einzigartige Tierwelt, Bewohnte Wildnis, Große Gebiete, Begrenzte Gebiete, Lachs im Feuchtgebiet, Große Gebiete, Prärie, Fuchs & Lachs, Bär im Fluss, Bär & Hirsch. Ein Pfeil zeigt von der 'Prärie'-Wertungskarte (mit einem Zapfen) zu einem Plättchen in einer Landschaft, das die Größe 5 erreicht hat. Ein weiterer Pfeil zeigt von diesem Plättchen zu einer 'Prärie'-Landmarke, die auf das Plättchen gesetzt wird. Die Landschaft zeigt eine Gruppe von Plättchen, die die Größe 5 erreicht haben, und eine 'Prärie'-Landmarke, die auf das Plättchen mit der Größe 5 gesetzt ist. Die Plättchen sind mit den Zahlen 1 bis 5 beschriftet.

Aniko erweitert ihr Prärie-Gebiet auf Größe 5, setzt eine Prärie-Landmarke auf das soeben platzierte Plättchen und wählt eine Prärie-Wertungskarte aus. Sie darf ihr Tier auf einem anderen unbesetzten Plättchen platzieren, jedoch nicht mehr auf dem Plättchen mit der Landmarke.



Spielende & Wertung

Ihr erhaltet Punkte wie gewohnt und zählt noch die Punkte für Landmarken hinzu, die die Landmarken-Wertungskarten in eurem Besitz ergeben. Jede Karte gibt vor, wie die Punkte gezählt werden. Tragt die Punkte in der Zeile für Landmarken auf dem Wertungsblatt ein: 

Hinweis: Manche Wertungskarten liefern nicht direkt Punkte, sondern geben Vorteile für bestimmte Wertungen, z. B. für einzelne Gebiete. Vergesst diese Karten nicht, während ihr die Schlusswertung durchführt.

Erklärung der Landmarken-Wertungskarten:



(A–E) Ein Tier ist „auf“ einer Wildnisart, wenn zumindest ein Teil des Plättchens, auf dem es liegt, diese Wildnisart zeigt.



(F) Ein Plättchen mit Zapfensymbol gilt als geforderte Wildnisart, wenn zumindest ein Teil des Plättchens diese Wildnisart zeigt.



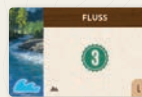
(G–H) Du erhältst Punkte für jedes Gebiet der entsprechenden Wildnisart. Für G zählen auch Gebiete der Größe 1. Für H muss ein Gebiet aus mind. 2 Plättchen bestehen.



(I–J) Du erhältst keine Punkte, sondern Vorteile bei der Wertung der Gebiete. Diese Vorteile gelten für die Ermittlung der Gebietsgröße der entsprechenden Wildnisart. Sie gelten aber nicht als Punkte für die Landmarken-Ziele der Szenarien (siehe S. 9–10).



(K) Du erhältst höchstens 5 Punkte, da in jeder Landschaft mind. ein Gebiet dieser Wildnisart vorkommt. Wenn es 6 oder mehr Gebiete der Wildnisart gibt, erhältst du keine Minuspunkte, sondern 0 Punkte.



(L) Diese Karten haben keine besonderen Bedingungen. Du erhältst 3 Punkte.

Beispiel: Wertung mit Landmarken



Kombiniert die zwei Wald-Gebiete der Größen 6 und 2 zu einer Gesamtgröße von 8. (Wird in der Kategorie Gebiet eingetragen.)



Die 5 Gebirge-Gebiete geben **5 Punkte**.



Die 4 Lachse auf Prärie-Plättchen geben **4 Punkte**.



Das Paar besetzte Feuchtgebiete mit Zapfensymbol gibt **3 Punkte**.

