

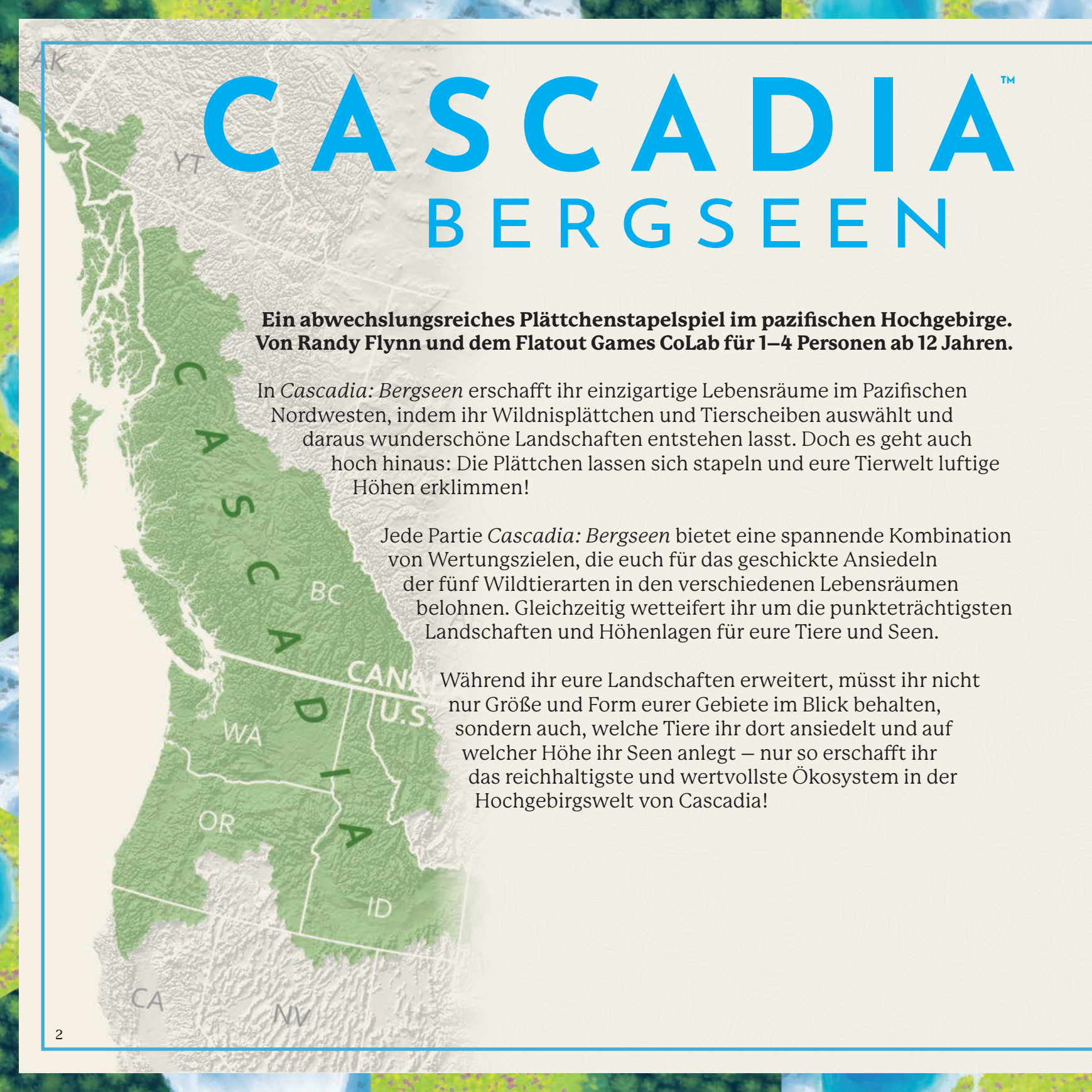
CASCADIA™

BERGSEEN



SPIELANLEITUNG

KOSMOS

A topographic map of the Pacific Northwest region, showing the Cascadia mountain range. The map is color-coded with green for lower elevations and brown/tan for higher elevations. State and provincial abbreviations are visible: AK, YT, BC, WA, OR, ID, CA, NV. The word "CASCADIA" is written vertically in large green letters along the mountain range. The title "CASCADIA BERGSEEN" is prominently displayed in large blue letters at the top right, with a small "TM" trademark symbol.

CASCADIATM BERGSEEN

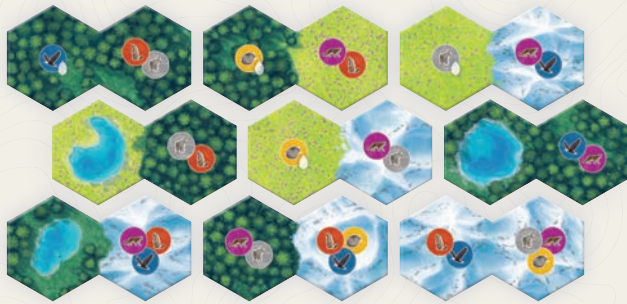
**Ein abwechslungsreiches Plättchenstapelspiel im pazifischen Hochgebirge.
Von Randy Flynn und dem Flatout Games CoLab für 1–4 Personen ab 12 Jahren.**

In *Cascadia: Bergseen* erschafft ihr einzigartige Lebensräume im Pazifischen Nordwesten, indem ihr Wildnisplättchen und Tierscheiben auswählt und daraus wunderschöne Landschaften entstehen lasst. Doch es geht auch hoch hinaus: Die Plättchen lassen sich stapeln und eure Tierwelt luftige Höhen erklimmen!

Jede Partie *Cascadia: Bergseen* bietet eine spannende Kombination von Wertungszielen, die euch für das geschickte Ansiedeln der fünf Wildtierarten in den verschiedenen Lebensräumen belohnen. Gleichzeitig wetteifert ihr um die punktetträchtigsten Landschaften und Höhenlagen für eure Tiere und Seen.

Während ihr eure Landschaften erweitert, müsst ihr nicht nur Größe und Form eurer Gebiete im Blick behalten, sondern auch, welche Tiere ihr dort ansiedelt und auf welcher Höhe ihr Seen anlegt – nur so erschafft ihr das reichhaltigste und wertvollste Ökosystem in der Hochgebirgswelt von Cascadia!

SPIELMATERIAL



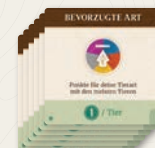
84 Wildnisplättchen
(Doppelfelder in Kombinationen aus Wald, Wiese und Gletscher)



4 Start-Landschaften
(jeweils bestehend aus vier Feldern)



1 Karte für die Variante „Einfache Wertung“



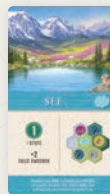
27 Landschafts-Wertungskarten
(je 9x Tier-, Wildnis-, Umgebungswertung)



90 Tiere in Form von bedruckten Holzscheiben
(je 18x Puma, Adler, Murmeltier, Schneeziege, Pika)



1 Tier-Höhenwertungskarte



1 See-Wertungskarte



12 Gebiets-Wertungskarten
(je 4x Wald, Wiese, Gletscher)



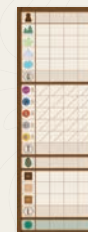
34 Zapfen
(Zapfen der Douglasie, einem in Kaskadien heimischen Nadelbaum und wichtigen Symbol der Region)



1 Stoffbeutel (für die Tiere)



1 Karte „Hochgebirgstiere“
(Mini-Erweiterung für Partien mit dem Originalspiel Cascadia: Im Herzen der Natur)



1 Wertungsblock



Diese Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Cascadia: Bergseen ist mit den folgenden Schritten schnell vorbereitet:

- 1 Gebt alle **Tiere** in den Beutel und mischt sie gut durch.
- 2 Bereitet die **Wildnisplättchen** vor. Wie viele ihr benötigt, hängt davon ab, wie viele Personen ihr seid. Zählt so viele zufällige Wildnisplättchen ab, wie es die folgende Aufzählung angibt.
Wichtig: Schaut euch die Vorderseiten der Wildnisplättchen nicht an, sodass niemand weiß, welche im Spiel sind.

👤👤: 43 (entfernt 41 Plättchen)	}	Ihr benötigt immer 20 Wildnisplättchen pro Person plus 3 zusätzliche.
👤👤👤: 63 (entfernt 21 Plättchen)		
👤👤👤👤: 83 (entfernt 1 Plättchen)		

Mischt die abgezählten Wildnisplättchen zusammen. Stapelt sie dann zu so vielen verdeckten Stapeln, wie es euch handlich erscheint. Die genaue Anzahl an Stapeln ist nicht wichtig. Räumt alle übrigen Wildnisplättchen in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

- 3 Legt die Wertungskarten „See“ und „Tier-Höhenwertung“ offen an den Rand der Spielfläche, sodass ihr sie gut sehen könnt. Nun benötigt ihr noch **3 Wertungskarten**, eine für jede der drei Wildnisarten (Wald, Wiese, Gletscher). Sucht für eure ersten Partien alle Wertungskarten heraus, die unten rechts mit dem Buchstaben A gekennzeichnet sind. Legt diese drei Karten offen zu den anderen Wertungskarten. Räumt die übrigen Wertungskarten in die Schachtel zurück.

