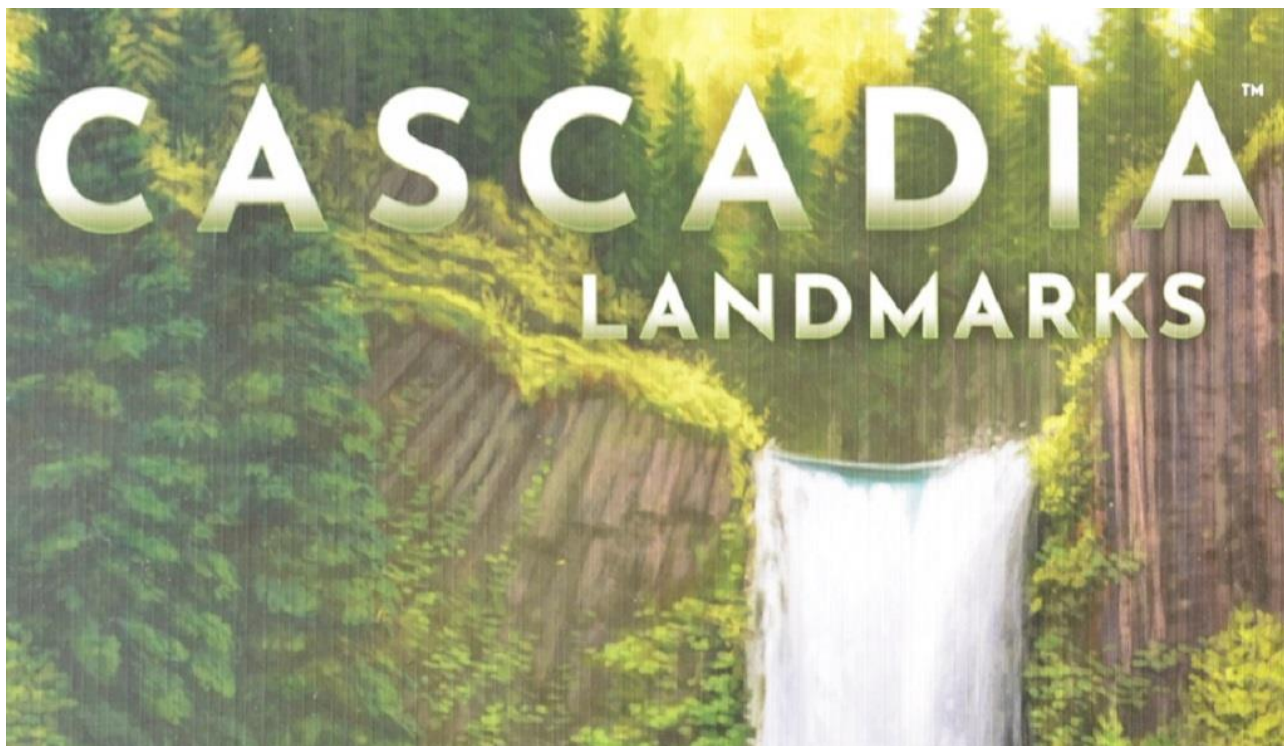


CASCADIA LANDMARKS

Un'ottima espansione che rinnova e migliora "Cascadia".



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 18/06/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Dopo il successo mondiale di *Cascadia* (Spiel des Jahres 2022: e chi non lo conosce ancora può leggere [la nostra recensione qui](#)) tutti ci aspettavamo qualche espansione e, per un paio di anni, ci siamo accontentati di "carte bonus" che apparivano alle manifestazioni o sulle riviste specializzate.

Poi è arrivata *Cascadia Landmarks* che ha aggiunto parecchie novità al gioco base, come vedremo nel corso di questa recensione, e [Little Rocket Games](#) lo ha tradotto e distribuito in Italia.

Anche il livello "competitivo" si è alzato e quindi abbiamo anche noi un po' rivisto le nostre valutazioni: se infatti vengono adottate tutte le regole il gioco si allunga di 15-20 minuti e diventa più complesso, quindi non adatto a partite veloci o fra ragazzi.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Cascadia: Landmarks.

