

卡斯卡迪亞之旅

RANDY FLYNN

規則書



卡斯卡迪亞之旅

一款包含板塊放置和標記輪抽的拼圖類遊戲，以太平洋西北地區的棲息地和野生動物為特色。

由Randy Flynn設計，適合1-4位年齡在14歲及以上的玩家

這片地區

太平洋西北部地區，也被稱作卡斯卡迪亞，是一個位於北美西部的地區，西臨太平洋，東(近)臨落基山脈。雖然這裡不存在官方的邊界，但通常都認為其包括加拿大不列顛哥倫比亞省和育空地區以及美國愛達荷州、俄勒岡州和華盛頓州。

這款遊戲

在《卡斯卡迪亞之旅》中，玩家們通過輪抽棲息地板塊、野生動物標記來鑲嵌成一幅華麗景觀，在太平洋西北地區競相創建最多樣化的生態區。每一場《卡斯卡迪亞之旅》遊戲的得分目標都會有不同的組合，這些組合與五種野生動物有關。在將野生動物排列成得分圖案的同时，玩家們還會競相創建最大的連續棲息地廊道。玩家建造生態區時，必須特別注意自己創建的棲息地和居住其中的野生動物，目的是在《卡斯卡迪亞之旅》建立最和諧的生態系統。

我們的製作團隊

我們團隊的大部分成員都把卡斯卡迪亞當作家！我們都是狂熱的冒險家，熱衷於在這片偉大的地區徒步旅行、騎車、划船和探險！這片奇妙土地中美麗的棲息地以及野生動物啟發了我們，很高興與您和您的家人和朋友分享這款遊戲，以及關於該地區的一些事實！不管你會去哪，我們希望它會激發你的探索之心，或讓你考慮去卡斯卡迪亞遊玩！

配件

你的《卡斯卡迪亞之旅》遊戲應包含以下物品。



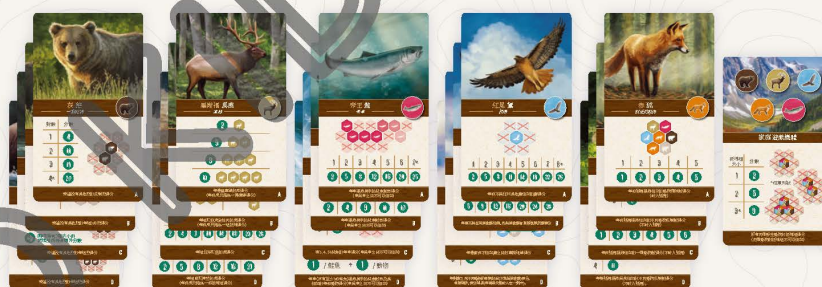
85塊棲息地板塊，包含25塊原生板塊
(山脈、森林、草原、濕地、河流)



5塊起始棲息地板塊



100個野生動物標記
(20個熊、20個鹿、20個鮭魚、
20個鷹、20個狐狸)



21張野生動物計分卡牌
(4張熊、4張鹿、4張鮭魚、4張鷹、4張狐狸、1張家庭/中階)



25個自然標記
(高大花旗松的松果)




1個布袋
(用來裝野生動物標記)



1本記分冊

遊戲準備

- 1 將所有**野生動物標記**放進布袋並充分搖勻。
- 2 通過以下圖表,基於玩家人數決定需要多少**棲息地板塊**。隨機選擇這些板塊。不要查看要使用或移除的板塊。*單人模式準備,請查看第10頁。*

	: 43 (即移除42)	} (注意:每位玩家20塊,餘下3塊)
	: 63 (即移除22)	
	: 83 (即移除2)	

將這些板塊混洗並正面朝下放成堆(多少堆都可以),放在所有玩家方便拿取的位置。將所有移除的**棲息地板塊**放回盒中,它們在本次遊戲中不再會用到。

- 3 隨機為5種野生動物選取**野生動物計分卡牌**,每種各選取1張,然後將這5張卡牌放在遊戲區域的中央,方便所有玩家查看。將其餘的**野生動物計分卡牌**放回盒中。(首次遊戲時,我們建議使用如下頁所示,右下角帶有“A”的**野生動物計分卡牌**)。
- 4 每位玩家隨機拿取一塊**起始棲息地板塊**,正面朝上放在各自面前。將其餘的放回盒中,它們在本次遊戲中不再會用到。
- 5 從正面朝下的**棲息地板塊**堆中翻開4塊,正面朝上放到遊戲區域的中央,所有玩家方便拿取的位置。
- 6 從布袋中抽取4個**野生動物標記**並按順序將其與4塊**棲息地板塊**兩兩配對,形成4組,每組為1塊板塊和1個標記。
- 7 將**自然標記**放在所有玩家方便拿取的位置。
- 8 最近在現實或遊戲中見過野生動物的玩家即為起始玩家。
(也可以隨機選取起始玩家)。