Sobald ihr einige Partien gespielt habt, könnt ihr eine zufällige Wertungskarte für jede Wildnisart ziehen oder die auswählen, die ihr am liebsten mögt.

Falls ihr zu einer der Wertungskarten eine Frage habt, könnt ihr auf den Seiten 9 und 16 nachsehen. Dort sind alle Wertungskarten im Detail beschrieben.

- 4 Verteilt an alle von euch je eine zufällige **Start-Landschaft**. Das sind die großen Plättchen, die aus vier Feldern bestehen. Legt sie aufgedeckt vor euch aus. Räumt die übrigen in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

- 5 Deckt **4 Wildnisplättchen** von den verdeckten Stapeln auf. Legt sie in einer Reihe nebeneinander, sodass ihr sie gut sehen könnt.

- 6 Zieht **4 Tiere** aus dem Beutel, eines nach dem anderen, und legt je eines zu den bereits ausliegenden Wildnisplättchen. So habt ihr schließlich 4 Kombinationen aus je einem Wildnisplättchen und einem Tier.

- 7 Legt die **Zapfen** als Vorrat bereit.

Die folgenden Seiten (bis Seite 10) erklären das **normale Spiel** und sind alles, was ihr zum Spielen benötigt.

Ab Seite 11 findet ihr zusätzliche Inhalte wie den **Solo-Modus**, **Herausforderungen** sowie mehr über die **Landschaft und Tierwelt** Cascadias.

Für einen leichteren Einstieg gibt es eine einfache Wertungskarte, bei der alle Tiere in Gebieten auf die gleiche Weise gewertet werden.

Falls ihr sie benutzen möchtet, wählt eine Seite dieser Wertungskarte aus und legt nur diese Karte zusammen mit den Wertungskarten „See“ und „Tier-Höhenwertung“ aus. Räumt die normalen Wertungskarten in die Schachtel zurück.

Mehr zu dieser Variante auf Seite 11.



* **Erweiterter Modus für erfahrene Personen (optional):** Im Erweiterten Modus werden zusätzlich Landschafts-Wertungskarten verwendet. Fügt sie zu einer Partie *Cascadia: Bergseen* hinzu, falls ihr mit wechselnden Wertungszielen spielen möchtet. Dadurch kommen zusätzliche Wertungen in den drei Kategorien Tiere, Wildnis und Umgebung hinzu. Jede Karte gibt dabei ein anderes Ziel vor. Diese Ziele gelten für euch alle und ihr dürft alle für euch werten. (Auf Seite 17 findet ihr die Erläuterungen zu den Karten.)

Wählt 1, 2 oder 3 Landschafts-Wertungskarten aus, die ihr im Spiel verwenden möchtet, und legt sie dann für alle gut sichtbar oberhalb der anderen Wertungskarten aus. Wählt nicht mehr als 1 Karte von jedem der drei Wertungstypen (Tiere, Wildnis, Umgebung) – spielt also nicht mit mehreren Karten desselben Typs.

Ihr könnt die Karten zufällig bestimmen oder sie nach euren Vorlieben auswählen. Räumt die übrigen Landschafts-Wertungskarten in die Schachtel zurück. (**Hinweis: Für eure erste Partie empfehlen wir, ohne Landschafts-Wertungen zu spielen.**)

Beispielvorbereitung für 2 Personen



SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Bestimmt zufällig, wer beginnt. Danach geht es so lange mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn weiter, bis das Spiel endet.

Wer an der Reihe ist, wählt eine der vier ausliegenden Kombinationen aus einem Wildnisplättchen und einem Tier aus. Beides wird dann in der eigenen Landschaft platziert. Die eigene Landschaft umfasst die Start-Landschaft sowie die Wildnisplättchen und Tiere, die ihr im Verlauf des Spiels dort platziert. Dadurch wächst die eigene Landschaft stetig an und beheimatet immer mehr Tiere. Der eigene Zug endet damit, dass ein neues Wildnisplättchen von einem Stapel aufgedeckt und ein neues Tier aus dem Beutel dazugelegt wird. So liegen wieder vier Kombinationen aus.

Punkte erhaltet ihr hauptsächlich, indem ihr die Bedingungen von Gebiets- und Landschafts-Wertungskarten erfüllt und Tiere sowie Seen möglichst hoch in eurer Landschaft platziert.

Und das ist auch die spannende Neuerung von *Cascadia: Bergseen*: Ihr könnt und solltet die Wildnisplättchen jetzt auch stapeln und in die Höhe bauen!

Die Plättchen, die direkt auf eurer Spielfläche liegen, sind auf Stufe 1. Plättchen direkt darüber sind auf Stufe 2. Dann folgt Stufe 3 usw. Es gibt keine Begrenzung, wie hoch ihr stapeln dürft!



Das Spiel endet, sobald ihr ein Wildnisplättchen von einem Stapel aufdecken müsst, aber alle Stapel aufgebraucht sind. Das ist der Fall, nachdem alle von euch genau 20 Mal an der Reihe waren. Dann geht ihr zur Schlusswertung über.

Wer schließlich die meisten Punkte hat, gewinnt!

EIN SPIELZUG

Immer wenn du an der Reihe bist, führst du diese vier Schritte nacheinander aus:

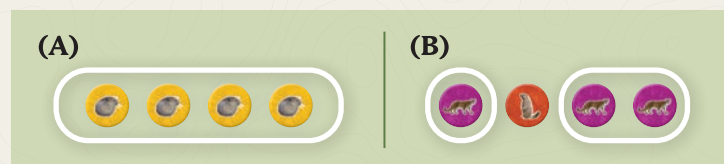
1. Auf Überbevölkerung prüfen
2. Wildnisplättchen und Tier nehmen
3. Wildnisplättchen und Tier in Landschaft platzieren
4. Auslage auffüllen

1 Auf Überbevölkerung prüfen

Zu Beginn jedes Zuges liegen vier Wildnisplättchen und vier Tiere aus. Sie sind stets zu vier Kombinationen angeordnet, sodass du immer eine Auswahl hast.



Bevor du deine Wahl triffst, prüfst du auf Überbevölkerung:



Sind alle vier Tiere gleich (A)? Dann musst du alle vier Tiere austauschen (ggf. mehrfach, falls dies erneut im selben Zug vorkommt).

Sind drei der Tiere gleich (B)? Dann darfst du genau diese drei Tiere austauschen, falls du möchtest, allerdings höchstens ein Mal pro Zug.

Falls du die Tiere austauschen musst oder möchtest, lege die betreffenden Tiere (vier oder drei gleiche) zunächst beiseite. Ziehe dann genauso viele neue Tiere aus dem Beutel, eines nach dem anderen. Lege sie der Reihe nach zu den ausliegenden Wildnisplättchen, sodass wieder vier Kombinationen ausliegen.

Mische am Ende dieses Schrittes alle ausgetauschten Tiere (die du zunächst beiseite gelegt hast) zurück in den Beutel.

2 Wildnisplättchen und Tier nehmen

Nun nimmst du dir eine Kombination aus einem Wildnisplättchen und einem Tier. Normalerweise muss das eine der ausliegenden Kombinationen sein. In diesem Fall nimmst du einfach das Plättchen und das Tier der Kombination, die dir am besten gefällt, und machst mit Schritt 3 weiter.

Bevor du eine Kombination nimmst, darfst du jedoch einen deiner Zapfen ausgeben, die du im Laufe des Spiels erhältst. Damit darfst du

- eines der vier Wildnisplättchen und eines der vier Tiere deiner Wahl nehmen (statt eine der Kombinationen),



ODER

- beliebig viele Tiere gegen neue aus dem Beutel austauschen. Prüfe dann erneut auf Überbevölkerung.

Lege den ausgegebenen Zapfen in den Vorrat zurück. Du darfst in deinem Zug mehrmals Tiere austauschen, solange du jedes Mal einen Zapfen aus gibst. Aber du darfst insgesamt nur ein Plättchen und ein Tier nehmen.

Am Ende des Spiels ist jeder deiner noch übrigen Zapfen 1 Punkt wert.

3 Wildnisplättchen und Tier in Landschaft platzieren

Nachdem du ein Wildnisplättchen und ein Tier genommen hast, platzierst du beides in deiner Landschaft. Du darfst dir aussuchen, was du zuerst platzierst.

Achte dabei aber auf die Wertungskarten. Einmal platzierte Plättchen und Tiere darfst du später nicht mehr verschieben oder entfernen.