La scatola di **Cascadia Landmarks** ha le stesse dimensioni di quella base e contiene parecchi componenti nuovi: tuttavia le regole ci dicono che possiamo mescolare le tessere e i dischetti degli animali con i vecchi componenti, così tutto può essere “stivato” senza problemi in una sola confezione.

Poiché ora è possibile giocare fino a SEI, nessuno si meraviglierà di trovare 5 nuove tessere “Habitat Iniziale”, 45 tessere esagonali “Habitat” e 15 tessere “Chiave di Volta”, oltre a 35 dischetti “Fauna” nei soliti cinque colori: marrone (orso), beige (cervo), arancione (volpe), rosso (pesce) e azzurro (falco). Ci sono anche 15 gettoni “Natura” supplementari (le pigne) e 15 nuove carte “Punteggio Fauna” (3 per ogni animale).

La vera novità sta però nei 30 segnalini “Punti di Riferimento (i “Landmarks”) che riproducono qualcosa di “caratteristico” per ogni tipo di territorio: una cima di montagna di colore grigio (per le catene montuose), un abete verde scuro (per i boschi), un cespuglio di canne verde chiaro (per le paludi), delle piante di grano gialle (per le pianure) e un’onda blu (per fiumi e laghi).

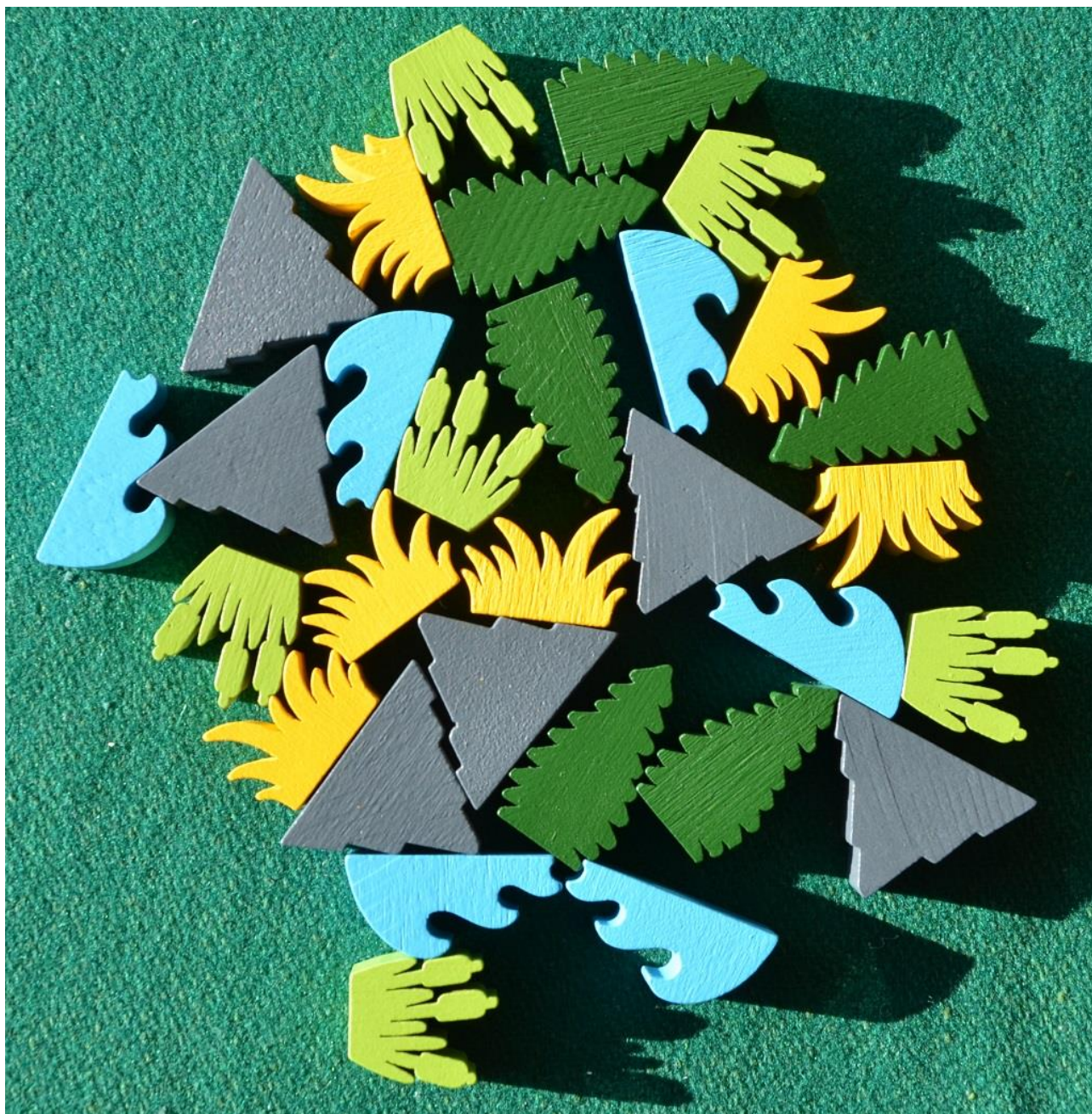


Foto 2 – I landmarks che danno il titolo a questa espansione.

Infine c'è un mazzo di 60 carte supplementari, chiamate “Punteggio Landmarks”, in 5 mazzetti di 12 cadauno: verrà usato un numero variabile di carte in ogni partita (in base a quanti sono i partecipanti), con ogni mazzetto che ha un dorso di colore diverso e con lo stesso disegno del “punto di riferimento” corrispondente.

I componenti sono tutti di buona qualità e l'unico neo che abbiamo riscontrato è una leggera differenza di colore sui dischetti dei “Cervi” nuovi rispetto a quelli originali.

Vi consigliamo inoltre, come già facemmo con il gioco base, di procurarvi un sacchetto di stoffa per le tessere Territorio: non era incluso nella confezione di Cascadia e neppure in questa espansione, ma vi sarà molto utile non solo per “pescare” le tessere da mettere in tavolo, durante la partita, ma anche per riporle in modo compatto prima di chiudere la scatola.

Preparazione (Set-Up)