玩家1



玩家2



遊戲概覽

從起始玩家開始，所有玩家按順時針依次進行自己的回合，輪抽棲息地板塊和野生動物標記，放入逐漸擴大的生態區中，直到遊戲結束。

每回合中，玩家選取一個組合(1塊棲息地板塊加上1個野生動物標記)，放入自己的生態區。(注意：生態區即為每位玩家面前所有放置好的板塊和標記，包括其起始棲息地板塊)。每位玩家回合結束時，從棲息地板塊堆和布袋中分別拿取新的棲息地板塊和野生動物標記以填補被拿取的板塊和標記。

需要填補而沒有可用的棲息地板塊時，遊戲結束。(注意：每位玩家將會進行正好20個回合)。然後遊戲將進入最終計分，得分最多的玩家獲勝！

回合一覽

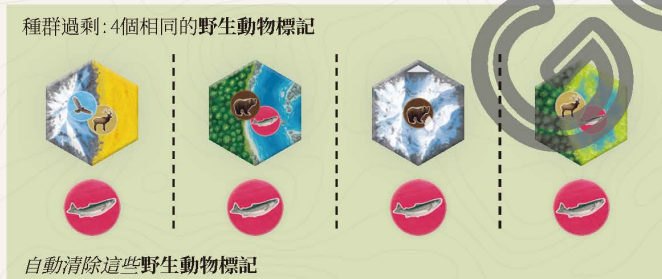
1 選取1塊棲息地板塊和1個野生動物標記



每回合開始時，遊戲區域中央將會有4塊棲息地板塊和4個野生動物標記。棲息地板塊和野生動物標記將會排列成不同的4組，每組帶有1塊棲息地板塊和1個野生動物標記——提供4個選擇。

在你作出選擇前，檢查是否有野生動物種群過剩：

如果所有4個可用的野生動物標記相同，它們將被自動清除。



拿取這4個標記並放在一邊。然後，依次從布袋中抽取共4個標記，並按順序將每個標記與一塊棲息地板塊配對。
(注意：在任意玩家的回合這種情況都有可能發生多次)。

如果3個可用的野生動物標記相同，那麼當前玩家可以選擇清除這些標記。



只拿取這3個標記並放在一邊。然後，依次從布袋中抽取共3個標記，並按順序將每個標記與一塊棲息地板塊配對。(注意：玩家每回合只能執行一次)。

一旦所有的種群過剩問題被解決，將所有清除的標記放回布袋。

現在你選取一個組合(1塊棲息地板塊+1個野生動物標記)。通常情況下，你必須拿取一個現有的組合。然而，在你選取前，你可以選擇花費1個自然標記來進行以下行為之一：

1. 拿取4塊棲息地板塊中的任意一塊和4個野生動物標記中的任意一個。
2. 清除任意數量的野生動物標記並填補。(填補環節請查看本頁的種群過剩規則)。

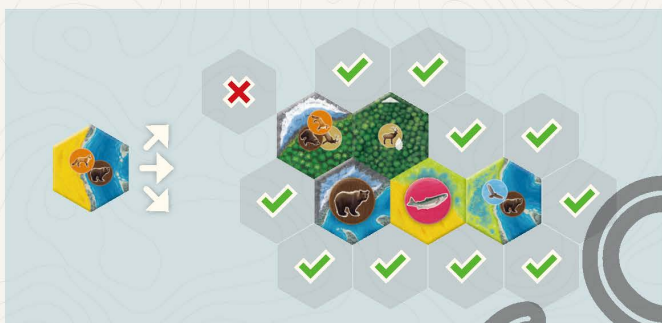
花費的自然標記放回供應堆。在你的回合中，你可以花費任意數量的自然標記。如果你沒有任何剩餘的自然標記，你必須拿取一個現有的組合。