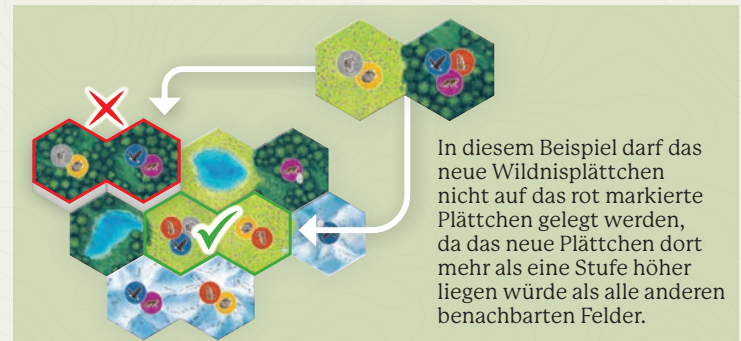
Ein Wildnisplättchen anlegen (Pflicht)

Du darfst das Wildnisplättchen beliebig drehen und ausrichten, musst dich aber an folgende Regeln halten:

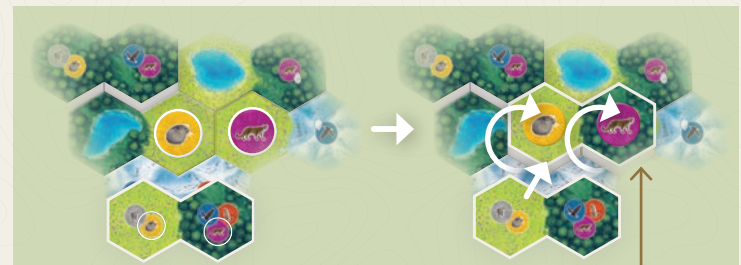
- STUFE 1:** Das neue Wildnisplättchen muss mit mindestens einer Kante ein bereits ausliegendes Plättchen berühren; das darf natürlich auch deine Start-Landschaft sein.

- STUFE 2+:** Das Wildnisplättchen muss vollständig auf ein oder mehrere andere ausliegende Plättchen gelegt werden. Beachte dabei:

- Das neue Plättchen muss auf zwei Feldern in deiner Landschaft platziert werden, die sich auf derselben Stufe befinden. *(Die Felder dürfen zu einem einzigen Plättchen oder zu zwei verschiedenen, bereits ausliegenden Plättchen gehören.)*
- Befinden sich auf diesen Feldern bereits Tierscheiben, müssen die überdeckenden Felder diese Tiere ebenfalls an derselben Position zeigen. Jedes Tier muss also seinen Platz behalten, nur 1 Stufe höher.
- Das neue Plättchen muss so platziert werden, dass es mindestens zu einem Feld benachbart ist, das gleich hoch oder maximal eine Stufe tiefer ist.



Falls das neue Plättchen ein oder mehrere Felder verdeckt, auf denen bereits Tiere angesiedelt wurden, musst du diese Tiere nehmen und auf das neue Plättchen legen dürfen *(wie oben beschrieben, also auf das jeweils neue Feld, nur 1 Stufe höher)*. Deckst du auf diese Weise ein Zapfensymbol auf einem neuen Feld ab, erhältst du einen Zapfen, als hättest du das Tier in diesem Zug angesiedelt *(siehe Tipp auf Seite 8)*.



PIKA-TIPPI!

Nicht vergessen: Während deine Landschaft in die Höhe wächst, können sich die Wildnisarten unter den Tieren verändern, die du bereits angesiedelt hast!

Ein Tier ansiedeln (optional)

Du darfst das Tier auf einem Feld in deiner Landschaft ansiedeln. Dabei hast du die Wahl, ob das Feld zu dem soeben platzierten Wildnisplättchen oder einem bereits ausliegenden gehört. Es gilt jeweils:

- Auf dem gewünschten Feld darf noch kein Tier liegen. *(Es darf nie mehr als ein Tier auf einem Feld liegen.)*
- Auf dem gewünschten Feld muss das passende Tier abgebildet sein. *(Jedes Feld zeigt ein bis drei Tiere. Auf Seen dürfen niemals Tiere angesiedelt werden.)*

Hinweis: Deine Start-Landschaft besteht aus vier verbundenen Feldern. Daher darfst du natürlich auf jedem dieser vier Felder Tiere ansiedeln.

Falls du das Tier nicht ansiedeln möchtest oder keine Möglichkeit hast (weil du kein Feld mit passendem Symbol besitzt), legst du es einfach zurück in den Beutel.

Immer wenn du ein Tier auf einem **Feld mit Zapfensymbol** platzierst, **erhältst du einen Zapfen** aus dem Vorrat.



PIKA-TIPPI!

Du kannst in einem Zug sogar zwei Zapfen erhalten! Platziere zuerst das Tier auf einem Zapfenfeld (= erster Zapfen). Platziere dann das Wildnisplättchen so, dass ein bereits angesiedeltes Tier auf eine höhere Stufe gelangt (= zweiter Zapfen).



Gruppen und Gebiete

Bei einigen Wertungskarten geht es um Gruppen und/oder Gebiete in bestimmten Größen, Formen oder Anordnungen.

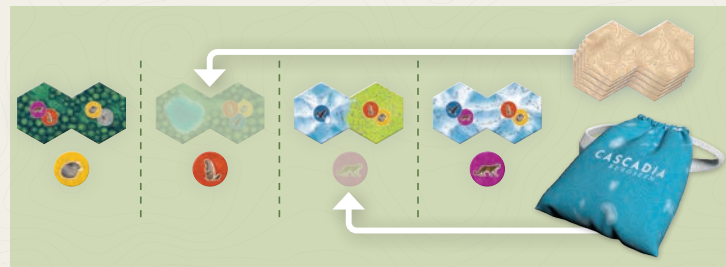
Eine **Gruppe** ist eine zusammenhängende Anzahl benachbarter Tiere derselben Tierart, unabhängig von der Stufe der einzelnen Tiere. Auch ein einzelnes Tier ist schon eine Gruppe.

Ein **Gebiet** ist eine zusammenhängende Anzahl benachbarter Felder derselben Wildnisart, unabhängig von der Stufe der einzelnen Felder. Auch ein einzelnes Feld ist schon ein Gebiet.

4 Auslage auffüllen

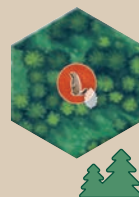
Am Ende deines Zuges musst du die freigewordenen Plätze in der Auslage auffüllen. Decke dafür ein neues Wildnisplättchen von einem der Stapel auf und lege es an die leere Stelle. Ziehe dann ein Tier aus dem Beutel und lege es an die leere Stelle. Nun sollten wieder vier Kombinationen ausliegen.

Hinweis: Verschiebe die ausliegenden Plättchen und Tiere nicht, wenn du neue aufdeckst. Lege die neuen einfach an die leeren Stellen.



Übersicht der Wildnisplättchen

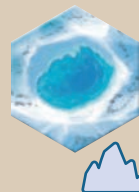
Jedes Wildnisplättchen besteht aus zwei Wildnisfeldern. Sie zeigen eine, zwei oder drei Tierarten, die dort angesiedelt werden dürfen, oder einen See. Zudem gibt es Felder mit Zapfensymbol: Sie zeigen immer genau eine Tierart.



Dieses Feld ist ein Wald-Gebiet mit Zapfensymbol. Wenn du dort das passende Tier ansiedelst (hier ein Murmeltier), erhältst du einen Zapfen. Jedes separate Wald-Gebiet wird gewertet, basierend auf der Anzahl verschiedener Tiere darin.



Dieses Feld ist ein Wiese-Gebiet. Du darfst hier einen Adler, einen Puma oder ein Murmeltier ansiedeln. Wiese-Gebiete erfordern meistens Gruppen zusammenhängender Tiere, egal wie groß oder klein das Gebiet ist.



Dieses Feld ist ein Gletscher-Gebiet mit See. Du darfst hier daher kein Tier ansiedeln. Seen geben Punkte gemäß ihrer Stufe und die doppelte Menge, falls sie vollständig von Feldern umgeben sind. Jedes separate Gletscher-Gebiet wird gewertet und bringt Punkte, falls es die Bedingungen auf der Wertungskarte erfüllt.

SPIELEND & WERTUNG

Das Spiel endet, sobald ihr die Auslage nicht mehr mit einem Wildnisplättchen auffüllen könnt, weil alle Stapel leer sind. Alle waren dann jeweils 20 Mal am Zug.

Führt dann die Endwertung in diesen fünf Kategorien durch und tragt eure Punkte auf einem Wertungsblatt ein:

1. **Gebietswertung**
2. **See-Wertung**
3. **Tier-Höhenwertung**
4. **Übrige Zapfen**
5. **Landschaftswertung** (nur im Erweiterten Modus)

Alle Karten sind detailliert auf den Seiten 16 und 17 beschrieben. Auf Seite 10 findet ihr außerdem ein ausführliches Wertungsbeispiel.

1. Gebietswertung

Du erhältst für jedes Wildnisgebiet (Wald, Wiese, Gletscher) Punkte, wie auf der ausliegenden Wertungskarte dieser Wildnisart angegeben.



Wichtig: Jede Wertungskarte enthält eine Abbildung, die verdeutlicht, wie diese Wildnisart gewertet wird. Die gezeigten Tierarten und Anordnungen sind nur Beispiele, auch andere Tierarten sind möglich.

2. See-Wertung

Du erhältst für jeden sichtbaren See Punkte gemäß seiner Stufe, also z. B. 3 Punkte für einen See auf Stufe 3.



Ist der See vollständig von Feldern umgeben (egal ob besiedelt oder nicht), wird seine Punktzahl verdoppelt. Ein vollständig umgebener See auf Stufe 3 bringt daher $3 \times 2 = 6$ Punkte.

