

CASCADIA™

LANDMARKS

PONTOS DE REFERÊNCIA



LIVRO DE REGRAS



CASCÁDIATM

MONUMENTOS

Uma expansão para Cascadia — mais desafiadora na colocação de azulejos e na seleção de tokens, apresentando os habitats e a vida selvagem do Pacífico Noroeste. Projetado por Randy Flynn, Molly Johnson, Robert Melvin e Shawn Stankewich, para 1-6 jogadores, idades 10+.

Monumentos

A majestosa região de Cascadia é única no mundo. Cada habitat possui características geográficas distintas. De uma cachoeira rugindo em um rio rápido a um gigantesco sequoia costeiro que chega ao topo do dossel da floresta, os muitos monumentos de Cascadia dão identidade ao jogo. Na expansão Monumentos de Cascadia, os jogadores criam habitats extensos e colocam belos marcos naturais neles. Monumentos conferem a cada ambiente seu visual e sensação próprios, além de oferecer bônus dinâmicos de pontuação no final do jogo!

Novas peças de habitat e peças de começo de habitat

As novas peças de Habitat e as peças de Habitat de início funcionam exatamente como as peças do jogo base Cascadia, mas apresentam novas configurações de habitats. Também há novas Peças-Chave que ainda apresentam um único tipo de Vida Selvagem, porém com vários tipos de Habitat diferentes. Estas novas peças de Habitat podem ser misturadas com as peças de Habitat do jogo base Cascadia para oferecer uma variedade maior de peças cada vez que você joga! Se você continuar a jogar Cascadia, com ou sem outros elementos desta expansão, não é necessário remover quaisquer peças após terem sido embaralhadas juntas. Estas novas peças de Habitat podem ser usadas em jogos solo, e é desejável usá-las ao jogar os cenários nesta expansão. As 35 novas Peças de Vida Selvagem podem ser adicionadas ao Saco de Canvas com as Peças de Vida Selvagem do Cascadia base. Não é necessário remover nenhuma delas após terem sido embaralhadas junto.

Com a adição de 45 novas Peças de Habitat, 5 novas Peças de Habitat de Início e 35 novas Peças de Vida Selvagem, Cascadia agora pode ser jogada por até 6 jogadores! Consulte a página 4 para regras opcionais alternativas para um jogo mais rápido.

Use o gráfico abaixo para determinar quantas Peças de Habitat você precisa, dependendo do número de jogadores.

Jogador Contagem	Peças a usar	Se jogar com a Expansão Monumentos (veja a página 6)
1J	43 (ou remova 87)	44 (ou remova 86) - inclui 1 peça inicial extra de Keystone
2J	43 (ou remova 87)	45 (ou remova 85) - inclui 2 peças iniciais extras de Keystone
3J	63 (ou remova 67)	66 (ou remova 64) - inclui 3 peças iniciais extras de Keystone
4J	83 (ou remova 47)	87 (ou remova 43) - inclui 4 peças iniciais extras de Keystone
5J	103 (ou remova 27)	108 (ou remova 22) - inclui 5 peças iniciais extras de Keystone
6J	123 (ou remova 7)	129 (ou remova 1) - inclui 6 peças iniciais extras de Keystone

COMPONENTES

Seu jogo Cascadia: Landmarks deve incluir o seguinte. Se não incluir, por favor visite: alderac.com/customer-service



45 Blocos de Habitat, incluindo 15 Blocos-Pedra (Keystone) (Apresentando Florestas, Áreas Úmidas, Pradarias,

Montanhas e Rios)



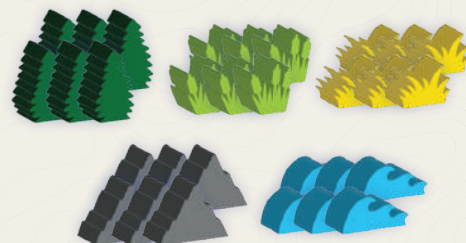
35 Fichas de Vida Selvagem (7 Urso, 7 Alce, 7 Salmão,