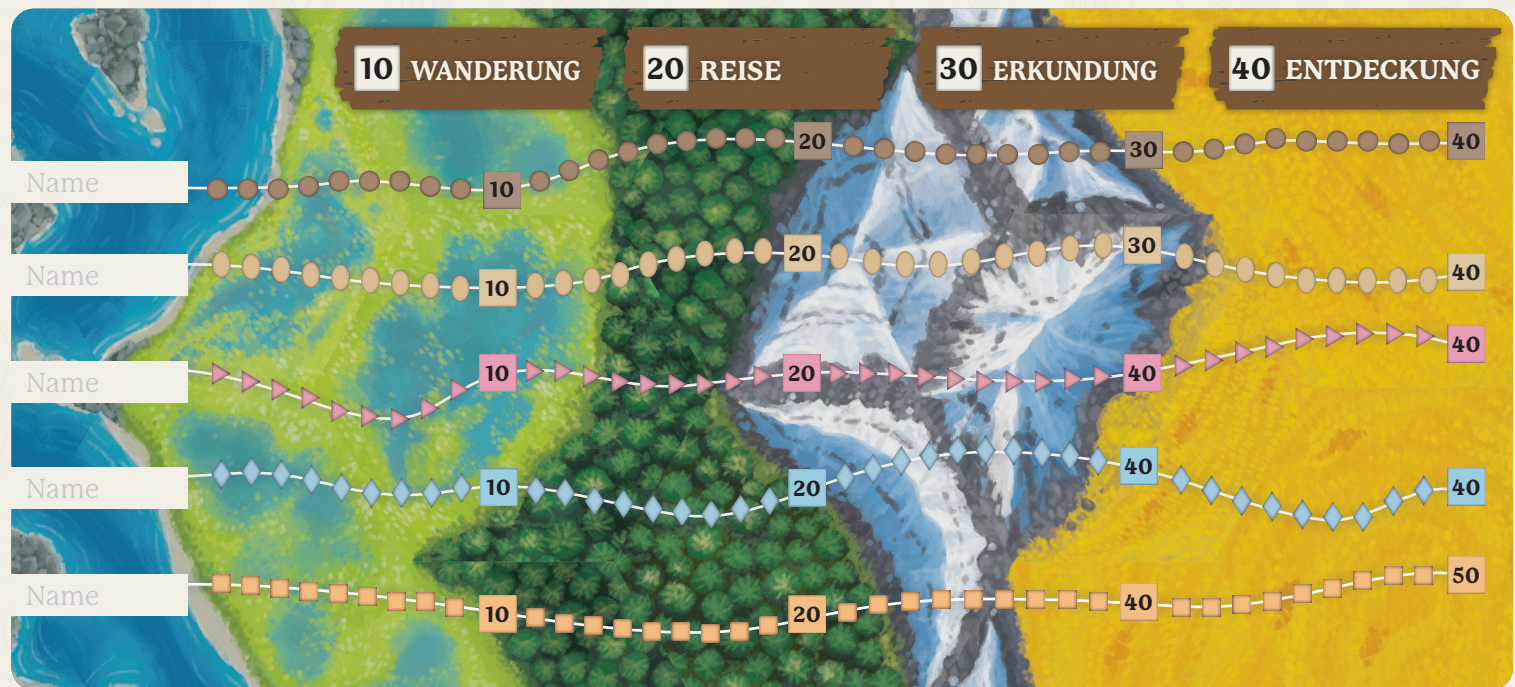
	RF	SS
	19	11
	9	7
	8	14
	18	11
	10	16
	64	59
	6	2
	7	8
	10	8
	8	7
	6	4
	39	37
	1	3
	5	12
	11	11

Punkte für die 3 unteren Landmarken-Wertungskarten: $5+4+3 = 12$ Punkte

HERAUSFORDERUNGEN MIT LANDMARKEN

Begeht euch auf eine spielerische Wanderung zu den Landmarken Cascadias, indem ihr euch 40 neuen Herausforderungen stellt. Ihr könnt vor jeder Partie frei entscheiden, ob ihr diesen Modus verwenden möchtet. Falls ja, wählt ihr vorher einfach einen der zwei Bereiche aus: Szenarien (20 x) oder Normales Spiel mit Landmarken (20 x). Jeder Bereich funktioniert etwas anders und ist auf den nächsten Seiten im jeweiligen Abschnitt beschrieben.

Wer möchte, kann in der Abbildung unten seinen Fortschritt in Form einer Wanderroute festhalten. Dafür schreibt man seinen Namen in eines der leeren Felder. So hat man seine eigene Wanderroute, die ein spezielles Symbol hat (●○▶◆□), das sich bei den einzelnen Herausforderungen wiederfindet. Ab dann gilt: Immer wenn du eine Herausforderung bestehst, machst du zwei Kreuze, eines bei der bestandenen Herausforderung und eines auf dem nächsten freien Feld deiner Wanderroute – so erkundest du Cascadia Schritt für Schritt! Insgesamt können bis zu 5 Personen ihren Fortschritt festhalten.