3. Tier-Höhenwertung

Zunächst erhältst du 2 Punkte für jedes Tier auf Stufe 3 oder höher. Tragt diese Punkte links vom Querstrich im Kästchen der jeweiligen Tierart und Person ein.

Nun verteilt ihr für jede der fünf Tierarten Bonuspunkte.

Dabei ist entscheidend, wer das **HÖCHSTE** Tier jeder Art hat. Die Anzahl der Bonuspunkte hängt von eurer Personenzahl ab. Einen Gleichstand gewinnt, wer mehr Tiere der jeweiligen Tierart auf der höchsten Stufe hat. Bei einem erneuten Gleichstand vergleicht ihr die Stufe darunter usw.

Tragt diese Bonuspunkte rechts vom Querstrich im Kästchen der jeweiligen Tierart und Person ein.

Bonuspunkte im Spiel zu dritt oder viert:

Wer das höchste Tier einer Art hat, erhält 3 Bonuspunkte. Wer das zweithöchste Tier einer Art hat, erhält 1 Bonuspunkt.

Falls zwei von euch das höchste Tier haben, erhaltet ihr je 2 Bonuspunkte. Falls drei oder mehr von euch das höchste Tier haben, erhaltet ihr je 1 Bonuspunkt. In beiden Fällen gibt es keine Punkte für das zweithöchste Tier.

Für einen Gleichstand beim zweithöchsten Tier gibt es niemals Bonuspunkte.

Bonuspunkte im Spiel zu zweit:

2 Bonuspunkte für das höchste Tier jeder Art, keine Bonuspunkte für das zweithöchste. Bei Gleichstand erhaltet ihr je 1 Bonuspunkt.

Bonuspunkte im Solo-Spiel:

Du erhältst 2 Bonuspunkte für jede Tierart, die mindestens zweimal auf Stufe 3 oder mindestens einmal auf Stufe 4 vorkommt.

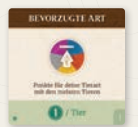
4. Übrige Zapfen

Du erhältst 1 Punkt für jeden noch übrigen Zapfen.



5. Landschaftswertung (nur im Erweiterten Modus)

Du erhältst für jede verwendete Landschaftswertung (Tiere, Wildnis, Umgebung) Punkte gemäß ihrer jeweiligen Karte.



Zählt dann alle Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Zapfen übrig hat. Immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg oder spielt einfach noch eine Partie!

Auf der nächsten Seite findest du ein ausführliches Wertungsbeispiel.

WERTUNGSBEISPIEL



Wertung dieser Landschaft

WÄLDER: Ein Wald-Gebiet mit 3 verschiedenen Tierarten, eins mit 2 und zwei mit 1 geben **15 Punkte** ($7+4+2+2$). (Hinweis: Das Gebiet mit den 2 Pikas enthält nur 3 verschiedene Tierarten – der zweite Pika zählt nicht für die Wertung.)

WIESEN: Eine Gruppe mit 3 Schneeziegen und zwei Gruppen mit 1 Adler bzw. 1 Murmeltier auf Wiesen geben **12 Punkte** ($8+2+2$) (Hinweis: Es dürfen verschiedene Gruppen im selben Wiese-Gebiet vorkommen.)

GLETSCHER: Drei Gletscher-Gebiete mit je 1 benachbarten Tierart-Paar (Murmeltiere, Adler, Pumas) geben **18 Punkte**. (Hinweis: Der Gletscher mit dem einzelnen Murmeltier zählt nicht.)

SEEN: 4 Seen – 1. Wald-See auf Stufe 2, vollständig umgeben von Feldern ($2 \times 2 = 4$ Punkte). 2. Wiese-See auf Stufe 3, vollständig umgeben ($3 \times 2 = 6$ Punkte). 3. Wiese-See auf Stufe 1, nicht vollständig umgeben (1 Punkt). 4. Gletscher-See auf Stufe 2, vollständig umgeben ($2 \times 2 = 4$ Punkte). **Insgesamt $4+6+1+4 = 15$ Punkte.**

TIER-HÖHENWERTUNG: 1 Murmeltier, 1 Schneeziege und 1 Pika auf Stufe 3 oder höher geben **6 Punkte** (je 2 Punkte). Dieser Pika ist der höchste im Vergleich aller Personen (3 Bonuspunkte), während das Murmeltier und die Schneeziege nur jeweils das zweithöchste Tier ihrer Art sind (je 1 Bonuspunkt). **Insgesamt $6+3+1+1 = 11$ Punkte.**

ÜBRIGE ZAPFEN: Die zwei noch übrigen Zapfen geben **2 Punkte**.

Landschafts-Wertungskarten im Erweiterten Modus: Hier am Beispiel mit 3 verschiedenen Karten.

Tier-Wertungskarte 1: 6 Schneeziegen = **6 Punkte**

Wildnis-Wertungskarte 1: 12 Gebiete insgesamt (je 4 Wälder, Wiesen und Gletscher) = **6 Punkte**

Umgebungs-Wertungskarte 1: 3 benachbarte Tierart-Paare in verschiedenen Wildnisarten (Adler, Schneeziegen, Murmeltiere) = **3 Punkte** (Hinweis: Jedes Tier zählt nur für ein einziges benachbartes Paar.)

Insgesamt 15 Punkte.

Gesamtpunktzahl aus Gebieten, Tieren, übrigen Zapfen und Landschaften: $60+11+2+15 = 88$ Punkte.

	J	A	N	M
	15	21	8	14
	12	8	23	17
	18	25	11	18
	15	11	17	3
	60	65	59	52
	0	4	4	0
	0	2	2	6
	2	2	2	2
	2	4	3	2
	2	3	0	0
	11	17	16	14
	2	1	2	6
	6	5	6	4
	6	5	7	6
	3	3	5	2
	15	13	18	12
	88	96	95	84

EINFACHE WERTUNG

Für einen **besonders einfachen Einstieg** in das Spiel gibt es eine eigene, doppelseitige Wertungskarte. Mit ihr werden alle Tiere in Gebieten auf die gleiche Weise gewertet, sodass ihr euch zunächst auf die Grundlagen konzentrieren könnt.

Möchtet ihr mit dieser Variante spielen, wählt die Einsteiger- oder die Fortgeschrittenen-Seite aus. Legt in Schritt 3 der Spielvorbereitung diese Wertungskarte statt je einer Wertungskarte für Wald, Wiese und Gletscher aus, mit der gewählten Seite nach oben. Räumt die anderen zurück in die Schachtel.

Falls ihr auch die Tier-Höhenwertung vereinfachen möchtet, könnt ihr die „Bonuspunkte für die höchsten Tiere“ einfach überspringen und nur jeweils 2 Punkte für jedes Tier auf Stufe 3 oder höher vergeben.

FÜR EINSTEIGER

Am Spielende erhaltet ihr Punkte für jede zusammenhängende Gruppe derselben Tierart im selben Gebiet. Je größer eine Gruppe ist, desto mehr Punkte bringt sie ein. Ihr wertet 1er-Gruppen (also einzelne Tiere), 2er-Gruppen und Gruppen der Größe 3 (oder mehr).



Beispiel: Es gibt eine 3er-Pumagruppe, zwei 2er-Gruppen mit Pikas bzw. Adlern und drei 1er-Gruppen mit Adler, Schneeziege bzw. Murmeltier. Das ergibt 25 Punkte.

FÜR FORTGESCHRITTENE

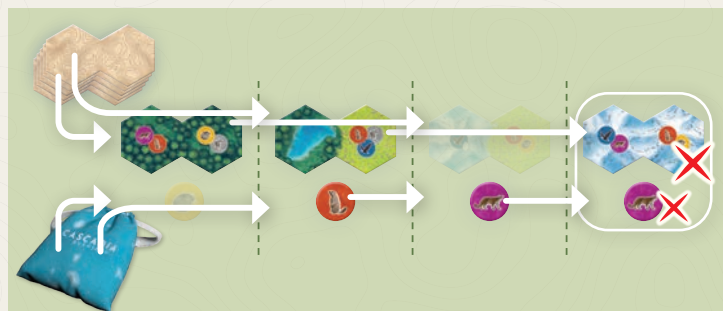
Diese Wertungskarte funktioniert sehr ähnlich. Der einzige Unterschied ist, dass nur Gruppen der Größen 2, 3 und 4 (oder mehr) Punkte einbringen.



DAS SOLO-SPIEL

Die Spielvorbereitung ist fast unverändert. Zähle die Wildnisplättchen so ab wie in einem Spiel zu zweit und entferne dann noch ein zusätzliches Plättchen, sodass 42 Stück übrigbleiben. Stelle die Stapel mit den Wildnisplättchen links neben die Auslage der Wildnisplättchen und Tiere. Entscheide dich außerdem, ob du im normalen oder im Erweiterten Modus spielen möchtest.

Der Spielablauf ist unverändert, mit einer Ausnahme: Bevor du in deinem Zug die Auslage auffüllst, entferne das Wildnisplättchen und das Tier aus dem Spiel, das jeweils am weitesten rechts in der Auslage liegt. Verschiebe dann die zwei übrigen Plättchen und Tiere nach rechts. Dadurch können sich neue Kombinationen ergeben. Fülle abschließend die beiden nun leeren Plätze wie üblich auf.