7 Gaviões, 7 Raposas)



15 Fichas de Natureza (cones da poderosa

Pinheiro-do-Norte)



30 Fichas de Marco

(6 Florestas, 6 Áreas Úmidas, 6 Pradarias, 6 Montanhas, 6 Rios)

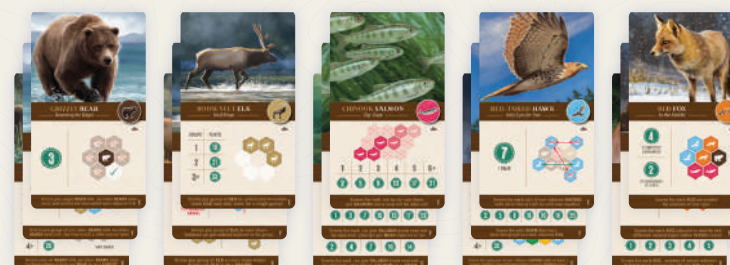


60 Cartas de Pontuação de Marco (12 Florestas, 12 Área Úmida, 12 Pradarias, 12 Montanhas, 12 Rios)

Componentes impressos da expansão Cascadia: Landmarks possuem este símbolo neles para que possam ser facilmente distinguidos dos componentes do jogo base.



5 Blocos de Habitat Iniciais

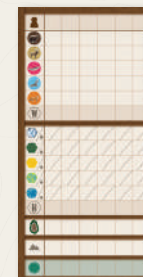


15 Cartas de Pontuação da Vida Selvagem

(3 Ursos, 3 Alces, 3 Salmões, 3 Gaviões, 3 Raposas)



1 Regra



1 Bloco de Pontuação

REGRAS ALTERNATIVAS PARA UM JOGO MAIS RÁPIDO

Cascadia pode ser jogado com as regras padrão em qualquer nº de jogadores, no entanto, ao jogar com 5-6 jogadores, ou se desejar um jogo mais rápido de Cascadia, você pode usar estas regras alternativas de jogo mais rápido.

Configuração

1. Remova do saco de tecido uma quantidade de cada um dos 5 tipos de tokens de vida selvagem igual ao número de jogadores.

2. A partir do subconjunto de peças de Habitat que você selecionou com base no número de jogadores (veja a página 2), entregue 5 peças de Habitat aleatórias a cada jogador - coloque-as viradas para cima ao lado da área de jogo de cada jogador.

3. Em ordem, coloque um de cada um dos 5 tipos de tokens de vida selvagem ao lado de cada peça de Habitat do jogador, criando 5 pares (Urso, Alce, Salmão, Falcão, Raposa). Isso forma um suprimento pessoal de pares de Habitat e Vida Selvagem para cada jogador.



Jogabilidade

Proceda normalmente, com a seguinte exceção:

- Depois de ter jogado o seu turno (selecionar e colocar uma peça de Habitat e um token de Vida Selvagem) e assim que a jogada passar para o próximo jogador, você pode escolher realizar uma ação adicional entre os seus turnos: escolher um dos pares do seu suprimento pessoal (os pares de uma peça de Habitat e um token de Vida Selvagem que você tem ao lado da área de jogo) e colocá-lo em seu ambiente.

Você só pode fazer isso uma vez entre cada um dos seus turnos, e só pode fazê-lo 5 vezes ao longo do jogo. (Observação: se não o fizer 5 vezes antes do seu último turno, você não poderá jogar estas peças/tokens extras.) Esses pares de Peças de Habitat e Tokens de Vida Selvagem do seu suprimento pessoal não são reponíveis. No entanto, se desejar, você pode gastar um token de Natureza para trocar dois Tokens de Vida Selvagem no seu suprimento pessoal a fim de reorganizar seus pares antes de realizar a ação adicional entre turnos.