2 將板塊和標記放進你的生態區



一旦你已經選取了棲息地板塊和野生動物標記，你可以按任意順序將其放進你的生態區。

棲息地板塊必須根據以下放置規則放進你的生態區：



A. 棲息地板塊必須與你的生態區中已放置的棲息地板塊相鄰，也就是說該棲息地板塊必須接觸到另一塊之前放置的板塊(或起始棲息地板塊)的一邊。

B. 棲息地板塊不能放到另一塊棲息地板上，也不能讓其他棲息地板塊發生移動。

(注意：地形匹配並不在放置規則中，但卻能使你在遊戲結束計分時獲得分數)。

野生動物標記可以根據以下放置規則放在單塊棲息地板塊上：



A. 該棲息地板塊上必須沒有野生動物標記。

(注意：這意味著你的每塊棲息地板上自始至終只能有最多1個野生動物標記)。

B. 必須與該棲息地板上顯示的野生動物匹配(板上會顯示1-3個選項)。

如果因沒有可用的棲息地板塊，你不能按照規則放置野生動物標記，或你选择不放置野生動物標記，將該標記放回布袋。

你可以將野生動物標記放置在你當前回合剛選取的棲息地板上，或放置在任意其他可用的棲息地板上。

如果你在原生板塊上放置了野生動物標記，拿取一個自然標記。(板塊概覽見第8頁)。

在你放置完選取的板塊和標記後，在遊戲區域的中央填補相應的板塊和標記。填補棲息地板塊時，從任意正面朝下的板塊堆頂拿取。填補野生動物標記時，隨機從布袋中拿取。

注意：在遊戲區域填補板塊和標記時，不要移動現有的板塊和標記。只填補空位。

你的回合至此結束。按順時針的下一位玩家進行回合。

板塊概覽

每塊棲息地板塊會有一到兩種地形，以及一到三個野生動物標記的選項。



該板塊含有濕地、河流。你可以在本板塊上放置一個鮭魚、熊或鷹。



該板塊含有山脈、草原。你可以在本板塊上放置一個熊或狐狸。



該板塊為帶有▲的原生板塊。每當你在一塊原生板塊上放置對應的野生動物標記，獲得一個自然標記。

你的回合中，在你選取板塊和標記前，你可以花費一個自然標記來進行以下兩項之一：

1. 拿取4塊棲息地板塊中的任意一塊和4個野生動物標記中的任意一個。
2. 清除任意數量的野生動物標記並予以填補。(填補環節請查看第6頁的種群過剩規則)。

在你的回合中，你可以花費任意數量的自然標記。

在遊戲結束時，任何你仍持有的自然標記值1分。

遊戲結束&計分

在任意玩家的回合結束時，如果板塊堆中沒有正面朝下的**棲息地板塊**可以拿來填補，遊戲立即結束，統計分數。(注意：每位玩家將會進行正好20個回合)。

在記分冊上記錄以下分數：

1. 野生動物計分卡牌
2. 棲息地板塊廊道
3. 棲息地板塊最多的廊道
4. 自然標記

1. 野生動物計分卡牌

每位玩家根據遊戲中使用的野生動物計分卡牌，為其每種野生動物計分。(詳細信息見第11頁野生動物計分卡牌)。

2. 棲息地板塊廊道

每位玩家的各類棲息地(山脈、森林、草原、濕地、河流)中，最大的連續棲息地廊道(同一類型相連的棲息地板塊組)中的每塊棲息地板塊得1分。

如果板塊共享至少一條同一地形的邊，即是在連續棲息地廊道中。

(在記分冊上，將相關玩家以及棲息地的這些分數記錄在對應方框的左上部分)。

例如：

如果你有一組3塊森林，一組4塊森林，你將獲得4分，因為你最大的一組森林為4。

3. 最大的棲息地板塊廊道

根據玩家數量，為每種棲息地中擁有最大的連續棲息地廊道的玩家記錄獎勵分數。(使用步驟2中記分冊上記錄的數字來決定誰獲得額外分數。將相關玩家以及棲息地種類的這些分數記錄在對應的方框右下部分)。

單人遊戲:每種棲息地中, 7塊及以上板塊的廊道額外獲得2分。

2人遊戲:每種棲息地中擁有最大棲息地廊道的玩家額外獲得2分。如果並列, 每人獲得1分。擁有第二大棲息地廊道的不得分。

3-4人遊戲:每種棲息地中擁有最大棲息地廊道的玩家額外獲得3分。擁有第二大棲息地廊道的額外獲得1分。如果有兩位玩家並列最大棲息地廊道, 並列玩家各獲得2分, 其餘玩家不得分。如果三到四位玩家並列最大棲息地廊道, 並列玩家各獲得1分, 其餘玩家不得分。所有情況下, 並列擁有第二大棲息地廊道的玩家都不得分。