Beispiel: Du gibst einen Zapfen aus, um den Pika und das Gletscher/Wiesen-Plättchen zu nehmen. Nachdem du beides in deiner Landschaft platziert hast, entfernst du das Wildnisplättchen und das Tier am weitesten rechts in der Auslage, hier das Gletscher/Gletscher-Plättchen und den Puma. Beides kommt aus dem Spiel. Dann verschiebst du die beiden verbliebenen Wildnisplättchen und Tiere nach rechts. Nun gibt es zwei leere Plätze, die du schließlich wie üblich auffüllst.

Die Wertung folgt den normalen Regeln. Unten steht, wie gut du mit deiner Punktzahl abgeschnitten hast! (Die Werte gehen davon aus, dass du im Erweiterten Modus mit drei Landschafts-Wertungskarten gespielt hast.)

Eine besondere Herausforderung ist das Solo-Spiel mit den **Szenarien** auf Seite 13.

60+ Ein guter Anfang
70+ Es wird :-)
80+ Sehr gut

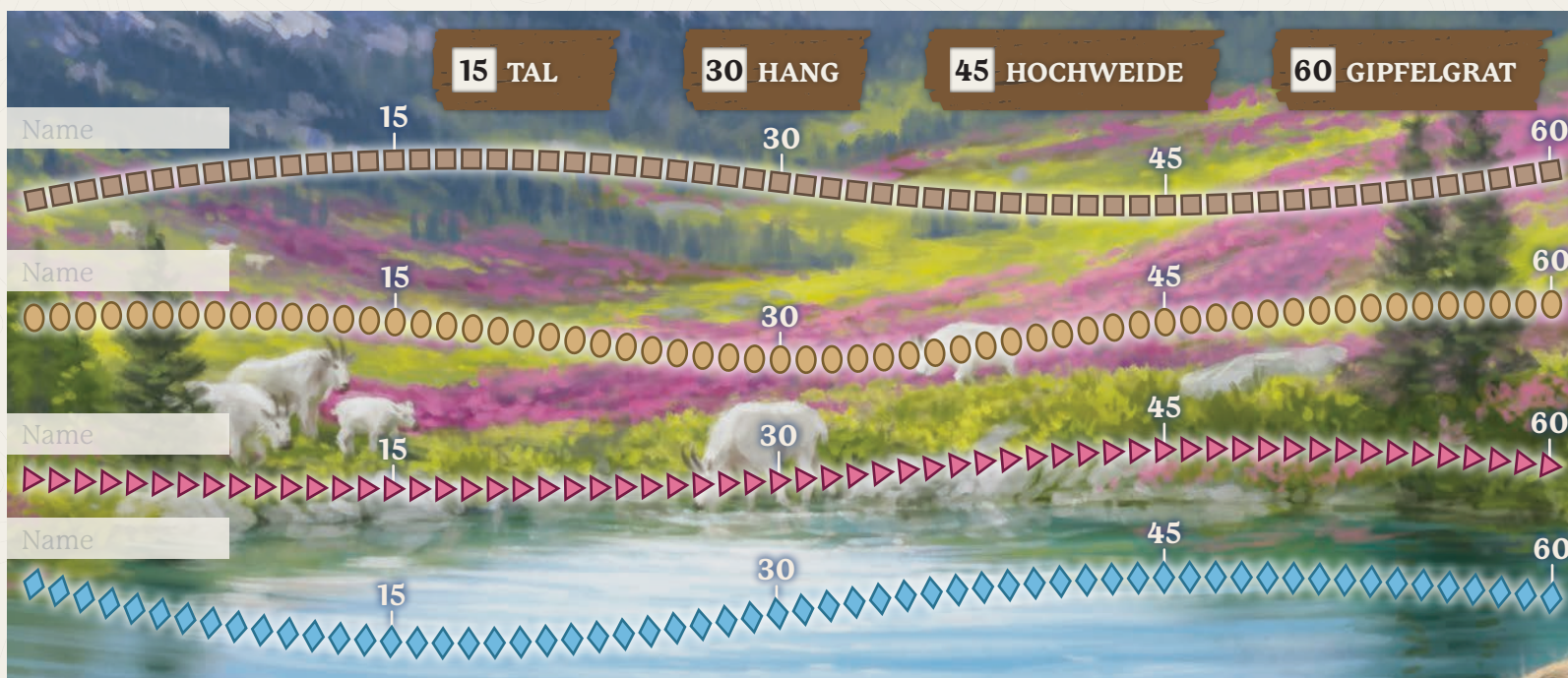
90+ Ausgezeichnet
100+ Erstaunliche Leistung
110+ Im Höhenflug
120+ Den Gipfel erreicht!

HERAUSFORDERUNGEN

Lest diesen Modus erst, wenn ihr das normale Spiel gut kennt und Lust auf neue Herausforderungen habt.

Begeht euch auf eine spielerische Wanderung durch Cascadias Wildnis, indem ihr euch insgesamt 60 Herausforderungen stellt. Ihr könnt vor jeder Partie frei entscheiden, ob ihr diesen Modus verwenden möchtet. Falls ja, wählt ihr vorher einfach einen der drei Bereiche aus: Szenario (20 x), Normales Spiel (35 x), Regel-Variante (5 x). Jeder Bereich funktioniert etwas anders und ist auf den nächsten Seiten im jeweiligen Abschnitt beschrieben.

Wer möchte, kann mit 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 4 Personen ihren Fortschritt festhalten.



SZENARIEN (auch fürs Solo-Spiel)

Jedes Szenario gibt vor, welche **Gebiets- und Landschafts-Wertungskarten** zum Einsatz kommen. Es gibt außerdem drei ansteigende Punkteziele für jedes Szenario: **Bronze, Silber und Gold**.

Alle 20 Szenarien stehen auf Seite 13. Wählt zu Beginn aus, welches Szenario ihr spielen möchtet. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge spielen, wobei sie zunehmend anspruchsvoller werden. Alle von euch, die nach der Partie die vorgegebenen Ziele und **mindestens** die Punkte für Bronze 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 oben ankreuzen.

Die Szenarien können auch im Solo-Spiel verwendet werden. Dann bietet es sich an, sie nacheinander in Reihenfolge zu spielen.

#										Ziel 1	Ziel 2	Bestanden
1	A	A	A				70+	80+	90+			   
2	B	B	B				70+	80+	90+			   
3	C	C	C				70+	80+	90+			   
4	B	D	A				70+	80+	90+			   
5	D	A	B				70+	80+	90+			   
6	A	B	D	1			75+	85+	95+			   
7	D	C	C		1		75+	85+	95+			   
8	A	D	D			3	80+	87+	95+	Platziere mindestens 1 Plättchen auf Stufe 4+		   
9	C	C	B	2	2		80+	87+	95+	Siedle 3+ Tiere jeder Tierart an		   
10	C	D	A		3	2	80+	90+	95+	Erziele 10+ Punkte mit Seen		   
11	D	B	D	3		1	80+	90+	95+	Erziele 20+ Punkte mit Wäldern		   
12	B	A	C	1	2	2	80+	90+	100+	Erziele 10+ Punkte mit Landschaftswertungen		   
13	C	B	D	4	6	5	80+	90+	100+	Beende die Partie mit 5+ Zapfen		   
14	D	C	B	9	8	6	90+	95+	100+	Erziele 55+ Punkte mit Gebieten		   
15	A	A	C	8	4	4	90+	95+	100+	Erziele 15+ Punkte mit Tieren		   
16	B	D	A	5	5	1	90+	95+	100+	Beende die Partie mit höchstens 4 Tierarten		   
17	D	B	C	3	3	9	90+	95+	100+	Platziere mindestens 1 Plättchen auf Stufe 5+		   
18	C	D	B	6	1	7	90+	95+	100+	Erziele 5+ Punkte mit jeder Landschafts-Wertungskarte	Platziere Pikas und Adler nicht nebeneinander	   
19	B	C	D	2	7	3	90+	95+	100+	Erziele 18+ Punkte mit jeder Wildnisart	Platziere Murmeltiere und Seen nicht nebeneinander	   
20	D	D	D	7	9	8	95+	100+	105+	Erziele 15+ Punkte mit Landschaftswertungen	Platziere Pumas und Schneeziegen nicht nebeneinander	   

HERAUSFORDERUNGEN – Normales Spiel

Spielt eine Partie im normalen oder Erweiterten Modus. Kreuzt hinterher alle jeweils **genau ein** eigenes Symbol bei einer bestandenen Herausforderung an (und danach wie immer das nächste freie Feld auf der eigenen Wanderoute auf Seite 12). Das gilt auch fürs Solo-Spiel.

