

CASCADIA™

junior



SPIELANLEITUNG

KOSMOS

CASCADIATM junior

Ein tierisches Legespiel für 2-4 Kinder ab 6 Jahren

SPIELMATERIAL



50 Wildnisplättchen

(Feuchtgebiet, Fluss, Wald, Gebirge, Prärie)

Jedes Wildnisplättchen besteht aus zwei unterschiedlichen sechseckigen Landschaftsfeldern. Auf jedem Landschaftsfeld ist ein Tiersymbol zu sehen.



90 Tierchips

(je 18x Bär, Hirsch, Fuchs, Bussard, Lachs)

Die Tierchips legst du auf Landschaftsfelder mit passenden Tiersymbolen, wenn sich 3 Landschaftsfelder mit gleichen Tiersymbolen nebeneinander befinden.



30 Landschafts-Wertungsmarker

(je 6x Wald, Feuchtgebiet, Prärie, Gebirge, Fluss)

Diese Marker bekommst du **am Ende des Spiels**, wenn sich 3 oder mehr gleiche Landschaftsfelder nebeneinander befinden. Platziere sie auf deinem Landschaftstableau.

In Cascadia Junior erschafft ihr eure eigene Cascadia-Landschaft! Legt die Wildnisplättchen passend aneinander und lockt Tiere an. Für eine Gruppe von drei gleichen Landschaftsfeldern oder Tiersymbolen erhaltet ihr entsprechende Wertungsmarker. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt!



30 Tier-Wertungsmarker

(je 6x Bär, Hirsch, Fuchs, Bussard, Lachs)

Diese Marker bekommst du **sofort**, wenn du 3 Landschaftsfelder mit gleichen Tiersymbolen nebeneinanderlegst. Platziere sie auf deinem Landschaftstableau.



5 Tierkarten

(1 Karte je Tierart)

Auf der Rückseite der Karten findet ihr erweiterte Wertungsregeln für die etwas schwierigere Spielvariante (siehe S.6).



4 Landschaftstableaus

(mit Wertungshilfe)

Platziere die gewonnenen Wertungsmarker auf deinem Landschaftstableau und erschaffe deine eigene Cascadia-Landschaft!

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Jedes Kind erhält ein **Landschaftstableau**. Legt euer Landschaftstableau mit der Wertungshilfe nach oben vor euch.
- 2 Mischt die **Wildnisplättchen** verdeckt in der Tischmitte.
 - a Wie viele Wildnisplättchen ihr braucht, hängt von der Anzahl der Mitspielenden ab.

2 Kinder: 23 Wildnisplättchen
(Entfernt 27 der 50 Plättchen)

3 Kinder: 34 Wildnisplättchen
(Entfernt 16 der 50 Plättchen)

4 Kinder: 45 Wildnisplättchen
(Entfernt 5 der 50 Plättchen)

Legt die entfernten Wildnisplättchen zurück in die Schachtel, ihr braucht sie in dieser Partie nicht.

Bildet aus den übrigen Wildnisplättchen zwei verdeckte Stapel.

- b Jedes Kind erhält ein zufälliges **Wildnisplättchen** vom Stapel. Das ist jeweils euer **Startplättchen**. Legt es offen vor euch auf den Tisch. Lasst um euer Plättchen herum ausreichend Platz, damit ihr euer Gebiet erweitern könnt.
- c Zieht 2 **Wildnisplättchen** vom Stapel und legt sie aufgedeckt in die **Tischmitte**.
- 3 Legt die 5 **Tierkarten** so in die Tischmitte, dass die A-Seite nach oben zeigt. (Ihr habt das Spiel schon häufiger gespielt und wollt mit den erweiterten Wertungsregeln spielen? Dann schaut auf S. 6 nach.)
 - d Legt die **Tierchips** neben die passenden Tierkarten.
 - e Mischt die **Tier-Wertungsmarker** und legt sie mit dem Tierbild nach oben zu den passenden Tierkarten.
 - f Mischt die **Landschafts-Wertungsmarker** und legt sie mit dem Bild nach oben in die Tischmitte.