HERAUSFORDERUNGEN – Szenarien (auch fürs Solo-Spiel)

Jedes Szenario gibt vor, welche **Wertungskarten** zum Einsatz kommen. Zudem sind ein bis drei **Ziele** angegeben, die alle erfüllt werden müssen, um das Szenario erfolgreich zu bestehen (siehe nächste Seite). Wählt zu Beginn aus, welches Szenario ihr spielen möchtet. Ab Szenario 10 kommen die Landmarken-Wertungskarten hinzu. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge spielen, wobei sie zunehmend anspruchsvoller werden. Alle von euch, die nach der Partie die vorgegebenen Ziele erreicht haben, bestehen das Szenario und kreuzen ihr Symbol bei genau diesem Szenario an. Wie immer gilt: Wenn du eine Herausforderung bestehst und eines deiner Symbole ankreuzt, darfst du das nächste freie Feld auf deiner Wanderroute ankreuzen. Für die Szenarien 11–20 gilt, dass dieselbe Landmarken-Wertungskarte von mehreren Personen ausgewählt werden kann, auch wenn sie bereits ausgewählt wurde. Ihr könnt also dieselbe Karte werten. Die Szenarien können auch im Solo-Spiel verwendet werden. Dann bietet es sich an, sie nacheinander in angegebener Reihenfolge zu spielen.

#												Ziel 1	Ziel 2	Ziel 3	Bestanden
1	G	D	D	A	E						85				    
2	C	G	F	D	B						85				    
3	E	C	G	F	A						85				    
4	A	F	C	G	F						90	Siedle 3+ Tiere jeder Tierart an			    
5	D	A	E	E	G						90	Höchstpunktzahl mit einer Lachs-Kette			    
6	F	E	G	B	E						90	Siedle Füchse nicht neben Hirschen an			    
7	G	E	E	G	D						95	Erziele 10+ Punkte mit Feuchtgebieten	Erziele je 20+ Punkte mit 2 Tierarten		    
8	F	G	A	E	G						95	Höchstpunktzahl mit 3 Füchsen	Erziele je 7+ Punkte mit 2 Wildnisarten		    
9	E	F	G	G	G						95	Siedle Bussarde neben Füchsen an	Lege Flüsse nicht neben Gebirgen an	Siedle 4+ Bären an	    
10	G	G	F	F	F						100	Erziele 60+ Punkte mit Tieren	Erziele 10+ Punkte mit Prärien	Siedle Füchse nicht auf Wäldern an	    
11	C	B	A	E	G	A/F	B/G	C/H	D/I	E/J	85	Erziele 5+ Punkte mit Landmarken			    
12	B	C	F	G	A	C/I	D/H	D/F	L/J	F/G	85	Erziele 4+ Punkte mit der Wald-Landmarke			    
13	E	G	B	B	D	H/G	C/L	B/E	C/K	B/I	90	Platziere 3 Landmarken	Erziele 12+ Punkte mit Flüssen		    
14	A	F	G	D	B	E/L	F/I	A/K	F/G	D/H	95	Erziele 8+ Punkte mit Landmarken	Erziele je 10+ Punkte mit jeder Tierart		    
15	G	D	E	C	F	D/J	A/K	G/L	A/E	A/L	95	Erziele 7+ Punkte mit Fluss- & Feuchtgebiet-Landmarken	Höchstpunktzahl mit einem Hirsch		    
16	E	G	C	A	E	B/K	E/J	I/J	B/H	C/K	100	Platziere 4 Landmarken	Erziele 35+ Punkte mit Gebieten		    
17	F	A	G	F	C	I/G	H/E	D/K	F/G	B/J	100	Erziele je 4+ Punkte mit 2 Landmarken	Lege Prärien nicht neben Feuchtgebieten an		    
18	F	E	D	G	F	C/E	L/D	F/G	C/H	D/K	105	Erziele 5+ Punkte mit 2 Landmarken	Beende die Partie mit 5+ Zapfen	Siedle Bussarde nicht neben Lachsen an	    
19	D	F	E	F	G	A/L	F/G	B/J	D/I	E/F	110	Platziere alle 5 Landmarken	Erziele je 10+ Punkte mit jeder Tierart	Erziele 10+ Punkte mit einer Wildnisart	    
20	G	E	F	E	E	D/F	B/A	C/L	E/K	H/G	115	Erziele 15+ Punkte mit Landmarken	Erziele je 15+ Punkte mit 3 Tierarten	Lege Flüsse nicht neben Wäldern an	    