4. 自然標記

每位玩家未使用的每個自然標記計1分。

最後, 統計總分, 分數最高的玩家獲勝! 如果平局, 擁有最多自然標記的玩家獲勝。如果繼續平局, 平局玩家同時獲勝。



傑德的生態區

為傑德的生態區計分

2對熊, 得11分

一行2個鹿, 一行3個鹿, (5+9)得14分

一串4個鮭魚, 得12分

4個鷹, 得11分

3個狐狸, 得(3+5+3)11分

六塊相連的山脈, 得6分, 且與艾希並列, 所以額外獲得2分

四塊相連的森林, 得4分, 三方並列, 所以額外獲得1分

七塊相連的草原, 得7分, 少於艾希, 所以額外獲得1分

八塊相連的濕地, 得8分, 多於小李和艾希, 所以額外獲得3分

五塊相連的河流, 得5分, 因數量最少所以不額外得分

兩個未使用的自然標記, 得2分

人物	傑德	小李	艾希
	11	19	4
	14	7	11
	12	20	16
	11	8	14
	11	13	10
	59	67	55
	6	5	6
	4	4	4
	7	3	8
	8	7	6
	5	7	7
	37	30	39
	2	0	1
	98	97	95

單人模式

遊戲準備:根據2人遊戲來進行遊戲準備,但有以下改動:只給你自己1塊起始棲息地板塊並將棲息地板塊堆放在遊戲區域的左邊。

回合一覽:如常進行回合,但在你填補棲息地板塊和野生動物標記前,棄掉距離板塊堆最遠的板塊和標記,然後將剩餘2塊板塊和2個標記移至距離板塊堆最遠的位置。棄掉的板塊和標記將從遊戲中移除。然後,抽取2塊新的棲息地板塊和2個新的野生動物標記並如常放置。

回合示例:

你在你的回合中花費了一個自然標記,所以你可以拿取原生板塊和對應的鹿野生動物標記。



在你將板塊和標記放進生態區後,棄掉距離板塊堆最遠的板塊和標記(山脈-濕地板塊和熊標記將從遊戲中移除)。



將剩餘的2塊棲息地板塊和2個野生動物標記移至距離板塊堆最遠的位置,形成兩對(如未配對)。然後如常填補空缺的位置。



遊戲結束&計分:遊戲結束的方式與多人遊戲相同(注意:你將會進行正好20個回合)。按第8-9頁遊戲結束&計分進行。單人遊戲時,使用右方表格來衡量你的分數。若要體驗完整的《卡斯卡迪亞之旅》單人模式,嘗試第13頁的情景模式。

60+	良好開局!
70+	你在進步!
80+	很有一套!
90+	太厲害了!
100+	絕世高手!
110+	登峰造極!!

變體

家庭遊戲變體

遊戲準備:家庭遊戲變體遊戲準備與標準遊戲相同,除在步驟3中,只使用家庭遊戲變體的野生動物計分卡牌。

回合一覽:沒有變化(查看第6-7頁回合一覽)。

遊戲結束&計分:根據第8-9頁計分,但你可以選擇跳過步驟3,取決於你是否想要計算最大廊道的得分。得分最高的玩家獲勝!



家庭遊戲變體計分卡牌

根據板塊組的大小和對應的分數,為每組同類的野生動物計分。板塊組可以是任意形狀。

板塊組大小	分數
1	2
2	5
3+	9

*任意形狀

所有同類野生動物的板塊組得分(同類動物的板塊組不可以相鄰)



中階變體

中階變體的遊戲進行與家庭遊戲變體相同,但使用中階變體的野生動物計分卡牌,計分項不同。

野生動物計分卡牌



熊:創建成組的熊板塊並根據該組的大小得分。每組熊板塊可以是任意形狀和朝向,但兩組板塊不可以相互接觸。若要得分,每組板塊必須包含與計分卡牌上所示數量完全相同的熊。**卡牌說明**:(A)根據成對熊的總數得分,成對數越多,得分越高。(B)每組數量正好為3個熊的板塊得10分。(C)每組大小為1-3個熊的板塊得分,若三組大小各擁有一組,額外獎勵3分。(D)每組大小為2-4個熊的板塊得分。



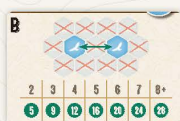
鹿:創建成組的鹿板塊來得分。大多數鹿卡牌需要每組板塊的形狀/陣型與卡牌上所示的完全相同。與熊不同,每組鹿板塊之間可以相互接觸,但每個鹿板塊只能計入一個板塊組/陣型。在對相連的多組鹿板塊計分時,總是以能夠得分最多的方式來計分。**卡牌說明**:(A)成直線的一組板塊得分。如圖所示,如果所有板塊的對稱軸都能在同一條直線上,那麼這樣排列的板塊就構成直線(無論朝向)。(B)與所示形狀完全相同的每組板塊得分,可以是任何朝向。



