

# KASKÁDIE™

Junior



PRAVIDLA HRY

MINDOK

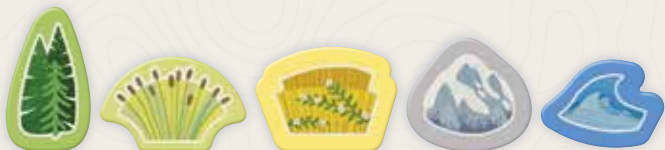
# KASKÁDIE™ Junior

hra na 15–30 minut pro 2–4 hráče od 6 let



## 50 destiček prostředí

každou destičku tvoří dva hexy (tj. šestúhelníková políčka), každý určitého biotopu a se symbolem druhu zvířete, které v daném biotopu může žít



## 30 žetonů trofejí biotopů

(6 lesů, 6 mokřadů, 6 prérií, 6 hor a 6 řek)

tyto žetony získáte na konci hry za souvislé oblasti o alespoň 3 hexech daného biotopu a budete si je pokládat na svou osobní desku krajiny



## 5 karet zvířat

1 karta pro každý druh zvířat, na rubové straně je uvedeno bodování pro pokročilé

# HERNÍ MATERIÁL



## 90 žetonů zvířat

(18 grizzlyů, 18 wapitiů, 18 lišek,  
18 káňat a 18 lososů)

tyto žetony budete pokládat na své destičky prostředí, když vytvoříte souvislou skupinku 3 symbolů daného druhu



## 30 žetonů trofejí zvířat

(6 grizzlyů, 6 wapitiů, 6 lišek,  
6 káňat a 6 lososů)

tyto žetony budete získávat během hry za souvislé skupinky o 3 zvířatech daného druhu a budete si je pokládat na svou osobní desku krajiny



## 4 osobní desky krajiny

Sem si budete pokládat získané žetony trofejí



## pravidla hry

# PŘÍPRAVA HRY

**1** Přidělte každému hráči jednu osobní desku krajiny. Na jedné straně je uvedena nápověda pro bodování, pokud ji budete potřebovat. Každý si svou desku krajiny položí před sebe na stůl.

**2** Zamíchejte destičky krajiny lícem dolů a vytvořte jejich společnou zásobu na stole ...

**a** v počtu dle počtu hráčů (vždy 11 destiček na hráče plus jedna):

**2 hráči** = 23 destiček (27 vraťte do krabice)

**3 hráči** = 34 destiček (16 vraťte do krabice)

**4 hráči** = 45 destiček (5 vraťte do krabice)

Destičky vrácené do krabice se už během dané partie nepoužijí.

**b** Každému hráči vylosujte jednu destičku ze zásoby. Každý hráč si ji položí lícem vzhůru na stůl, bude tvořit základ jeho postupně vznikající osobní mapy krajiny. Nechte si kolem proto dost místa.

**c** Vyořte další 2 destičky ze zásoby lícem vzhůru na stůl do nabídky. Z ní si budete dobírat destičky během hry.

**3** Na stůl poblíž nabídky destiček vyořte 5 karet zvířat stranou A vzhůru (pravidla bodování pro pokročilé viz str. 6).

**d** Vytvořte bank žetonů zvířat rozříděný dle druhů poblíž karet.

**e** Zamíchejte žetony trofejí zvířat zvlášť podle druhů poblíž příslušných karet tak, aby rubová strana žetonů (s šiškou 🌲) nebyla vidět.

**f** Zamíchejte obdobně žetony trofejí biotopů podle druhů a vytvořte jejich sloupečky na stole tak, aby jejich rubová strana (s šiškou 🌲) nebyla vidět.

Hra může začít!

## Příklad přípravy hry dvou hráčů



# PRŮBĚH HRY

Počínaje nejmladším hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají na tahu. Ve svém tahu provedte tyto kroky ve stanoveném pořadí:

## 1 Volba destičky prostředí

Zvolte si jednu ze dvou destiček prostředí v nabídce.