Nesta configuração de “jogo mais rápido”, cada jogador fará apenas um total de 15 turnos principais, em vez de 20, e realizará um total de 5 ações entre turnos adicionais entre seus turnos. Isso significa que, ao final do jogo, os jogadores terão adicionado 20 Peças de Habitat e 20 Tokens de Vida Selvagem ao seu ambiente (o mesmo número das regras padrão). A ação adicional entre turnos reduzirá o tempo total de jogo e funciona especialmente bem ao jogar com 5 ou 6 jogadores.

CARTAS DE PONTUAÇÃO DE VIDA SELVAGEM

Cartas adicionais E-G adicionam desafio e podem ser embaralhadas junto com as outras Cartas de Pontuação de Vida Selvagem e usadas em qualquer partida de Cascadia! Veja a página 11 do Livro de Regras de Cascadia para regras gerais de cada tipo de Carta de Pontuação de Vida Selvagem.



Esclarecimentos da Carta URSO: (E) Marca 3 pontos para cada urso sem outros ursos ao lado e com um ou mais espaços desocupados adjacentes. Um espaço desocupado é um espaço sem peça de habitat. (F) Marca 12 pontos para cada grupo de ursos. Grupos de ursos podem estar adjacentes a qualquer número de outros animais ou espaços desocupados, desde que estejam adjacentes a pelo menos um de cada um dos outros 4 tipos de vida selvagem. Grupos de ursos podem ter 3 ou mais ursos. (G) Marque um número crescente de pontos, com base no número total de pares de ursos em florestas. Uma peça é considerada floresta se qualquer parte dela for floresta. Apenas uma das peças do grupo precisa ter floresta.



Esclarecimentos da Carta ALCE: (E) Marca pontos para cada grupo de 3 alces em formação semicircular exata. A forma exata pode ser rotacionada. Alces individuais, grupos de 2 ou de 4+ não pontuam. (F) Marca pontos para cada grupo de 3 alces em formação de tríade exata. A forma exata pode ser rotacionada. Um ponto é subtraído para cada animal adjacente ao grupo que está pontuando, independentemente de quantos alces estejam adjacentes a ele. Outros alces fora do grupo também contam como animais adjacentes e subtraem um ponto cada. (G) A forma exata pode ser rotacionada. Uma peça é considerada pradaria se qualquer parte dela for pradaria. Apenas uma das peças do grupo precisa ter pradaria. A peça de pradaria não precisa estar na posição mostrada no diagrama do cartão, pode estar em qualquer posição na formação.



Esclarecimentos da Carta SALMÃO: (E) A forma em ziguezague deve estar exatamente como mostrada no diagrama do cartão, ou espelhada. Marca pontos para cada sequência, de acordo com o tamanho, até o máximo de 6. (F) Marca pontos para cada sequência, de acordo com o tamanho, até o máximo de 7. Cada Urso só pontua uma vez, independentemente de quantos Salmões diferentes esteja adjacente. Um Urso pode, no entanto, pontuar para várias sequências de Salmão separadas. (G) Marca pontos para cada sequência, de acordo com o tamanho, até o máximo de 5, com um ponto adicional para cada peça de rio dentro da sequência. Uma peça é considerada rio se qualquer parte dela for rio.



Esclarecimentos da Carta FALCÃO: (E) Marque 7 pontos por par de falcões. Cada falcão só pode ser contado em um único par. Falcões que têm linha de visão para mais de um outro falcão não podem fazer parte de um par que pontua. (F) Marque um número crescente de pontos, com base no número total de falcões que têm linha de visão para pelo menos uma raposa. Linha de visão não é estabelecida entre duas peças adjacentes, deve haver um espaço de pelo menos uma peça, ou um espaço desocupado. Uma raposa adjacente interrompe a linha de visão para uma raposa além dela. (G) Marque um número crescente de pontos, com base no número total de pares de falcões não adjacentes que têm pelo menos 3 tipos de habitat únicos entre eles. Cada falcão só pode ser contado em um único par. Um tipo de habitat é considerado entre dois falcões se qualquer parte da peça dentro da linha de visão for desse tipo. As peças onde os falcões estão não contam como dentro da linha de visão.