Jetzt kann es losgehen!

Spielaufbau für 2 Kinder



SPIELABLAUF

Das jüngste Kind beginnt. Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Schritte aus:

1 Nimm 1 Wildnisplättchen

In der Tischmitte liegen 2 aufgedeckte Wildnisplättchen. Suche dir **eines** davon aus.

2 Erweitere dein Gebiet

Lege das ausgesuchte Wildnisplättchen an die bereits vor dir liegenden Wildnisplättchen an. Mindestens eine Kante des neuen Wildnisplättchens muss ein schon vor dir liegendes Plättchen berühren. Bereits ausliegende Plättchen dürfen nicht umgelegt werden.

Versuche dabei, **gleiche Tiersymbole oder gleiche Landschaftsfelder** nebeneinanderzulegen, um Punkte zu bekommen.

3 Tiersymbole prüfen

Befinden sich **3 gleiche Tiersymbole** nebeneinander, auf denen noch kein Tierchip liegt? Dann hast du neue Tiere angelockt! Dabei ist es egal, in welcher Form sie angeordnet sind. Sie müssen lediglich als Gruppe miteinander verbunden sein.

- Nimm dir **3 passende Tierchips** und lege sie auf die gerade verbundenen Tiersymbole.
- Nimm dir **einen passenden Tier-Wertungsmarker** und lege ihn mit der Tierseite nach oben auf dein Landschaftstableau.

Weniger oder übrige Tiersymbole kannst du in den nächsten Runden zu weiteren 3er-Gruppen ergänzen.

1



oder



2



3



3 gleiche
Tiersymbole

x3



4 Decke ein neues Wildnisplättchen auf

Ziehe ein neues Wildnisplättchen vom Stapel und lege es offen in die Tischmitte, sodass dort wieder 2 Plättchen liegen.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

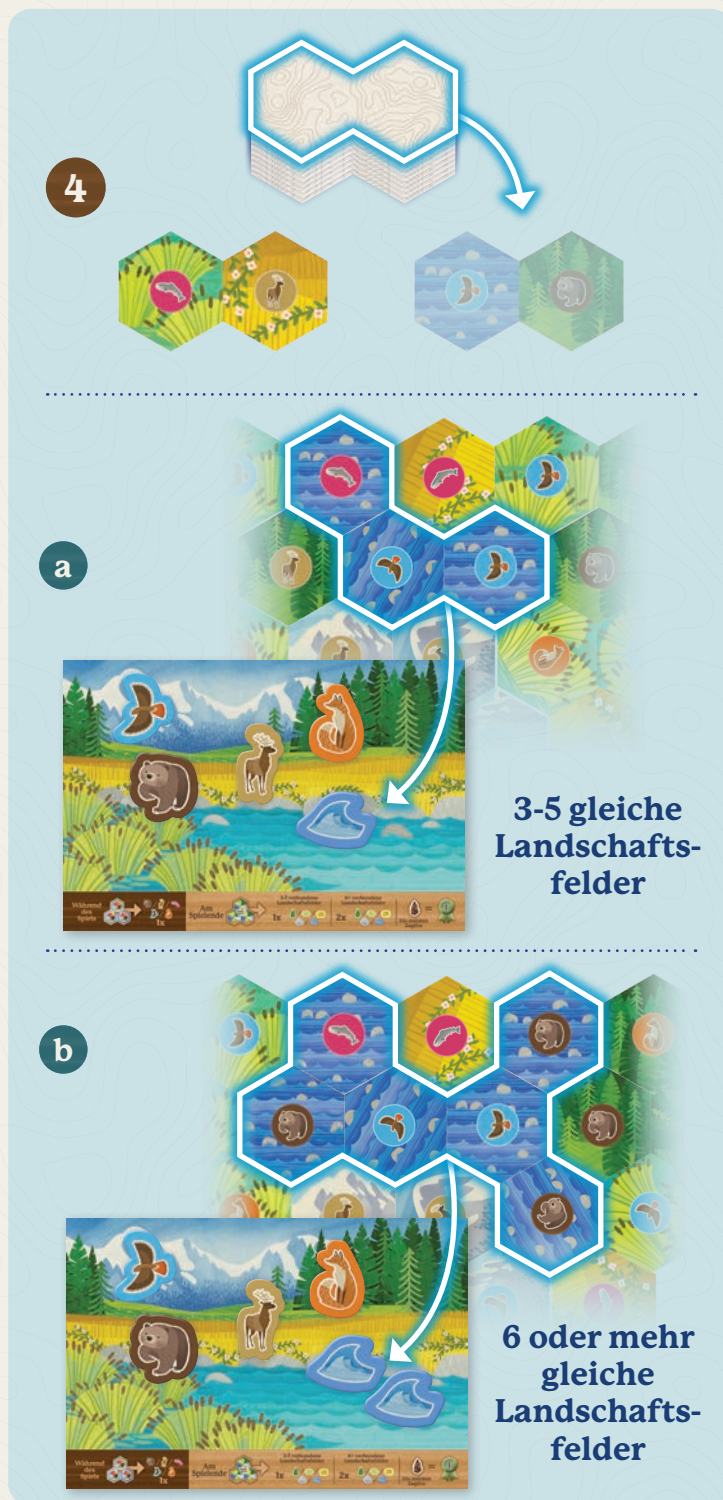
Das Spiel endet, wenn alle Kinder **10 mal an der Reihe** waren, also 11 Wildnisplättchen in ihrem Gebiet ausliegen haben. (In der Tischmitte sollte nun noch 1 Wildnisplättchen übrig sein.)