## 2 Přiložení destičky prostředí

Přiložte zvolenou destičku ke své mapě krajiny tak, aby se alespoň jednou stranou jednoho hexu dotýkala některé destičky, kterou už ve své mapě máte. Přitom se snažte spojovat hexy téhož biotopu k sobě a také symboly zvířat téhož druhu, abyste získali co nejvíce žetonů trofejí a bodů.

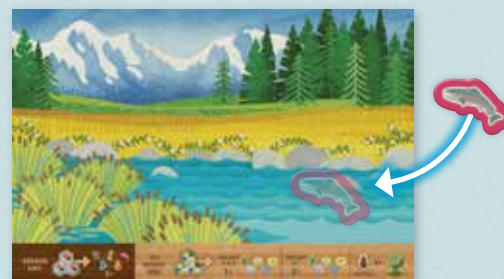
## 3 Kontrola zvířat

Zkontrolujte, zda došlo k vytvoření souvislé skupiny hexů s alespoň 3 stejnými symboly druhů zvířat, které dosud nejsou zakryté žetony. Oblast může mít libovolný tvar, ale jednotlivé hexy na sebe musejí navazovat. Pokud ano, postupujte takto:

- Vezměte z banku 3 žetony zvířat odpovídajícího druhu a překryjte jimi 3 symboly ve vytvořené skupině (pokud výjimečně skupina hexů obsahuje více symbolů, překryjte libovolné sousedící 3, ostatní se později mohou stát součástí další skupiny zvířat).
- Vezměte si ze zásoby jeden žeton trofeje daného druhu a položte ho na svou desku krajiny. Na jeho rubovou stranu se až do konce hry nedívejte, ale na jeho poloze na desce nezáleží, vytvořte si kompozici, která se vám bude nejvíc líbit!

V této hře se budete snažit vytvořit svou osobní mapu krajiny tak, abyste vytvořili souvislé oblasti biotopů i skupinky zvířat, které vám dohromady přinesou nejvíce bodů. Kdo získá nejvíce bodů, zvítězí!

### Nabídka



## 4 Doplnění nabídky

Doberte 1 destičku prostředí ze zásoby a vyložte ji lícem vzhůru do nabídky, aby v ní zase ležely 2 destičky.

Hra pokračuje tahem dalšího hráče v pořadí po směru hry.