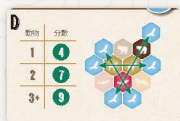
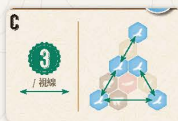
(C)每組連續的鹿板塊得分,數量越多,得分越高。每組板塊可以是任意形狀或大小。(D)如圖所示,板塊組必須處於圓形陣型。



鮭魚:創建成串的板塊來得分。一串板塊即為一組相鄰的鮭魚板塊,其中每個鮭魚不與超過兩個其他鮭魚相鄰。(注意:這意味著一組3個且成三角形的鮭魚板塊可以算作一串,但不能有其他的鮭魚附到這串上)。每串鮭魚不可以有其他鮭魚與其相鄰。**卡牌說明**:(A)每串根據大小得分,最高得分為7個鮭魚。(B)每串根據大小得分,最高得分為5個鮭魚。(C)每串鮭魚根據大小(3-5個)得分。(D)根據每串鮭魚得分,串中每個鮭魚得1分,且每個相鄰的動物標記得1分(動物種類沒有關係)。



鷹:散佈到景觀中來得分。每個鷹,每對鷹,鷹之間的視線都可以得分。如圖所示,視線是六邊形之間的直線,如果所有板塊的對稱軸都能在同一條直線上,那麼這樣排列的板塊就構成直線。一條視線只會被另一個鷹打斷(因此,兩個鷹之間如果有鷹,則視線無法穿過)。**卡牌說明**:(A)根據每個不與任何其他鷹相鄰的鷹得分,數量越多,得分越高。(B)根據每個不與任何其他鷹相鄰且與其他鷹間有直接視線的鷹得分,數量越多,得分越高。(C)每條兩個鷹之間的視線得3分。(注意:同一個鷹可以處於多條視線中)。(D)根據每對鷹之間的不同動物種類的數量(不包括其他鷹)得分,種類越多,得分越高。每個鷹只能計入一對中。