Esclarecimentos da Carta RAPOSA: (E) Marque pontos para cada raposa com base em quantos animais estão adjacentes a ela. Se todos os 6 espaços ao redor estiverem ocupados por animais, marque 4 pontos. Se apenas 4-5 espaços, marque 2 pontos. Se 3 ou menos espaços, a raposa não pontua. (F) Marque 3 pontos para cada raposa que esteja adjacente a exatamente dois tipos diferentes de vida selvagem, incluindo raposas. Se a raposa estiver adjacente a qualquer número de tipos de vida selvagem diferente de dois, a raposa não pontua. A raposa pode estar adjacente a qualquer número total de animais, desde que sejam exatamente dois tipos diferentes. (G) Marque pontos para cada raposa com base no número de tipos de habitat únicos adjacentes tocando as bordas da peça da raposa. Tipos de habitat em peças adjacentes que não tocam as bordas da peça da raposa não contam. Os tipos de habitat onde a raposa está não são relevantes.

PONTOS DE REFERÊNCIA

O módulo Landmarks pode ser adicionado a qualquer jogo de Cascadia. Se adicionar Landmarks, use o número de peças indicado no quadro da página 2 e siga a configuração básica do jogo Cascadia, jogabilidade e pontuação, com as seguintes exceções:

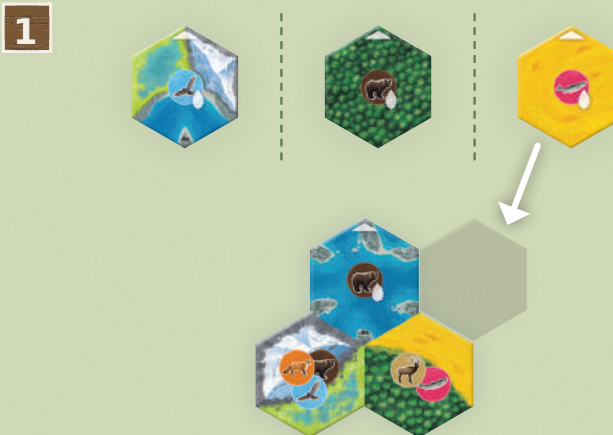
Configuração

1 • Após distribuir as Peças de Habitat Inicial conforme a configuração padrão, forneça a cada jogador uma peça Keystone extra para adicionar ao ambiente antes do início do jogo. Para fazer isso, selecione aleatoriamente um primeiro jogador. Vire peças do subconjunto de peças usadas no jogo (veja a página 2) até que seja revelado um número de Peças Keystone igual ao número de jogadores. Coloque essas peças na mesa de modo que todos os jogadores possam vê-las. Começando pelo último jogador, ou jogador à direita do primeiro, e prosseguindo no sentido anti-horário na ordem inversa dos jogadores, cada jogador seleciona uma das Peças Keystone extras e a adiciona ao seu ambiente. Ela pode ser colocada em qualquer lugar que desejarem, desde que seja uma colocação legal (observação: para jogo solo, simplesmente pegue a primeira Peça Keystone que virar). Embaralhe novamente as outras peças reveladas de volta ao fornecimento de peças para que a configuração do jogo possa prosseguir normalmente.

2 • Embaralhe cada um dos 5 baralhos de Cartas de Pontuação de Pontos de Referência (Florestas, Pradarias, Montanhas, Rios, Zonas úmidas) e vire um número de cartas de cada baralho igual ao número de jogadores (para jogo solo, vire 2 cartas de cada baralho). Coloque essas cartas em um tableau próximo às Cartas de Pontuação da Vida Selvagem selecionadas para o jogo e em visibilidade fácil de todos os jogadores.