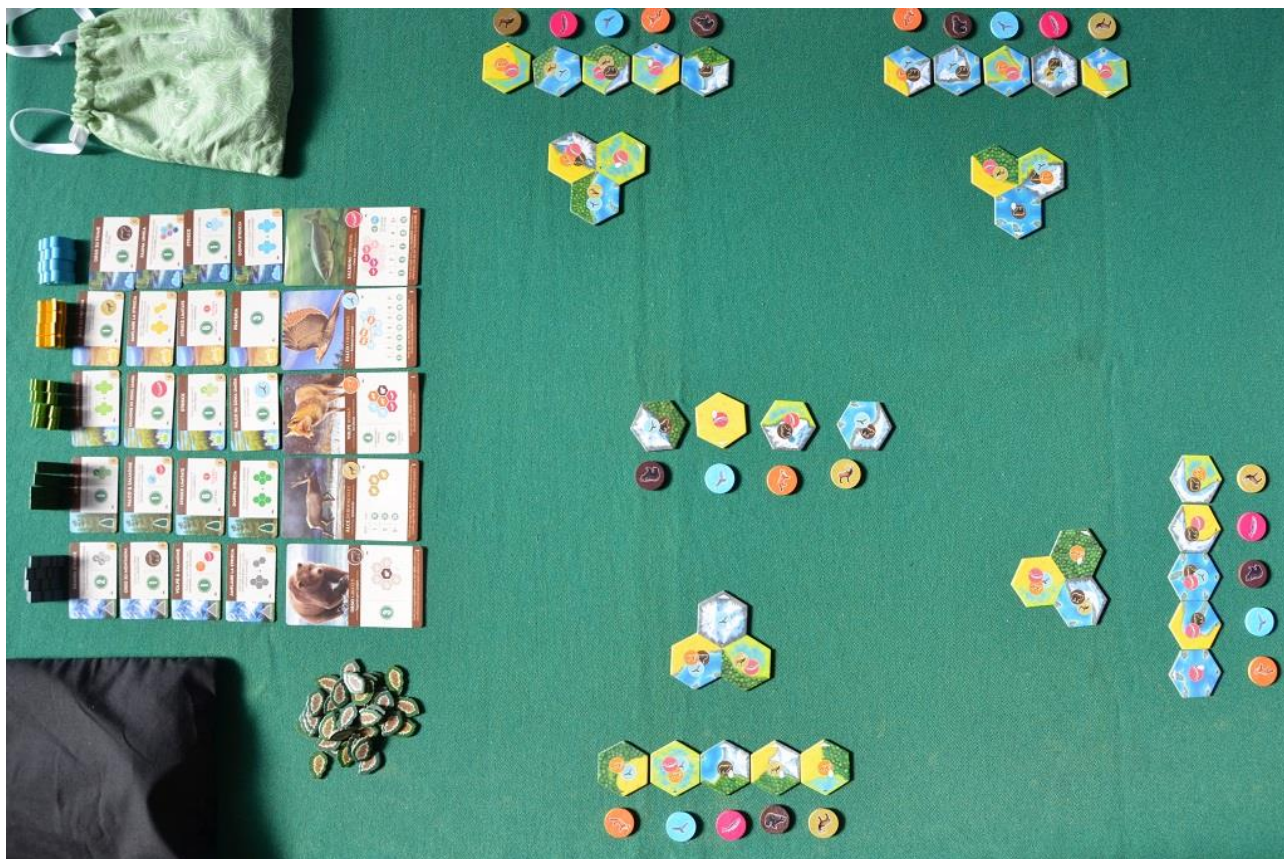


Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro e con tutte le opzioni possibili.

Prima di cominciare a giocare a **Cascadia Landmarks** bisogna effettuare un'operazione di... scrematura delle tessere Habitat scartandone 86-85-64-43-22-1 a seconda del numero dei partecipanti (1-2-3-4-5-6); subito dopo estrarre un numero di tessere “Chiave di Volta” pari al numero dei partecipanti, e farne scegliere una a ciascun giocatore per aggiungerla alla tessera Habitat Iniziale.

Poi bisogna concordare con gli amici quali variabili e quali regole supplementari aggiungere. Noi, avendo già provato innumerevoli volte la versione originale, abbiamo deciso di applicarle praticamente tutte, per cui ecco come preparare il tavolo in questo caso (guardate anche la foto 3 qui sopra):

- (1) – piazzare come sempre al centro del tavolo 4 tessere Habitat ed abbinare loro quattro dischetti Animale, tutti presi a caso dai due sacchetti;
- (2) – dare casualmente ad ogni partecipante una tessera “tripla” Habitat Iniziale (non importa se del gioco base e dell'espansione, anche se noi abbiamo usato solo quelle nuove);
- (3) – dare a tutti 5 tessere Habitat (prese a caso dal sacchetto) e 5 dischetti Animale (uno per tipo) da posizionare sotto le tessere. NOTA: questa regola permette delle partite più veloci e può essere adottata anche con il solo gioco base;