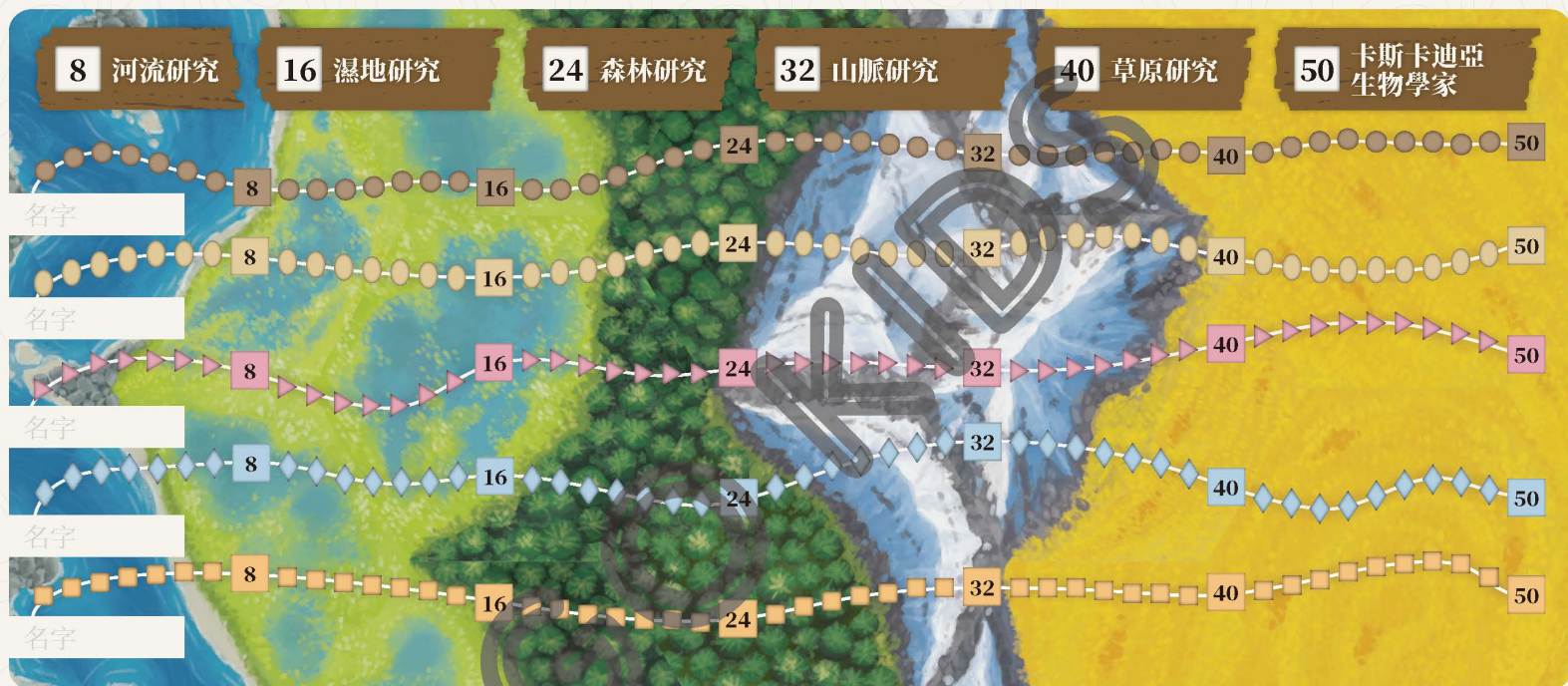


狐狸:根據與狐狸相鄰的其它動物得分。狐狸可以單獨或成對得分,每個(或每對)狐狸獨立計分,取決於相鄰棲息地格子中是否滿足條件,滿足條件越多,得分越高(單個狐狸為6個相鄰格,一對狐狸為8個相鄰格,如卡牌D所示)。**卡牌說明**:(A)每個狐狸根據直接與其相鄰的不同動物種類數(包括其他狐狸)得分,種類越多,得分越高。(B)每個狐狸根據直接與其相鄰的不同動物成對數(不包括其他成對狐狸)得分,成對數越多,得分越高。如圖所示,其他成對的動物無需互相相鄰。(C)每個狐狸根據直接與其相鄰的一種動物數(不包括其他狐狸)得分,數量越多,得分越高。只對數量最多的相鄰同種動物計分。(D)每對狐狸根據直接與其相鄰的不同動物成對數(不包括其他成對狐狸)得分,成對數越多,得分越高。如圖所示,其他成對的動物無需互相相鄰。



《卡斯卡迪亞之旅》成就

穿越卡斯卡迪亞的自然景觀，成為一名當地的生物學家，同時研究這裡的棲息地和野生動物以獲得成就！單人或多人模式下皆可獲得並記錄你的成就。下方是徒步旅行成就表，最多5名玩家可以在此記錄他們的總進度。你隨時可以開始獲得成就。隨著你獲得成就，在任一顏色的徒步旅行記錄條中寫下你的名字。每次你遊玩時，從3種成就模式中選擇一個：情景（第13頁）、普通遊戲（第14頁）、規則限制（第14頁），然後按照說明進行操作。從現在起，每當你在任意成就模式下獲得成就(●▶◆■)，塗滿你在相應模式下的圖形，然後回到本頁，在你的徒步旅行上從左至右塗滿下一個圖形。你能成為卡斯卡迪亞的生物學家嗎？



要素

獲得至少#總分

#野生動物獲得最高一級得分的次數

每個#棲息地至少獲得#分

每種所示野生動物至少獲得#分

每個所示棲息地至少獲得#分

在(W)野生動物或(H)棲息地中獲得#總分

所示的每種野生動物各至少打出#個

不能相鄰放置的野生動物種類

不能相鄰放置的棲息地種類

該種類棲息地上不能放置的野生動物種類

第一種野生動物類型必須與第二種相鄰

#種野生動物，每種必須獲得#分

成就(情景)

情景模式可以在多人或單人模式下遊玩。每個情景會向你說明使用哪些**野生動物計分卡牌**，以及通過該情景需完成的1-4個目標。單人遊玩時，我們建議從情景1開始遊玩，情景1至情景15難度逐漸遞增。只有在通過情景時可以塗滿你的成就圖形。多人遊玩時，選擇任意情景。所有成功通過情景的玩家可以塗滿他們的成就圖形。每當你塗滿一個圖形，在成就頁(第12頁)徒步旅行圖上塗滿你的下一個圖形。

1. 80
A A A A A

2. 80
B B B B B

3. 80
C C C C C

4. 85
D D D D D

5. 85 3 ↑
C D B B B

6. 85 4
D B C C B

7. 90 20
B C C D C

8. 90 5
C B B A D

9. 90 10 5
C A D C B

10. 95 W 60 3 7
C B D B B

11. 95 30 X
B A A C A

12. 95 1 ↑ X 1 12
A B A A C

13. 100 1 ↑ 5
D C C B C

14. 100 X X H 35
A C B A D

15. 100 5 3 7 2 20
A D A D A

成就 (普通遊戲)