3 • Coloque Tokens de Pontos de Referência para cada tipo igual ao número de jogadores próximo a cada uma de suas respectivas Cartas de Pontuação de Referência.

Exemplo de Configuração para 3 Jogadores



Crie um estoque de Peças Keystone igual ao número de jogadores. Cada jogador seleciona 1 Peça Keystone na ordem inversa de jogadas e a adiciona ao seu ambiente.



Jogabilidade

Prossiga normalmente com as seguintes exceções:

- Sempre que você colocar uma peça no seu ambiente que adicione a 5ª peça, ou mais, a qualquer corredor de habitat (área contígua, veja a página 8 do Guia de Regras Cascadia), você pode escolher colocar um Símbolo de Marco daquele tipo de habitat na peça que acabou de colocar. O Símbolo de Marco deve:

- Ser colocado na peça que você acabou de colocar (não pode ser colocado em outra peça dentro daquele corredor de habitat). Observação: você ainda pode colocar a Ficha de Vida Selvagem que selecionou nesta rodada, mas ela não pode ser colocada na peça que acabou de jogar e que agora tem um Símbolo de Marco. Observe também que você pode sempre optar por não jogar uma Ficha de Vida Selvagem e devolvê-la ao Saquinho de Canvas.

- Não ser um Marco para um tipo de Habitat que você já possui. Você só pode colocar um de cada tipo de Marco.

- Uma vez que você tenha colocado o Símbolo de Marco, selecione uma das Cartas de Pontuação de Marco e coloque-a ao lado do seu ambiente. Esta carta pode Pontuar pontos no final do jogo com base no objetivo identificado, ou fornecer outros bônus como adicionar a um corredor de habitat. Como você pode colocar apenas um Símbolo de Marco de cada um dos cinco tipos de Habitat, você finalizará o jogo com no máximo 5 Símbolos de Marco.

Observação: quando você coloca um Símbolo de Marco em uma peça, não poderá mais colocar uma Ficha de Vida Selvagem nessa peça. Isso significa que cada Símbolo de Marco que você adicionar ao seu ambiente reduzirá suas opções de colocar Fichas de Vida Selvagem em jogadas futuras.

Se você colocar um Símbolo de Marco em uma Peça-chave, você não ganha uma Ficha de Natureza.

Um “Corredor de Habitat” é um grupo contíguo de tipos de habitat (Floresta, Montanha, Prairie, Rio, Wetlands) de qualquer tamanho. Mesmo uma única Peça de Habitat é considerada um corredor.



Ao colocar uma Peça de Habitat de Prairie 5ª peça ou mais em uma área contígua, você pode colocar um Símbolo de Marco de Prairie na peça que acabou de colocar e selecionar uma Carta de Pontuação de Marco. Você pode colocar sua Ficha de Vida Selvagem em qualquer outra Peça de Habitat aberta, mas não poderá mais colocar uma Ficha de Vida Selvagem em uma Peça de Habitat com um Símbolo de Marco.



Fim de Jogo e Pontuação

Pontue como de costume, mas some a sua pontuação total de Sítios de Interesse como a soma dos pontos totais obtidos por cada Sítio de Interesse de acordo com o Cartão de Pontuação de Sítios de Interesse que você selecionou. Cada cartão tem uma explicação de como os pontos são atribuídos. Adicione a sua pontuação total à área de Sítios de Interesse no placar.

Observação: alguns Sítios de Interesse não pontuam pontos por si mesmos, mas fornecem bônus para outras áreas de pontuação, como a pontuação de corredor de habitat. Lembre-se de considerar esses Sítios de Interesse ao completar outras áreas de pontuação.

Esclarecimentos sobre o Cartão de Pontuação de Sítios de Interesse:



Cartões A-E - um animal é considerado 'em' um tipo de habitat se pelo menos parte do mosaico em que ele está for desse tipo de habitat.