Foto 4 – Dettaglio della disposizione dei Landmarks e delle carte obiettivo ad inizio partita.

- (4) – posizionare sul tavolo tanti “landmarks” quanti sono i giocatori (li vedete a più in dettaglio nella Foto 4 qui sopra);
- (5) – estrarre da ognuno dei 5 mazzetti un numero di carte “Obiettivo Landmark” pari a quello dei partecipanti e disporle sotto i relativi segnalini (Foto 4);
- (6) – infine prendere una carta “Obiettivo” per tipo di animale, come al solito: non importa se è una delle nuove o del gioco base (ma noi abbiamo usato sempre quelle nuove).

A questo punto tutto è pronto per iniziare la partita.

Il Gioco

Normalmente ogni “espansione” dei giochi più gettonati introduce qualche nuovo pezzo e qualche regola aggiuntiva o variante che magari erano state “tolte” per ridurre il costo della prima edizione e che vengono poi offerte al pubblico (se il gioco ha successo) in una confezione a parte.

Non sappiamo se questo sia anche il caso di **Cascadia Landmarks**, ma una cosa è certa: le nuove regole cambiano sensibilmente il gioco base (in meglio) e quindi sono state accolte con molto favore dai giocatori che hanno partecipato ai nostri test.



Foto 5 – Dettaglio della postazione iniziale di un giocatore con la regola delle combinazioni tessera/gettone gratuite.