Jetzt wird geprüft, wie viele **Landschafts-Wertungsmarker** du bekommst.

Gleiche Landschaftsfelder prüfen

Prüfe für jede Landschaftsart (Wald, Feuchtgebiet, Prärie, Gebirge, Fluss), ob **3 oder mehr gleiche Landschaftsfelder nebeneinanderliegen**. Dabei ist es egal, in welcher Form sie angeordnet sind. Sie müssen lediglich als Gruppe miteinander verbunden sein.

- a** Sind **3, 4 oder 5 gleiche Landschaftsfelder** verbunden? Dann erhältst du einen zur Landschaft passenden Landschafts-Wertungsmarker. Platziere diesen mit der Motivseite nach oben auf deinem Landschaftstableau.
- b** Sind **6 oder mehr gleiche Landschaftsfelder** verbunden? Dann erhältst du 2 zur Landschaft passende Landschafts-Wertungsmarker. Platziere sie mit der Motivseite nach oben auf deinem Landschaftstableau.



WERTUNG

Zähle deine Punkte

Drehe nun alle Wertungsmarker auf deinem Landschaftstableau um, sodass die Seite mit den Zapfen sichtbar ist. Zähle alle Zapfen zusammen. Wer die meisten Zapfen gesammelt hat, gewinnt!



VARIANTE mit erweiterten Wertungsregeln

Für diese Variante gelten die gleichen Spielregeln wie im normalen Spiel. Allerdings müsst ihr die Tiersymbole nun in bestimmten Formen nebeneinanderlegen, um Wertungsmarker zu erhalten. Baut das Spiel wie auf S. 3 beschrieben auf. Dreht dann die Tierkarten um, sodass ihr Seite B sehen könnt. Die Tierkarten zeigen euch, in welcher Form ihr die Tiersymbole anordnen müsst, um zu punkten. 3 nebeneinanderliegende Bär-Symbole geben z.B. nur dann Punkte, wenn sie in einem Dreieck angeordnet sind. Die Form kann gedreht oder gespiegelt sein.



Wertungsbeispiel



Tier-Wertungsmarker:

- 2x 3 verbundene Lachse →
- 3 verbundene Bären →
- 3 verbundene Hirsche →
- 3 verbundene Bussarde →
- 3 verbundene Füchse →



Landschafts-Wertungsmarker:

- 7 verbundene Feuchtgebiete →
- 5 verbundene Wälder →
- 4 verbundene Prärien →



= 15 
Zapfen

TIERSTECKBRIEFE



Grizzlybär

Der Grizzlybär gehört zu den Braunbären. Er ernährt sich hauptsächlich von Beeren, Früchten, Nüssen, Wurzeln und Lachsen.