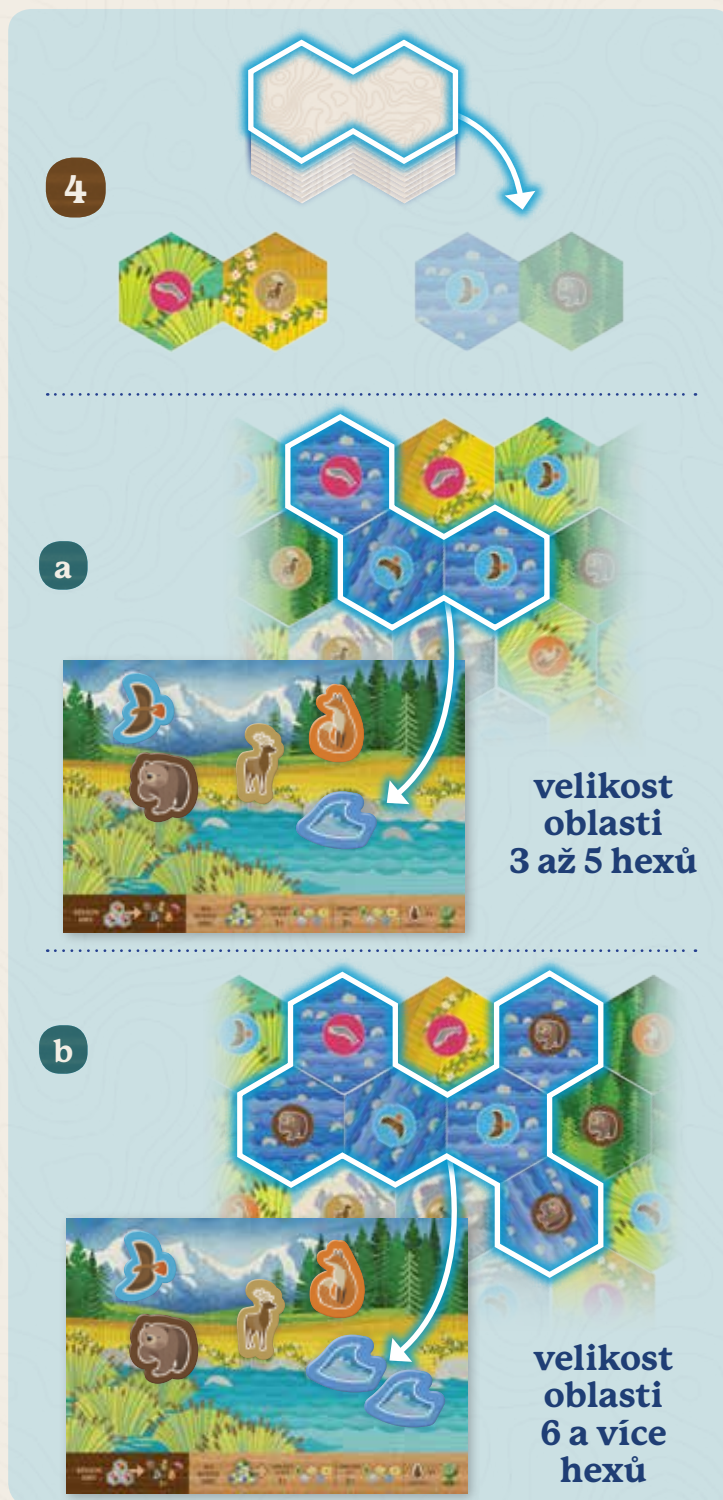
## Konec hry

Partie končí v okamžiku, kdy každý hráč provedl 10 tahů a přiložil do své mapy krajiny 10 destiček prostředí (navíc ke startovní destičce, s níž jste hru začínali). I poslední hráč ve svém posledním tahu tak bude mít na výběr z nabídky dvou destiček, na konci hry zůstane v nabídce 1 nevyužitá destička. Následuje vyhodnocení biotopů.

## Vyhodnocení biotopů

Za každou souvislou oblast hexů biotopů téhož druhu si vezmete z banky příslušný žeton trofeje biotopu. Oblast může mít libovolný tvar, ale jednotlivé hexy na sebe musejí navazovat.

- a Má-li oblast velikost 3, 4 nebo 5 hexů, vezměte si 1 žeton trofeje.
- b Má-li oblast velikost alespoň 6 hexů (či více), vezměte si 2 žetony trofejí.



# BODOVÁNÍ

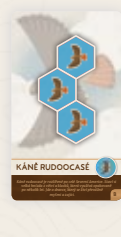
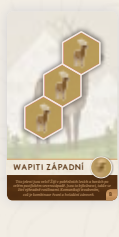
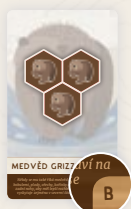
## Kontrola trofejí

Každý hráč otočí získané žetony trofejí biotopů a zvířat a sečte počet symbolů šišek na nich uvedených. Na každém žetonu jsou 1 nebo 2. Kdo dosáhl nejvyššího součtu šišek, vítězí! V případě shody se dotčení hráči o vítězství dělí. Viz příklad úplného bodování v rámečku vedle.



## BODOVÁNÍ PRO POKROČILÉ

Hra probíhá jako obvykle. V rámci přípravy hry však vyložte karty zvířat na stůl stranou B vzhůru. Na každé kartě je uveden určitý tvar skupiny zvířat. V kroku 3. *Kontrola zvířat* každého svého tahu ověřte, zda vytvořená skupina symbolů zvířat daného druhu má přesný tvar uvedený na odpovídající kartě (může být libovolně převrácen či natočen) – pouze v tom případě symboly zvířat překryjte a vezměte si žeton trofeje. Za trojice jiného tvaru trofej nezískáte.



## Příklad bodování



### Žetony trofejí zvířat

2 skupiny lososů.....

1 skupina grizzlyů .....

1 skupina wapitiů.....

1 skupina káňat.....

1 skupina lišek .....