Cartões F - uma peça-chave é considerada de um determinado tipo de habitat se pelo menos parte da peça for desse tipo de habitat.



Cartões G-H - pontue para cada corredor de um tipo específico de habitat. Para o cartão G, um corredor de uma única peça conta. Para o cartão H, o corredor deve ter pelo menos duas peças para contar.



Cartões I-J - não pontuam por si mesmos, mas adicionam à pontuação de corredor de habitat. Essas adições contam para as maiorias desse tipo de habitat,

mas não contam como pontos para objetivos de pontuação específicos de Sítios de Interesse nos cenários (veja a página 10).



Cartões K - pontue no máximo 5 pontos (cada ambiente terá pelo menos um corredor desse tipo). Não é possível obter pontos negativos

pontos deste cartão, se houver 6 ou mais corredores do tipo de habitat, marque 0 pontos.



Cartões L - não possuem condições. Simplesmente pontue 3 pontos.

Exemplo de Pontuação de Sítios de Interesse



Combina um Corredor Florestal de tamanho 6 + tamanho 2 para um total de 8. (Pontuado na Seção de Pontuação do Corredor Florestal)



Pontua 5 pontos por 5 Corredores de Montanha no total.



Pontua 4 pontos para 4 Salmões em Blocos de Habitat de Pradaria.



Pontua 3 pontos por 1 par de Lagos Keystone ocupados.

	RF	SS	
	19	11	
	9	7	
	8	14	
	18	11	
	10	16	
	64	59	
	2	62	
	7	82	
	10	8	
	82	7	
	62	4	
	39	37	
	1	3	
	9	12	
	113	111	

Pontuação Total de Sítios de Interesse:
0+5+4+3 = 12 pontos

PONTOS DE REFERÊNCIA: CENÁRIOS E CONQUISTAS

Estude os habitats e a vida selvagem de Cascádia para obter Conquistas enquanto você caminha pelo cenário para se tornar um Descobridor Cascádio! Conquistas de Cascádia podem ser obtidas e acompanhadas ao jogar em jogos multijogador e solos. Abaixo está o gráfico de caminhadas das Conquistas, onde até 5 jogadores podem acompanhar seu progresso geral. Você pode começar a ganhar Conquistas a qualquer momento. Para isso, escreva seu nome ao lado de qualquer uma das trilhas de caminhada coloridas. A cada jogo, escolha um dos dois modos de Conquista: Cenários (página 10), ou Jogo Normal + Pontos de Referência (página 11) e siga o

instruções. Daqui para frente, sempre que você ganhar uma Conquista (●●▶▶◆■) de qualquer um dos modos de Conquista, preencha a sua forma sob o modo apropriado e então retorne a esta página e preencha a próxima forma na sua trilha da esquerda para a direita. Você pode se tornar um Descobridor Cascádico e encontrar todos os marcos da Cascádia?



CENÁRIOS

Os cenários na página seguinte podem ser jogados em modo multiplayer ou solo. Cada cenário mostrará quais Cartas de Pontuação da Vida Selvagem usar (e nos Cenários 11-20 quais Cartas de Pontuação de Marcos), uma pontuação mínima a alcançar e até 3 metas que devem ser concluídas para passar no cenário. Ao jogar sozinho, sugerimos começar com o cenário 1 e avançar até 20, pois eles ficam progressivamente mais difíceis. Cenários 1-10 devem ser jogados sem o módulo de Marcos, e Cenários 11-20 requerem-no. Você só pode preencher sua forma de Conquista quando passar no cenário. Ao jogar em multi-jogador, escolha qualquer cenário. Todos os jogadores que passarem com sucesso no cenário podem preencher sua forma de Conquista. Ao jogar Cenários 11-20 em modo multiplayer, permita que os jogadores escolham uma Carta de Pontuação de Marco, mesmo que outro jogador já a tenha escolhido — ambos os jogadores podem pontuar a mesma carta. Sempre que você preencher uma forma, preencha a próxima forma na sua trilha no mapa de caminhadas das Conquistas acima.