La regola di gran lunga più interessante è stata quella delle combinazioni “gratuite” tessera/dischetto che si ricevono ad inizio partita: se deciderete di adottarla anche voi (e noi ve lo consigliamo caldamente) eseguirete normalmente il vostro turno, prendendo una coppia tessera/gettone dal centro del tavolo e posizionandoli nel proprio Habitat.

Terminata la mossa però, quando il turno ormai deve quindi passare al giocatore successivo, potrete giocare un'altra coppia di quelle “gratuite” rimaste a disposizione: si tratta di una mossa facoltativa ma, se potete usarla, fatelo perché aumenterete più rapidamente il vostro territorio e forse l'animale giocato in questo modo vi permetterà di ottenere anche uno dei nuovi obiettivi.

Come sempre è possibile ottenere delle “pigne” coprendo con un animale il simboletto su una tessera “Chiave di volta”: queste “pigne” si possono utilizzare come al solito (cambiando tutti i dischetti al centro tavolo o prendendo tessera e animale da coppie diverse) ma con l'espansione potrete usarne una anche per scambiare fra loro due animali fra quelli della vostra riserva personale.

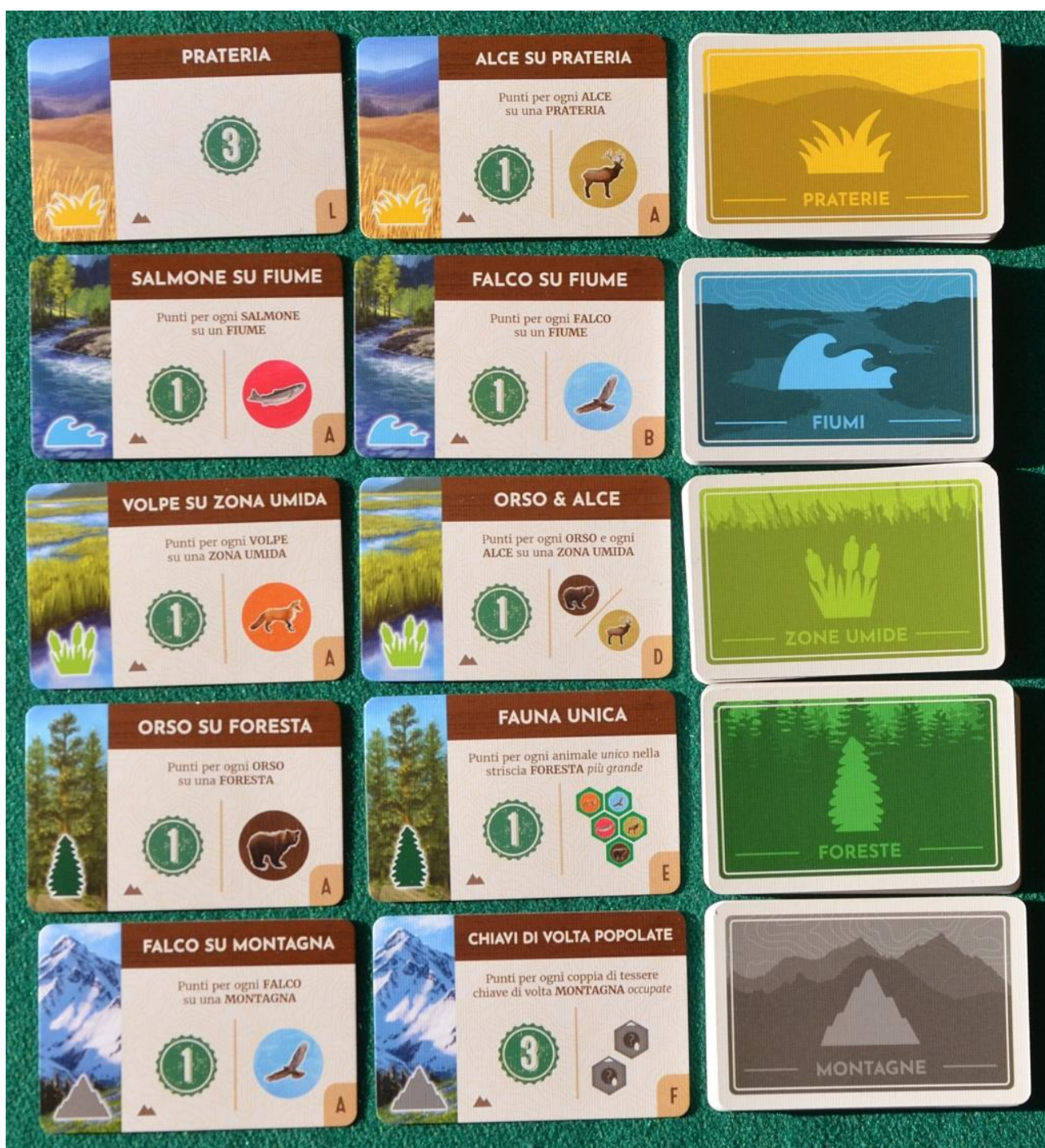


Foto 6 – Esempio di carte “Obiettivo Landmark”.

L'altra interessante novità di **Cascadia Landmarks** sono, appunto i Landmark: ogni tipo di Habitat ha un segnalino specifico (li vedete disegnati anche sul dorso delle carte nella Foto 6 qui sopra) e possono essere collezionati ogni volta che il giocatore collega fra loro 5 o più territori con lo stesso Habitat: avete appena aggiunto la quinta montagna? Allora potete prendere il segnalino con la “vetta” di colore grigio; il vostro fiume ha superato le 5 tessere? prendete il segnalino “onda” di colore blu; ecc.

Dopo avere posizionato il segnalino appena preso sull'ultima tessera giocata potete anche prendere (a scelta) una delle carte Obiettivo Landmark dalla colonna corrispondente: queste carte vi offrono ulteriori Punti Vittoria (PV) a fine partita se avete rispettato quanto da loro richiesto: la prima in alto a sinistra nella Foto 6, per esempio, è la “Prateria” e vi offre 3 PV senza alcuna condizione;