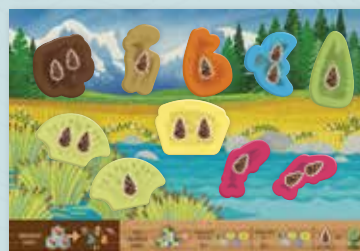


### Žetony trofejí biotopů

Oblast 7 hexů mokřadů .....

Oblast 5 hexů lesů .....

Oblast 4 hexů prérií.....



= 15



= 15 bodů

# ZE ŽIVOTA ZVÍŘAT



## Medvěd grizzly

Někdy se mu také říká medvěd hnědý. Živí se převážně bobulemi, plody, ořechy, kořínky a lososy. Medvědi jsou dost hladoví, spořádají až 50 kg potravy denně. Někdy se staví na zadní nohy, aby měli lepší rozhled po krajině. Dnes se

vyskytují zejména v severní části oblasti Kaskádie (Britské Kolumbie a jihovýchodní Aljašky).



## Wapiti západní

Tito jeleni jsou velcí! Žijí v pobřežních lesích a horách po celém pacifickém severozápadě a v angličtině byli pojmenováni po prezidentovi USA Theodoru Rooseveltovi. Jsou to býložravci, takže se živí výhradně rostlinami, od kapradin po květiny.

Komunikují troubením, což je kombinace řvaní a hvízdání zároveň.



## Liška obecná

Přestože je velice rozšířená téměř po celé Severní Americe, v samotné oblasti Kaskádie ji spatříte spíše zřídka. Žije v prériích a podhůrských oblastech. Lišky jsou velmi chytří lovci a jejich jídelníček je velmi pestrý – zahrnuje malé hlodavce, ptáky, vajíčka a dokonce i hmyz.



## Káně rudoocasé

Káně rudoocasé je rozšířené po celé Severní Americe a v oblasti Kaskádie patří k nejběžnějším ptákům. Staví si velká hnízda z větví a klacků, která lze využít opakovaně po několik let. Jde o dravce, který se živí převážně myšmi a zajíci.



## Losos čavyča

Jeden z mnoha druhů lososů žijících v Kaskádii, tento patří k největším z nich. Rodí se v řekách, potom stráví řadu let v oceánu a pro rozmnožování se vrací do své rodné řeky, kde klade vajíčka, z nichž se líhnou malí lososi. Patří mezi druhy ohrožené lidskou činností a změnou přirozeného prostředí.

# TIRÁŽ

**Autorka:** Fertessa Allyse  
**Vývoj, redakce:** Joseph Z. Chen  
**Design, vývoj, redakce:** Randy Flynn  
**Umělecká vedoucí, administrativa, vývoj, marketing, redakce:** Molly Johnson  
**Ilustrace:** Beth Sobel  
**Vedoucí projektu:** Shawn Stankewich  
**AEG vedoucí projektu:** Adelheid Zimmerman  
**AEG produkce:** David Lepore, Nicolas Bongiu  
**Český překlad:** Karel Vlasák  
**Korektury:** MINDOK

## Na testování se podíleli:

Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Sammers Chen, Aaron Donogh, Jacki Flynn, Shaine Greenwood, Patrick Hayden, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Charlotte Kyle, Julian Madrid, Robert Newton, Jolie Patterson, Sammy Salkind, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams a John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers a Zephyr Workshop.

REKLAMACE: Ojedinelé se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na [mindok.cz/reklamace](http://mindok.cz/reklamace) nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál pošleme.

## Stručný přehled bodování

### Během hry



### Na konci hry



=



NEJVÍC



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

© 2025 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.  
Cascadia Junior and all related marks are ™ or ® and © where indicated Flatout or Alderac Entertainment Group, Inc.; Všechna práva vyhrazena.  
Původní název: Cascadia Junior  
Vyrobeno v Číně.



VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let!  
Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení.  
UPOZORNENIE! Nevhodné pre deti do 3 rokov!  
Obsahuje malé části. Nebezpečnostvo udusenja.



[mindok.cz](http://mindok.cz)

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/hrymindok](https://www.youtube.com/channel/UC...)

**MINDOK**

HRAJEME S SRDCEM

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10