1. Erziele **80+** Punkte.
2. Erziele **85+** Punkte.
3. Erziele **90+** Punkte.
4. Erziele **95+** Punkte.
5. Erziele **100+** Punkte.
6. Erziele **105+** Punkte.
7. Erziele **110+** Punkte.
8. Beende die Partie **ohne übrigen Zapfen**.
9. Beende die Partie **ohne Pikas**.
10. Beende die Partie **ohne Schneeziegen**.
11. Beende die Partie **ohne Pumas**.
12. Beende die Partie **ohne Murmeltiere**.
13. Beende die Partie **ohne Adler**.
14. Besitze **8+ Tiere** einer Tierart.
15. Besitze **10+ Tiere** einer Tierart.
16. Habe von **drei Tierarten** das höchste Tier.
17. Erziele **20+** Punkte mit **Wäldern**.
18. Erziele **20+** Punkte mit **Wiesen**.
19. Erziele **20+** Punkte mit **Gletschern**.
20. Erziele **30+** Punkte mit **Wäldern**.
21. Erziele **30+** Punkte mit **Wiesen**.
22. Erziele **30+** Punkte mit **Gletschern**.
23. Erziele **35+** Punkte mit **einer** Wildnisart.
24. Erziele **10+** Punkte mit **Landschaftswertungen**.
25. Erziele **15+** Punkte mit **Landschaftswertungen**.
26. Erziele **20+** Punkte mit **Landschaftswertungen**.
27. Beende die Partie mit **5+ Zapfen**.
28. Beende die Partie mit **10+ Zapfen**.
29. Gewinne mit **10+** Punkten Vorsprung.
30. Gewinne mit **15+** Punkten Vorsprung.
31. Habe ein Plättchen auf **Stufe 4**.
32. Habe ein Plättchen auf **Stufe 5**.
33. Erziele **15+** Punkte mit **Seen**.
34. Erziele **20+** Punkte mit **Seen**.
35. Habe alle 5 Tierarten auf **Stufe 3+**.

HERAUSFORDERUNGEN – Regel-Variante

Spielt eine Partie im normalen oder Erweiterten Modus und verwendet zusätzlich eine der unten aufgeführten Regel-Varianten. Kreuzt hinterher alle jeweils euer eigenes Symbol bei der gewählten Regel an (und danach wie immer das nächste freie Feld auf der eigenen Wanderoute auf Seite 12). Das gilt auch fürs Solo-Spiel.



Domino-Domänen:

Beim Platzieren eines neuen Plättchens muss mindestens eine Wildnisart zu einem benachbarten Feld auf derselben Stufe passen.

(Hinweis: Wird ein Plättchen so auf Stufe 2+ platziert, dass es keine benachbarten Felder auf derselben Stufe gibt, gilt die Regel nicht.)



Knappes Angebot:

Die gemeinsame Auslage besteht aus nur 3 Kombinationen aus Wildnisplättchen und Tier.



Lebensräume im Überfluss:

Spielt mit 2 Gebiets-Wertungskarten jeder Wildnisart. Am Spielende wählt jede Person für sich für jede Wildnisart eine der beiden Karten aus und wertet sie.



Hoch hinaus:

Tiere auf Stufe 4+ bringen 4 Punkte bei der Tier-Höhenwertung statt 2.



Natürliche Stütze:

Einmal pro Zug darfst du einen Zapfen als „Gerüst“ unter eines der Felder eines Plättchens legen, um es zu stützen. Lege den Zapfen auf das Feld, wo sonst eine Lücke von genau 1 Stufe entstehen würde, und platziere das Plättchen wie üblich.

(Hinweis: Ein Zapfen, der auf diese Weise verwendet wird, gilt als ausgegeben und bringt am Spielende keinen Punkt ein.)

HOCHGEBIRGSTIERE – EINE CASCADIA MINI-ERWEITERUNG



Besitzt du ein Exemplar von *Cascadia*, dem Originalspiel dieser Reihe, kannst du Material aus *Cascadia: Bergseen* damit kombinieren und *Cascadia* mit dieser Mini-Erweiterung und neuen Wertungen spielen.

Um mit der Mini-Erweiterung zu spielen, brauchst du nur die Karte „Hochgebirgstiere“ und einige Tierscheiben aus *Cascadia: Bergseen*. Diese Tiere nennen wir *Bergseen-Tiere* (Adler, Puma, Murmeltier, Schneeziege, Pika). Die Tiere aus *Cascadia* nennen wir *Cascadia-Tiere* (Bär, Lachs, Fuchs, Bussard, Hirsch).

Spielregeln

Die Spielvorbereitung für *Cascadia* ist fast unverändert, mit diesen Ausnahmen:

- Bestimmt zufällig oder gemeinsam als Gruppe drei der fünf *Bergseen-Tiere*, mit denen ihr spielen möchtet. Nehmt euch dann alle je eins von jedem der drei Tiere und legt sie offen vor euch aus.
- Legt die Wertungskarte „Hochgebirgstiere“ gut sichtbar bereit. Bestimmt zufällig oder gemeinsam als Gruppe, mit welcher Kartenseite ihr spielen möchtet (A oder B). Die A-Seite hat etwas einfachere Wertungen.



Der Spielablauf für *Cascadia* ist fast unverändert, mit einer Ausnahme:

Einmal pro Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt darfst du eines deiner drei *Bergseen-Tiere* auf einem unbesetzten Wildnisfeld deiner Wahl ansiedeln. Dies geschieht **zusätzlich** zum normalen Ansiedeln deines *Cascadia-Tiers*. Prüfe die Regeln des angesiedelten *Bergseen-Tiers* auf der Wertungskarte „Hochgebirgstiere“. Manche Tiere lösen beim Ansiedeln einen Effekt aus, andere werden einfach am Spielende gewertet.

Hinweis: Siedelst du deine drei Bergseen-Tiere in deiner Landschaft an, werden dir weniger Möglichkeiten bleiben, um deine Cascadia-Tiere anzusiedeln.

Die Wertung für *Cascadia* ist fast unverändert, mit einer Ausnahme:

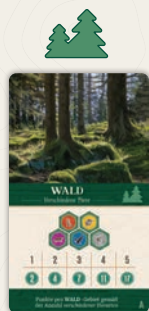
Werte am Spielende deine Hochgebirgstiere gemäß ihrer Wertungskarte und füge die Summe den Punkten in den anderen Wertungskategorien hinzu. (Siehe „Erläuterungen“ unten.)

Das war's schon! Für den übrigen Spielablauf und die Wertung gelten die bekannten Regeln aus *Cascadia*.

Erläuterungen

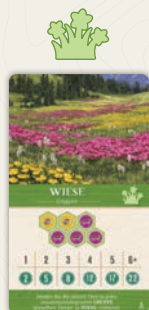
- Bei der Schneeziegen-Wertung der B-Seite konkurriert ihr um die Punkte. Bei einem Gleichstand addieren die beteiligten Personen die Punkte für ihren geteilten Platz und für die darunterliegenden Plätze – insgesamt so viele Plätze wie es Beteiligte gibt. Teilt dann diese Summe gleichmäßig durch die Anzahl der Beteiligten (und rundet ggf. ab). Platzierungen, deren Punkte auf diese Weise aufgeteilt wurden, dürfen von anderen Personen nicht erneut gewertet werden.
- *Bergseen-Tiere* zählen nicht als „verschiedene Tiere/ Tierarten“ für die Wertungen (von z. B. Fuchs, Bussard oder Pika). Nur die fünf *Cascadia-Tiere* zählen dafür.
- Das Murmeltier zählt bei der Wertung als eine beliebige *Cascadia-Tierart*.

WERTUNGSKARTEN



Wald-Wertungskarten:

Gemeinsamkeiten: Du erhältst Punkte für jedes WALD-Gebiet in Abhängigkeit davon, wie gut jedes Gebiet die Bedingung der Karte erfüllt. Dies erfordert in der Regel, dass verschiedene Tierarten oder Paare von Tieren darin angesiedelt sind. Zusätzliche oder überzählige Tiere machen die Wertung nicht ungültig. (A) Damit dir eine Tierart Punkte bringt, musst du mindestens 1 Tier davon haben. Gebiete dürfen eine beliebige Größe und Form haben. Tiere dürfen auf einem beliebigen Feld im Gebiet sein, um gewertet zu werden. In jedem Gebiet darf eine beliebige Kombination verschiedener Tiere vorkommen. (B) Damit dir eine Tierart Punkte bringt, musst du mindestens 1 Paar davon haben. Die Tiere eines Paares müssen nicht benachbart zueinander sein. Von jeder Tierart zählt höchstens 1 Paar; 4 Tiere einer Art im selben Gebiet zählen also nicht als 2 Paare. In jedem Gebiet darf eine beliebige Kombination verschiedener Paare vorkommen. (C) Gebiete dürfen beliebig groß sein, solange sie einen Teil der auf der Karte abgebildeten Form enthalten. Jede Tierart ist möglich. Ein Gebiet mit 1 oder 2 verschiedenen Tierarten zählt. Ein Gebiet mit 3 verschiedenen Tierarten zählt, solange es einen Teil der abgebildeten Form ergibt. Ein Gebiet darf größer sein als die abgebildete Form, jedoch zählen zusätzliche Felder mit Tieren nur, falls sie Teil der Form sind. (D) Diese Karte wird genauso gewertet wie Karte A, mit der Ausnahme, dass in jedem Wald-Gebiet höchstens 2 Tiere auf derselben Stufe sein dürfen.