遵循通常規則設置並進行一場多人的《卡斯卡迪亞之旅》遊戲。遊戲獲勝者如達成了成就，在其一系列中塗滿最多一個成就圖形。每當你塗滿一個圖形，在成就頁(第12頁)徒步旅行圖上塗滿你的下一個圖形。

1. 獲得80+分
2. 獲得85+分
3. 獲得90+分
4. 獲得95+分
5. 獲得100+分
6. 獲得105+分
7. 獲得110+分
8. 沒有自然標記剩餘
9. 沒有熊
10. 沒有鹿
11. 沒有鮭魚
12. 沒有鷹
13. 沒有狐狸
14. 一種野生動物大於10
15. 贏得3種最大棲息地
16. 所有棲息地獲得5+分
17. 單個棲息地獲得12+分
18. 單個棲息地獲得15+分
19. 每種野生動物獲得10+分
20. 兩種野生動物獲得20+分
21. 單種野生動物獲得30+分
22. 遊戲結束時有5+個自然標記
23. 遊戲結束時有10+個自然標記
24. 沒有完成的原生棲息地
25. 只有3種野生動物

成就 (規則限制)

遵循通常規則設置並進行一場多人的《卡斯卡迪亞之旅》遊戲，但添加以下規則限制中的一條。獲勝的玩家在使用的規則限制下塗滿其成就圖形。每當你塗滿一個圖形，在成就頁(第12頁)徒步旅行圖上塗滿你的下一個圖形。

1. 放置板塊時，至少一塊棲息地必須匹配。



2. 放置板塊時，匹配的棲息地不可以接觸。(注意：本場遊戲忽略棲息地計分)。



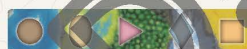
3. 棲息地計分變化：所有正好為3的棲息地廊道，每個計3分。



4. 棲息地計分變化：棲息地廊道的大小必須為5+才能得分。



5. 在只顯示三對板塊/標記的情況下遊玩。



6. 用兩組野生動物計分卡牌遊玩，玩家選擇其中想要的一組進行計分。



7. 不使用起始棲息地板塊。改為開始時，每位玩家的生態區為兩塊隨機棲息地板塊。



8. 進行自然標記行動時，需要2個自然標記。



9. 你不能在你剛放置的棲息地板塊上放置野生動物標記。



10. 在遊玩中才翻開計分卡牌——每位玩家開始遊戲時持有五張野生動物計分卡牌中的一張為手牌(保密)，其餘的在桌上翻開。你打出一個自然標記時，翻開你的計分卡牌，正面朝上放置在桌上。





灰熊

灰熊(學名:*Ursus arctos horribilis*)是北美熊類裡體形最大的,用後腿站立時有8英尺高。灰熊的飲食中約75%通常是漿果、水果和堅果,然而這些雜食動物也很會見機行事,各種各樣的植物和動物皆可入腹。由於人類在灰熊的領土上定居,對其種群數量造成了巨大的影響。儘管某些地區的保護工作成功穩定了灰熊的種群數量,但如今的灰熊數量還不到曾經在這片土地漫步的5%。



羅斯福馬鹿

羅斯福馬鹿(學名:*Cervus canadensis roosevelti*)是北美地區體形最大的鹿種——他們可以長到10英尺長,6英尺高,重量超過1000磅!羅斯福馬鹿是為了紀念美國總統——西奧多·羅斯福而命名,他在1909年建造了奧林匹斯山國家紀念地(現為美國奧林匹克國家公園),為了保護動物及其棲息地。



帝王鮭

帝王鮭(學名:*Oncorhynchus tshawytscha*)是卡斯卡迪亞地區發現的最大的太平洋鮭魚種。帝王鮭的分佈範圍極其廣泛,遍佈太平洋西北地區,一直到加利福尼亞海岸,西至亞洲,橫跨太平洋。人類的定居,尤其是水壩與河道附近的開發,還有過度捕撈,威脅到了許多鮭魚的種群數量。



紅尾鵟

紅尾鵟(學名:*Buteo jamaicensis*)是北美最普遍的鷹類之一,遍佈卡斯卡迪亞和整個大陸。紅尾鵟翼展約為50英寸,是一種“猛禽”,也就是食肉鳥。紅尾鵟會張開雙腿緩慢俯衝攻擊,這與猛撲向獵物的獵鷹不同。



赤狐

赤狐(學名:*Vulpes vulpes*)是整個北半球分佈最廣的哺乳動物之一。喀斯喀特赤狐是赤狐的一個亞種,生活在喀斯喀特山脈腳下的草原和亞高山地區。赤狐是聰明的獵手,幾乎什麼都吃——從小型齧齒動物到鳥類、蛋,甚至昆蟲。