10

REALIZACOES (Jogo Normal +Marcos)

#	Meta	Concluído
1	Pontuação 115 +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
2	Pontuação 120 +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
3	Pontuação 125 +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
4	Pontuação 10 + de Marcos	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
5	Pontuação 15 + de Marcos	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
6	Pontuação 20 + de Marcos	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
7	Pontuação 25 + de Marcos	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
8	Pontuação 7 + de um único Marco	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
9	Pontuação 10 + de um único Marco	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
10	Coloque todos os 5 marcos	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
11	Tenha 3 marcos adjacentes entre si	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
12	Pontuação 10 de Vida Selvagem	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
13	Pontuação 15 de Vida Selvagem	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
14	Pontuação 20 de Vida Selvagem	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
15	Pontuação 10 de Habitats	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
16	Pontuação 15 de Habitats	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
17	Tenha apenas 3 tipos de Vida Selvagem	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
18	Pontuação 7 + de cada Habitat	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
19	Preencha Todas as Baldas de Habitat	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
20	Encerrar o jogo com 7+ Fichas de Natureza	☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Configure e jogue um jogo multiplayer ou solo de Cascadia com o módulo de Marcos. Qualquer jogador que jogue o jogo pode preencher no máximo uma forma de Realização em sua coluna se uma Realização for obtida. Sempre que preencher uma forma, preencha a próxima forma na sua trilha no mapa de caminhada de Realizações (página 9).



FLATOUT GAMES COL&B

CRIAR JOGOS ÓTIMOS, JUNTOS

No início de 2019, a Flatout Games abriu suas portas para criar o Flatout Games CoLab. O CoLab é uma oportunidade para os membros fundadores da Flatout Games se unirem a pessoas incríveis na indústria de jogos de tabuleiro e fazer coisas legais juntos. Nossa abordagem é construir as melhores experiências possíveis envolvendo todos no processo inteiro. Esforçamo-nos para despertar paixão e entusiasmo em cada um de nossos colaboradores através de esforços compartilhados e lucros partilhados. Esta publicação CoLab de Cascadia é um projeto de paixão para todos os envolvidos, e todos somos parte de uma equipe interconectada - assumimos riscos e somos recompensados juntos.

O Flatout Games CoLab para Cascadia: Landmarks é:

Randy Flynn - design, desenvolvimento, edição

Molly Johnson - design, direção de arte, administração, desenvolvimento, marketing, edição

Dylan Mangini - design gráfico

Robert Melvin - design, desenvolvimento, edição

Beth Sobel - ilustração

Shawn Stankewich - design, gerenciamento de projetos, desenvolvimento, direção de arte, produção, marketing, edição

Ilustração - Beth Sobel

Design do Modo Solo - Shawn Stankewich

Design de Cenário e Conquistas - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Créditos AEG:

Nicolas Bongiu - diretor de projetos

David Lepore - produção

Adelheid Zimmerman - produção

Gostaríamos de agradecer a estes amigos pelo playtesting e apoio a Cascadia:

Fertessa Allyse, 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, David Iezzi, 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, Kevin Russ, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams, Lauren Woolsey, Mark Yuasa, e John Zinser.

Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Designers de Tabletop da Área de Seattle, UnPub e Zephyr Workshop.

Todos os reidores e pré-visualizadores que generosamente ofereceram seu tempo e talentos para experimentar Cascadia: Landmarks e ajudar a compartilhá-lo com o mundo!

AMO CASCADIA: LANDMARKS? POR
FAVOR #CASCADIAGAME

SIGA-NOS @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES



© 2023 Alderac Entertainment
Group. 2505 Anthem Village Dr.
Suite E-521 Henderson, NV 89052
USA Todos os direitos reservados.

Perguntas? alderac.com/customer-service | alderac.com/cascadia