Wiese-Wertungskarten:

Gemeinsamkeiten: WIESE-Gebiete bringen Punkte für zusammenhängende Gruppen von Tieren derselben Art. Alle Tierarten sind möglich, nicht nur die abgebildeten. Jede separate Gruppe bringt Punkte. Die Gruppen dürfen im selben Gebiet oder in verschiedenen Gebieten vorkommen. Alle deine Gruppen dürfen also auf einer großen Wiese oder auf einer beliebigen Anzahl von separaten Wiesen vorkommen. (A) Es zählen Gruppen jeder Größe und jeder Tierart. Die Tiere einer Gruppe müssen zwar (wie üblich) zusammenhängen, dürfen aber eine beliebige Form ergeben. (B) Es zählen Gruppen jeder Größe und jeder Tierart. Die Gruppen müssen in gerader Linie zusammenhängen, wie abgebildet. Jedes Tier darf nur genau einer Linie angehören. Linien mit derselben Tierart dürfen aneinander angrenzen. (C) Es zählen Gruppen aus 1, 2 oder 3 Tieren derselben Art, solange sie in Dreieck-Form oder zu Teilen davon angeordnet sind. Beispiel: Eine Gruppe, die aus 3 Tieren in gerader Linie besteht, zählt als eine 2er-Gruppe und eine 1er-Gruppe. (D) Diese Karte wird genauso gewertet wie Karte A, mit der Ausnahme, dass jedes Tier einer Gruppe auf einer anderen Stufe sein muss.



Gletscher-Wertungskarten:

Gemeinsamkeiten: Du erhältst Punkte für jedes GLETSCHER-Gebiet in Abhängigkeit davon, wie viele Gebiete die Bedingung der Karte erfüllen. Alle Tierarten sind möglich, nicht nur die abgebildeten. Prüfe für jedes einzelne GLETSCHER-Gebiet, ob es die Bedingung erfüllt oder nicht. Zusätzliche oder überzählige Tiere machen die Wertung nicht ungültig. (A) Beide Tiere müssen benachbart zueinander sein und derselben Art angehören. Jede Tierart ist möglich. Jedes Gletscher-Gebiet darf eine beliebige Größe oder Form haben, solange es ein benachbartes Tierpaar derselben Art enthält. (B) Die Position der verschiedenen Tierarten innerhalb eines Gebiets ist nicht wichtig. Die Tiere müssen nicht benachbart zueinander sein. Jedes Gebiet darf eine beliebige Größe oder Form haben und eine beliebige Kombination der 3+ verschiedenen Tiere enthalten. (C) Jedes Gletscher-Gebiet muss mindestens 1 Tier an beliebiger Stelle enthalten, um Punkte zu bringen. Gebiete mit einem Tier dürfen eine beliebige Größe oder Form haben, aber jedes Gebiet wird nur einmal gewertet, egal, wie viele Tiere darin vorkommen. (D) Diese Karte wird genauso gewertet wie Karte A, mit der Ausnahme, dass jedes Tier des benachbarten Paares auf einer anderen Stufe sein muss.

Landschafts-Wertungskarten:



TIERE: (1) Hast du mehrere Tierarten mit den meisten Tieren, wähle eine davon aus. **(2)** Jede Tierart zählt. Auf den Nachbarfeldern müssen keine Tiere angesiedelt sein. **(3)** Du erhältst auch Punkte für Tierarten, von denen du keine Tiere hast. **(4)** Du musst genau 4 Tiere dieser Art haben. Falls du mehr hast, gibt es keine Punkte. **(5)** Du musst genau 5 Tiere dieser Art haben. Falls du mehr hast, gibt es keine Punkte. **(6)** Die Tiere dürfen auf 3 beliebigen verschiedenen Stufen sein, nicht nur auf Stufen 1, 2 und 3 wie abgebildet. **(7)** Jedes Tier darf nur genau einer Linie angehören. Die Reihenfolge der Tiere spielt keine Rolle. Die Gruppen müssen in gerader Linie zusammenhängen, wie abgebildet. **(8)** Punkte pro vollständigem Set aus 3 Tieren. Hast du mehr als drei Tierarten mit den meisten Tieren, wähle drei davon aus. **(9)** Es zählen jeweils 3 gleiche Tiere beliebiger Tierarten. Die Tiere müssen in gerader Linie und stufenweise aufsteigend zusammenhängen, wie abgebildet. Jedes Tier darf nur genau einer Linie angehören.

WILDNIS: (1) Gebiete jeder Wildnisart zählen. Gebiete in jeder Form und Größe zählen. Bei einer ungeraden Anzahl von Gebieten rundest du ab. **(2)** Gebiete jeder Wildnisart zählen. Gebiete in jeder Form zählen. **(3)** Bringt Punkte für die Wildnisart mit den wenigsten Feldern in deiner Landschaft. Zähle alle Felder und ermittle die seltenste Wildnisart. Hast du mehrere davon, erhältst du nur Punkte für eine der Wildnisarten. **(4)** Es zählen jeweils 3 gleiche Felder beliebiger Wildnisarten. Die Felder müssen in gerader Linie und stufenweise aufsteigend zusammenhängen, wie abgebildet. Jedes Feld darf nur genau einer Linie angehören. **(5)** Gebiete jeder Wildnisart zählen. Die Gebiete müssen an beliebiger Stelle eine gerade Linie aus drei Feldern enthalten, wie abgebildet. Die Stufe der Felder spielt keine Rolle, es dürfen unterschiedliche sein. Jedes Gebiet zählt nur einmal, auch wenn es mehrere Dreierlinien enthält. **(6)** Gebiete jeder Wildnisart zählen. Die Gebiete müssen an beliebiger Stelle eine Dreieck-Form enthalten, wie abgebildet. Die Stufe der Felder spielt keine Rolle, es dürfen unterschiedliche sein. Jedes Gebiet zählt nur einmal, auch wenn es mehrere Dreieck-Formen enthält.



(7) Bringt Punkte für jede der 3 Wildnisarten in deiner Landschaft. **(8)** In jeder Wildnisart darf eine andere Kombination von 4+ Tierarten vorkommen. Die Tierarten dürfen auf demselben Gebiet einer Wildnisart vorkommen oder auf verschiedenen. Ist die Bedingung erfüllt, bringt jede Wildnisart nur einmal Punkte. **(9)** Jede Tierart zählt. Dieselbe Tierart muss in jeder der 3 Wildnisarten vorkommen, um Punkte zu bringen. Ist die Bedingung erfüllt, bringt jede Tierart nur einmal Punkte.

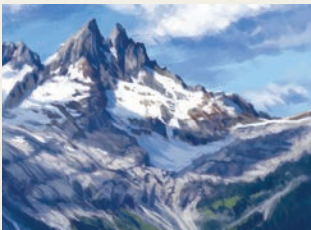
UMGEBUNG: (1) Paare jeder Tierart zählen. Jedes Tier darf nur genau einem benachbarten Paar angehören. Tiere gelten als benachbart, unabhängig von ihrer Stufe. **(2)** Grenz ein See an einen anderen See, zählt er nicht. Er muss an allen 6 Kanten von Tieren umgeben sein. Auf jedem Feld ist jede Tierart möglich. Tiere gelten als benachbart, unabhängig von ihrer Stufe. **(3)** Gebiete jeder Wildnisart zählen. Gebiete mit mehreren Feldern auf Stufe 3+ zählen nur einmal. Gebiete dürfen eine beliebige Größe und Form haben. **(4)** Gruppen jeder Tierart zählen. Jedes Tier darf nur genau einer Form angehören. Die Formen müssen genau der abgebildeten Form entsprechen. Sie dürfen gespiegelt oder gedreht sein. Wildnisarten spielen keine Rolle. Tiere gelten als benachbart, unabhängig von ihrer Stufe. **(5)** Felder jeder Wildnisart zählen. Mehrere Felder im selben Gebiet zählen, falls sie auf Stufe 3+ sind. **(6)** Als unbesiedelt gelten Felder mit Tiersymbol, auf denen du kein Tier angesiedelt hast. Seen zählen nicht als unbesiedelte Felder. **(7)** Gruppen jeder Tierart zählen. Jedes Tier darf nur genau einer Gruppe angehören. Die Form der Gruppe spielt keine Rolle. Ihr müssen mindestens 3 Tiere angehören. Tiere gelten als benachbart, unabhängig von ihrer Stufe. **(8)** Die Wildnisarten der Felder spielen keine Rolle. Alle Felder müssen zusammenhängen. Die Form spielt keine Rolle. Felder auf anderen Stufen zählen nicht, nur diejenigen auf Stufe 2. **(9)** Felder jeder Wildnisart zählen. Jedes Feld wird nur einmal gezählt, auch wenn es zwei oder mehr Abhänge zu benachbarten Feldern hat.

LEBENSRAÜME UND BEWOHNER DER BERGSEEN



Bergseen

Bergseen gibt es in Gebirgsregionen auf der ganzen Welt. Sie zeichnen sich durch kältere Temperaturen und klares, türkisfarbenes Wasser aus, das durch Gletscherabfluss, Schnee und Regenfälle gespeist wird. Das *Alpine Lakes*-Wildnisgebiet im Kaskadengebirge (*auch Kaskadenkette genannt*) umfasst Hunderte von Seen in verschiedenen Ökoregionen. Das *Washington State Department of Fish and Wildlife* weist darauf hin, dass die alten Wälder dieser Region die Heimat vieler bedrohter Arten sind, darunter Stein- und Weißkopfseeadler, Merlin, Fischermarder, Vielfraß und Kanadischer Luchs, um nur einige zu nennen.