河流

哥倫比亞河是卡斯卡迪亞中最大的河流之一,也可能是最著名的河流!它從不列顛哥倫比亞省的落基山脈源頭蜿蜒而下,直到俄勒岡州阿斯托里亞附近的太平洋。這條河超過1000英里長,其流域是許多鮭魚種群的家,包括帝王鮭、銀大麻哈魚、紅大麻哈魚以及北美鱒魚。

濕地

濕地通常被稱為“大自然的腎臟”,因為它們能有效地從水中吸收磷等營養物質,從而淨化水生生態系統。濕地有著豐富的生物多樣性,這意味著它們包含了各種各樣的生物。溼地也是一種高產的地貌,其中豐富的植物能有效地將太陽能轉化為生物質能。

森林

卡斯卡迪亞的森林是世界上最美麗,最具多樣性的森林之一。花旗松主宰了許多原始森林。位於華盛頓奧林匹克半島的霍河溫帶雨林是最潮濕的地方之一,每年的降雨量超過10英尺!森林是極其重要的碳匯,因為樹木含有大量的碳,是減少全球氣候變化的重要環節。

草原

草原指的是空曠而樹木稀少的草原生態系統。在卡斯卡迪亞中,許多草原地區位於更乾旱的區域。草原可能看起來只是長草的平原,但其實卻是地球上最多樣化的地方之一,生活著許多不同的野生動物物種,包括齧齒動物、爬行動物、鳥類和許多像狐狸這樣的哺乳動物。

山脈

喀斯喀特山脈從不列顛哥倫比亞省南部一直延伸到加利福尼亞州北部。該山脈中有兩座火山,包括1980年爆發的聖海倫火山,以及非火山的北喀斯喀特山脈。該山脈中的最高峰在雷尼爾山,海拔近15000英尺。雷尼爾山是西雅圖天際線上的第一大美景,也是該地區最具標誌性的地理地標之一。

FLATOUT GAMES COLAB

2019年初, Flatout Games打開了創建Flatout Games Colab的大門。Colab為Flatout Games的創始人員提供了一個與桌面遊戲業的傑出人士一起創作美好事物的機會。我們的方法是讓所有人都參與到整個進程來建立最佳的體驗。通過共同的努力與利益, 我們力求與每個合作者建立熱情與激情。Colab出版的《卡斯卡迪亞之旅》就是一個所有人都參與進來的“熱情”項目, 我們是一個相連的團隊——我們一同承擔風險, 一同獲取回報。

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

參與製作《卡斯卡迪亞之旅》的Flatout Games CoLab製作人員:

Randy Flynn - 設計與開發

David Iezzi - 開發

Molly Johnson - 藝術指導, 行政, 開發, 市場營銷

Dylan Mangini - 平面設計, 市場營銷

Robert Melvin - 開發, 行政, 物流

Kevin Russ - 平面設計, 市場營銷, 開發

Shawn Stankewich - 項目管理, 生產, 開發, 營銷

插畫 - Beth Sobel

單人模式設計 - Shawn Stankewich

情景&成就設計 - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

AEG製作人員:

Nicolas Bongiu - 項目總監

David Lepore - 生產

中文製作人員:

中文翻譯: 黃嘉粵

中文校對: Peter Targaryen, Shawn

讓我們再次感謝以下朋友們對《卡斯卡迪亞之旅》的測試與支持:

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, 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, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Lauren Woolsey, Mark Yuasa, and John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub, and Zephyr Workshop.

所有評論和測試都慷慨地貢獻了時間和才能來試玩《卡斯卡迪亞之旅》, 並幫助它與世界分享!

Flatout Games誠摯感謝這些支持者, 有了他們的前期幫助, 這款遊戲才變為現實: **Andrew Amerman, Marleen Arenivar, Gregory Beecher, Justin Bird, Steve Carpenter, Vincent Deloso, Bojan Despotovic, Jacki Flynn, Jim & Pam Flynn, Benjamin Guinane, Michael & Holly Indence, Theresa L. Misenhelter, The Monaghan Family, Dexter Nicholson, Morgan Nicholson, Aaron M Pope, Erik Schick, Jenny & Andy Sletten, Mark Stankewich, Upstart Boardgamer.**

LOVE CASCADIA?

PLEASE #CASCADIAGAME

FOLLOW US @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES



© 2021 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA
All rights reserved. 產地中國。
警告: 可能有窒息的危險!
不適用於3歲以下兒童。