HERAUSFORDERUNGEN – Normales Spiel mit Landmarken

#	Ziel	Bestanden
1	Erziele 115 + Punkte	● ○ ▶ ◆ □
2	Erziele 120 + Punkte	● ○ ▶ ◆ □
3	Erziele 125 + Punkte	● ○ ▶ ◆ □
4	Erziele 10 + Punkte mit Landmarken	● ○ ▶ ◆ □
5	Erziele 15 + Punkte mit Landmarken	● ○ ▶ ◆ □
6	Erziele 20 + Punkte mit Landmarken	● ○ ▶ ◆ □
7	Erziele 25 + Punkte mit Landmarken	● ○ ▶ ◆ □
8	Erziele 7 + Punkte mit einer Landmarke	● ○ ▶ ◆ □
9	Erziele 10 + Punkte mit einer Landmarke	● ○ ▶ ◆ □
10	Platziere alle 5 Landmarken	● ○ ▶ ◆ □
11	Besitze 3 aneinander angrenzende Landmarken	● ○ ▶ ◆ □
12	Erziele 60 + mit Tieren	● ○ ▶ ◆ □
13	Erziele 65 + mit Tieren	● ○ ▶ ◆ □
14	Erziele 70 + mit Tieren	● ○ ▶ ◆ □
15	Erziele 35 + mit Gebieten	● ○ ▶ ◆ □
16	Erziele 40 + mit Gebieten	● ○ ▶ ◆ □
17	Beende die Partie mit max. 3 Tierarten	● ○ ▶ ◆ □
18	Erziele 7 + Punkte mit jeder Wildnisart	● ○ ▶ ◆ □
19	Besetze jedes Wildnisplättchen in deiner Landschaft	● ○ ▶ ◆ □
20	Beende die Partie mit 7+ Zapfen	● ○ ▶ ◆ □

Spielt ein Solo- oder ein Mehrpersonen-Spiel *Cascadia mit den Landmarken*. Wenn du eine Herausforderung bestanden hast, darfst du dein Symbol bei dieser Herausforderung ankreuzen (und danach wie immer das nächste freie Feld auf deiner Wanderroute auf S. 9 ankreuzen).



REGELN FÜR DIE LANDMARKEN

Landschaft hat Gebiet einer Wildnisart der Größe 5+

- Du darfst eine Landmarke derselben Art nehmen und **auf das soeben platzierte** Plättchen legen. Auf Wildnisplättchen mit Landmarke kannst du kein Tier mehr legen.
- Anschließend wählst du eine der Landmarken-Wertungskarten aus und legst sie neben deine Landschaft.
- Diese Karte bringt in der Schlusswertung Punkte für erfüllte Bedingungen oder andere Vorteile.
- Du darfst für jede der fünf Wildnisarten nur eine Landmarke platzieren.
- Für Landmarken, die auf Wildnisplättchen mit Zapfensymbol platziert werden, gibt es *keine* Zapfen.

CREDITS

Das Flatout Games CoLab für *Cascadia Landmarks* besteht aus:

Randy Flynn: Autor, Entwicklung, Redaktion

Molly Johnson: Autorin, Artdirection, Administration, Entwicklung, Marketing, Redaktion

Dylan Mangini: Grafikdesign

Robert Melvin: Autor, Entwicklung, Redaktion

Beth Sobel: Illustration

Shawn Stankewich: Autor, Projektmanagement, Entwicklung, Artdirection, Produktion, Marketing, Redaktion

Solo-Variante: Shawn Stankewich

Szenarien und Herausforderungen: Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

**FLATOUT GAMES
COLAB**

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Anfang 2019 gründete Flatout Games das Flatout Games CoLab mit der Idee, sich mit großartigen Leuten aus der Brettspielbranche zusammenzutun und gemeinsam coole Dinge zu entwickeln.

Wir streben das Bestmögliche an, indem wir jeden in den gesamten Prozess einbeziehen. Durch gemeinsame Anstrengungen und gemeinsame Gewinne möchten wir bei allen Beteiligten Leidenschaft und Begeisterung wecken. Dieses CoLab-Spiel ist ein leidenschaftliches Projekt für alle Beteiligten, und wir sind alle Teil eines vernetzten Teams – wir gehen Risiken ein und werden gemeinsam belohnt.

DANKSAGUNGEN

Wir, das Flatout Games CoLab, bedanken uns bei diesen Freundinnen und Freunden für ihre Testspiele und Unterstützung von *Cascadia*: Fertessa Allyse, 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, David Iezzi, 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, Kevin Russ, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams, Lauren Woolsey, Mark Yuasa und John Zinser. Außerdem bedanken wir uns bei Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub und Zephyr Workshop.

Danke an alle, die freundlicherweise ihre Zeit und Fähigkeiten zur Verfügung gestellt haben, um *Cascadia Landmarks* auszuprobieren und mitzuhelfen, es mit der Welt zu teilen!

Der KOSMOS Verlag dankt allen, die beim Testspielen und Regellesen beteiligt waren.

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lütke

Übersetzung: Michael Csorba, die spiele|texter

Grafik: Robert Csorba, RobZoid Art

Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2023 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA



© 2023 Alderac Entertainment Group

Alderac Entertainment Group

Projektmanagement: Nicolas Bongiu

Produktion: David Lepore, Adelheid Zimmerman

Art.-Nr.: 683955

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