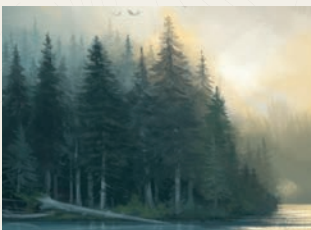
Gletscher

In den höchsten Lagen, oberhalb der Baumgrenze, ist das Gelände felsig und die Landschaft am rauensten. Gletschergebiete zeichnen sich durch konstant kalte Temperaturen aus, sodass sich Schnee ansammelt. Gletscher bewegen sich in der Regel langsam den Hang hinunter, graben Täler in die Landschaft und führen Gestein und Geröll mit sich. Obwohl es hier relativ rau zugeht, gibt es in dieser Umgebung noch einige winterharte Pflanzen und Flechten. Tiere wie Schneeziegen und Pikas sind an die kalten und felsigen Hochgebirge angepasst.



Wiesen

Unterhalb der kahlen Berggipfel und oft noch oberhalb der Baumgrenze blühen auf Bergwiesen und Almen Gräser und Blumen wie der Amerikanische Wiesen-Knöterich, die Zahn lilie, die westliche Anemone, die Götterblume, die Breitblättrige Lupine und die Scharlachrote Castilleja. Bergwiesen sind außergewöhnlich bunt und vielfältig.



Wälder

Wälder wachsen in der Regel in niedrigeren Lagen unterhalb der Baumgrenze. In der Kaskadenkette sind insbesondere die Westamerikanische Hemlocktanne, die Purpur-Tanne und die Douglasie weit verbreitet. Unter den Bäumen, in den lichtarmen und feuchteren Bereichen, findet sich ein reiches Unterholz an Pflanzen, darunter Farne und Moose.



Weißkopfseeadler

Der unverwechselbare Weißkopfseeadler (*Haliaeetus leucocephalus*) ist in ganz Nordamerika zu finden, auch im Kaskadengebirge. Seine großen Stocknester befinden sich meist in Sichtweite von Flüssen, Seen und der Küste, denn sie fressen in der Regel Fische und Wasservögel. Erwachsene Weißkopfseeadler haben einen markanten weißen Kopf und schwarze Federn, aber es dauert fünf Jahre, bis Jungvögel diese Färbung annehmen. Diese großen Raubvögel sind schon seit Jahrhunderten ein Symbol der Vereinigten Staaten – zum Nationalvogel wurden sie jedoch erst 2024 ernannt.



Puma

Das Verbreitungsgebiet des Pumas (*Puma concolor*) ist das größte aller Landsäugetiere Amerikas und reicht vom kanadischen Yukon bis zur Südspitze Südamerikas, wobei das Revier eines einzelnen Männchens im Schnitt 160 bis 320 Quadratkilometer groß ist. Auch bekannt als Berglöwen, sind sie das viertgrößte Mitglied der Katzenfamilie auf der Welt. Pumas sind Spitzenräuber und ihre Anwesenheit erhält das Gleichgewicht in Ökosystemen aufrecht. Sie fressen in der Regel Hirsche und Elche, jagen aber auch kleinere Säugetiere.



Gelbbauchmurmeltier

Diese Pflanzenfresser leben auf den Wiesen, in der Tundra und an den Waldrändern der Bergregionen im Südwesten Kanadas und im Westen der USA. Murmeltiere sind große Nagetiere, die Gräser und andere nicht verholzende Pflanzen fressen. Sie leben in Kolonien in Höhlen unter Felsen und Baumstämmen. Manchmal werden sie auch Pfeifschweine genannt, weil sie pfeifen, wenn sie aufgeschreckt werden. Das Gelbbauchmurmeltier (*Marmota flaviventris*) ist eine von mehreren Murmeltierarten, die in Kaskadien vorkommen, darunter das Eisgraue Murmeltier (*M. caligata*), das Olympische Murmeltier (*M. olympus*) und das Vancouver-Murmeltier (*M. vancouverensis*), von denen letztere vom Aussterben bedroht ist.



Schneeziege

Schneeziegen (*Oreamnos americanus*) leben in den Gebirgszügen Kaskadiens und im Westen der USA. Ihre Fähigkeit, sich in den steilen und zerklüfteten Gebieten zurechtzufinden, schützt sie vor ihren Hauptfeinden, den Pumas und Bären. Sie fressen Gräser, Blätter und Nadelbäume und sind oft auf der Suche nach Salz. Übrigens sind Schneeziegen keine Ziegen: Sie gehören zur Familie der Antilopen.



Amerikanischer Pfeifhase

Der Amerikanische Pfeifhase (*Ochotona princeps*) ist ein kleines, gedrungenes Säugetier mit runden Ohren und ohne sichtbaren Schwanz. Es ist am häufigsten in den höheren Lagen im Nordwesten der USA und im Südwesten Kanadas zu finden. Er wird auch Pika genannt. Diese Pflanzenfresser lagern ihre Nahrung, darunter Gräser, Blätter, Farne, Blumen, Moos und Nadeln von Nadelbäumen, für den Winter ein. Sie bewohnen felsige Gebiete oberhalb der Baumgrenze und sind auf die Schneedecke angewiesen, die sie in den Wintermonaten warm hält. Pikas sind für die unverwechselbaren hohen Töne bekannt, die sie von sich geben, um Artgenossen vor Räubern in der Nähe zu warnen.

EIN SPIELZUG IM ÜBERBLICK

1. Auf Überbevölkerung prüfen

- Vier gleiche Tiere? Du musst sie austauschen.
- Drei gleiche Tiere? Du darfst sie einmalig austauschen.

2. Wildnisplättchen und Tier nehmen

Nimm dir eine Kombination aus Plättchen und Tier.

Zuvor darfst du Zapfen ausgeben:

- Plättchen und Tier deiner Wahl nehmen, oder
- beliebig viele Tiere austauschen (Überbevölkerung?)

3. Plättchen und Tier platzieren

Lege das Plättchen in deine Landschaft und siedle das Tier auf einem Feld an (es muss kein neues Feld sein).

Platzierst du es auf einem Feld mit Zapfensymbol? Dann erhältst du einen Zapfen aus dem Vorrat.

4. Auslage auffüllen

Fülle die freigewordenen Plätze mit einem Plättchen von einem Stapel und mit einem Tier aus dem Beutel auf.

CREDITS

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

Joseph Z. Chen: Entwicklung, Redaktion

Randy Flynn: Autor, Entwicklung, Redaktion

Ashwin Kamath: Entwicklung, Redaktion

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

Dylan Mangini: Grafikdesign

Robert Melvin: Entwicklung, Logistik

Beth Sobel: Illustration

Shawn Stankewich: Autor, Projektmanagement, Entwicklung, Crowdfunding, Produktion, Logistik, Marketing, Redaktion

Solo-Variante: Shawn Stankewich

Szenarien & Herausforderungen: Shawn Stankewich

Mini-Erweiterung: Shawn Stankewich



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER



Randy Flynn ist Softwareentwickler. Er lebt in den USA, in Seattle. Die Inspiration für das Thema von *Cascadia* lieferte ihm die gleichnamige Region im Pazifischen Nordwesten Nordamerikas. Dort verbringt er viel Zeit mit Wandern, Backpacking und weiteren Abenteuern – bis die nächste Spielidee ruft. *Cascadia*, sein erstes veröffentlichtes Brettspiel, wurde zum Spiel des Jahres 2022 gewählt. Seitdem kamen einige *Cascadia*-Spiele hinzu, u. a. die Landmarks-Erweiterung für *Cascadia* und *Cascadia Junior*, das zum Kinderspiel des Jahres 2025 nominiert wurde.

DANKSAGUNGEN

Wir, das Flatout Games CoLab, bedanken uns bei diesen Freundinnen und Freunden für ihre Testspiele und Unterstützung von *Cascadia: Bergseen*:

Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Kimberley Bamburak, Nicolas Bongiu, Haley Shae Brown, Kaliope Bush, Brian Chandler, Max Clendenning, Jeremy Davis, Karen Dong, Kevin Grote, Spencer Harris, Patrick Hayden, Tami Hurlburt, David Iezzi, Carla Kopp, Nick Kopp, Charlotte Kyle, Emma Larkins, Peter McPherson, Julian Madrid, Tylor Murray, Robert Newton, Andromeda Pendragon, Aaron Russin, Nicholas Trahan, Cody Thompson, Ilya Ushakov, Samantha Vellucci, Emily Vincent, Josh Williams, Kyndra Williams, Amanda Wong 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: Bergseen* auszuprobieren und mitzuhelfen, es mit der Welt zu teilen!

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

Autor: Randy Flynn
Illustration: Beth Sobel

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Michael Csorba, Spieletexter

Grafik: Robert Mandl-Csorba, RobZoid Art

Lektorat: Sebastian Wenzlaff

Redaktion: Kilian Vosse

© 2026 Alderac Entertainment Group

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 687588

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA



Alderac Entertainment Group
Projektleitung: Adelheid Zimmerman
Produktion: David Lepore

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