Der Grizzlybär ist ein sehr hungriges Tier und kann an einem einzigen Tag fast 40 kg fressen! Manchmal stellt er sich auf seine

Hinterbeine, um die Landschaft besser überblicken zu können.

Heute findet man Grizzlybären hauptsächlich im nördlichen Teil von Cascadia (British Columbia und Südost-Alaska).



Wapiti-Hirsch

Wapiti-Hirsche sind sehr groß! Sie leben in den Küstenwäldern und Bergen in Nordamerika und im Norden von Asien.

Wapiti-Hirsche sind Pflanzenfresser, das heißt, sie fressen Pflanzen aller Art, von Farnen bis zu Blumen.

Sie verständigen sich durch Röhren: Das ist eine Kombination aus Brüllen und Pfeifen.

Die Bezeichnung Wapiti bedeutet übersetzt „weißes Hinterteil“.



Rotfuchs

Während der Rotfuchs in den meisten Teilen Nordamerikas sehr häufig vorkommt, ist er in Cascadia ein seltener Anblick. Er ist vor allem in der Prärie anzutreffen, lebt aber auch in den Bergen.

Füchse sind schlaue Jäger und ernähren sich sehr

vielseitig: von kleinen Nagetieren, Vögeln, Eiern und sogar Insekten!

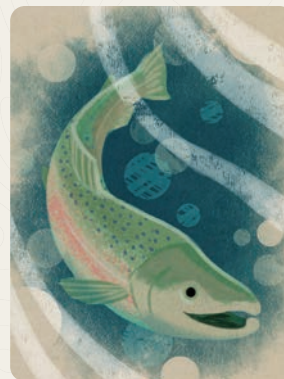


Rotschwanz-Bussard

Rotschwanzbussarde sind in ganz Nordamerika verbreitet und gehören zu den häufigsten Vögeln in der Region. Aus Stöcken bauen sie große Nester, in denen sie mehrere Jahre lang leben.

Sie sind Raubvögel und

ernähren sich hauptsächlich von Mäusen und Kaninchen.



Königslachs

Der Königslachs ist der größte Lachs in Cascadia. Er wird in den Flüssen geboren und verbringt dann einige Jahre im Meer. Um für Nachwuchs zu sorgen und Eier zu legen, kehrt er schließlich wieder in seinen Heimatfluss zurück. Die Lachse sind durch die menschliche Besiedlung und

die Veränderung ihrer Umwelt bedroht.

CREDITS

Das Flatout Games CoLab für Cascadia Junior besteht aus:

Fertessa Allyse - Autorin

Joseph Z. Chen - Entwicklung, Redaktion

Randy Flynn - Autor, Entwicklung, Redaktion

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

Dylan Mangini - Grafikdesign

Robert Melvin - Entwicklung

Shawn Stankewich - Projektmanagement, Entwicklung, Artdirection, Grafikdesign, Produktion, Marketing, Redaktion

DANKSAGUNG

Das Flatout Games CoLab bedankt sich bei diesen Freundinnen und Freunden für ihre Unterstützung bei der Umsetzung von Cascadia Junior:

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 und John Zinser.

Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers und Zephyr Workshop.

Danke an alle Personen, die ihre Zeit und Fähigkeiten zur Verfügung gestellt haben, um Cascadia Junior zu testen und mitzuhelfen, es mit der Welt zu teilen!

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

FLATOUT GAMES
COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Wertungsübersicht

Während des Spiels



Am Spielende



Autoren: Fertessa Allyse & Randy Flynn
Illustration: Beth Sobel
Übersetzung: Laura Wimmer
Deutsche Redaktion: Laura Wimmer
Grafische Überarbeitung: Mirko Akira Suzuki

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 684884
Alle Rechte vorbehalten.
Made in China

© 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.



Alderac Entertainment Group
Produktion: David Lepore
Projektmanagement: Adelheid Zimmerman

Hinweise zu
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

