

# Cascadia játékszabály

## Előkészületek

- Állatok a zsákba.
- Élőhelylapka = (játékos x 20) + 3. Lefordított csoportokba.
- Mindenkinék: 1 hármás élőhelylapka.
- Állatfajtánként 1-1 pontozókártya.
- 4 „élőhelylapka + állat” párt húzni, kihelyezni.

## A játékos köre

- Ha mind a **4 állat egyforma**, le kell cserélni őket (végén visszatenni a zsákba).
- Ha **3 egyforma állat** van, akkor le lehet cserélni az egyformákat (fordulónként egyszer).
- Felhasználhat **egy vagy több tobozt**:
  - bármennyi állat lecserélésére
  - bármelyik élőhelylapka és bármelyik állat kiválasztására
- Ha nem használ tobozt: **választ** 1 élőhelylapka + állat kombinációt.
- **Lehelyezi az élőhelylapkát** a saját területére úgy, hogy legalább az egyik oldalával érintkezzen egy ott lévő élőhelylapkával.
- **Lehelyezi az állatot** egy olyan élőhelylapkára, ami még üres, és rajta van az állat ikonja. (Ha nem → vissza a zsákba).
- Ha olyan lapkára helyezi a állatot, amin csak az a fajta szerepel, **kap egy tobozt**.
- **Feltöltés**: a felvett élőhelylapka és állat helyére újat húz.
- A játéknak **vége**, ha nem lehet az élőhelylapkát feltölteni (= 20 forduló).

## Pontozás

1. Az állatokat a **pontozókártyák** alapján.
  - Medve: a csoportok nem érintkezhetnek, a csoport nagysága pontosan kell egyezzen.
  - Vapiti: csoportok érintkezhetnek, a több pontot érő csoporthoz kell számolni.
  - Lazac: a rajban minden lazac max. 2 másikkal érintkezhet.
  - Ölyv: C - egy ölyv többször is szerepelhet, D - minden ölyv csak 1x szerepelhet.
  - Róka: B és D - a pároknak nem kell egymás mellett elhelyezkedniük. C - csak a legnagyobb csoport számít
2. **Összefüggő** (legalább egy, azonos típusú oldalukkal csatlakozó) **élőhelyek** alapján:
  - minden élőhely fajtából a legnagyobb összefüggő csoportot kell pontozni
  - 1 lapka = 1 pont.
3. A játékosok közül minden élőhely fajtából a legnagyobb összefüggő területtel rendelkező **pluszpontot** kap, a játékosok számától függően:
  - 2 játékos: +2, ha döntetlen: +1
  - 3-4 játékos:
    - egy legnagyobb: +3, a második legnagyobbért: +1
    - döntetlen - két legnagyobb: +2
    - döntetlen - három legnagyobb: +1
  - solo játék: terület  $\geq 7$ : +2
4. Minden megmaradt **toboz** = 1 pont.

Pontegyenlőség esetén a tobozok száma dönt.