quella al suo fianco (in alto a destra) vi darà 1 PV per ogni Cervo che avrete posizionato su una prateria; quella in basso a sinistra vi darà 1 PV per ogni Falco su una montagna; ecc.



Foto 7 – Le nuove tessere Habitat.

La partita finisce, come al solito, quando viene pescata l'ultima tessera Habitat e il calcolo finale del punteggio è come quello del gioco base:

- si verificano le carte Obiettivo Fauna Selvatica assegnando i relativi punteggi;
- si assegna 1 PV per ogni tessera del più grande gruppo di ogni tipo di Habitat;
- si verifica chi ha la maggioranza in ogni Habitat per assegnare un premio di 1-2-3 PV;
- infine si ottiene 1 PV per ogni segnalino "Natura" (le pigne) posseduto.

A questo punteggio si aggiungono i PV per le nuove carte Obiettivo Landmark e chi ottiene il totale più alto viene dichiarato vincitore.

Qualche considerazione e suggerimento

Avevamo un po' messo da parte Cascadia, dopo averlo giocato tantissime volte, ma continuavamo a portarlo alle convention o alle manifestazioni ludiche a cui partecipavamo: dopo aver provato **Cascadia Landmarks** il gioco è però tornato nelle preferenze di tantissimi amici (e nelle nostre, naturalmente) per cui lo teniamo sempre nel nostro borsone per proporlo anche a nuovi giocatori.



Foto 8 – Le nuove tessere Habitat Iniziale.

I consigli che vi avevamo dato in occasione della *recensione di Cascadia* sono ancora validi ma qui, avendo la possibilità di giocare 2 tessere e due animali per 5 volte, le cose si fanno un po' più complesse e bisogna sempre considerare “se” o “quale” tessera ci potrebbe essere più utile nel turno in corso.

Normalmente tutti cercheranno di arrivare a 5 tessere Habitat (di 1-2 diversi territori) entro la prima metà della partita in modo da poter scegliere una delle più interessanti carte Obiettivo Landmark: alcune di esse, in effetti, sono più “pesanti” delle altre, quindi se le vedete sul tavolo provate a prenderle prima che arrivi un avversario.

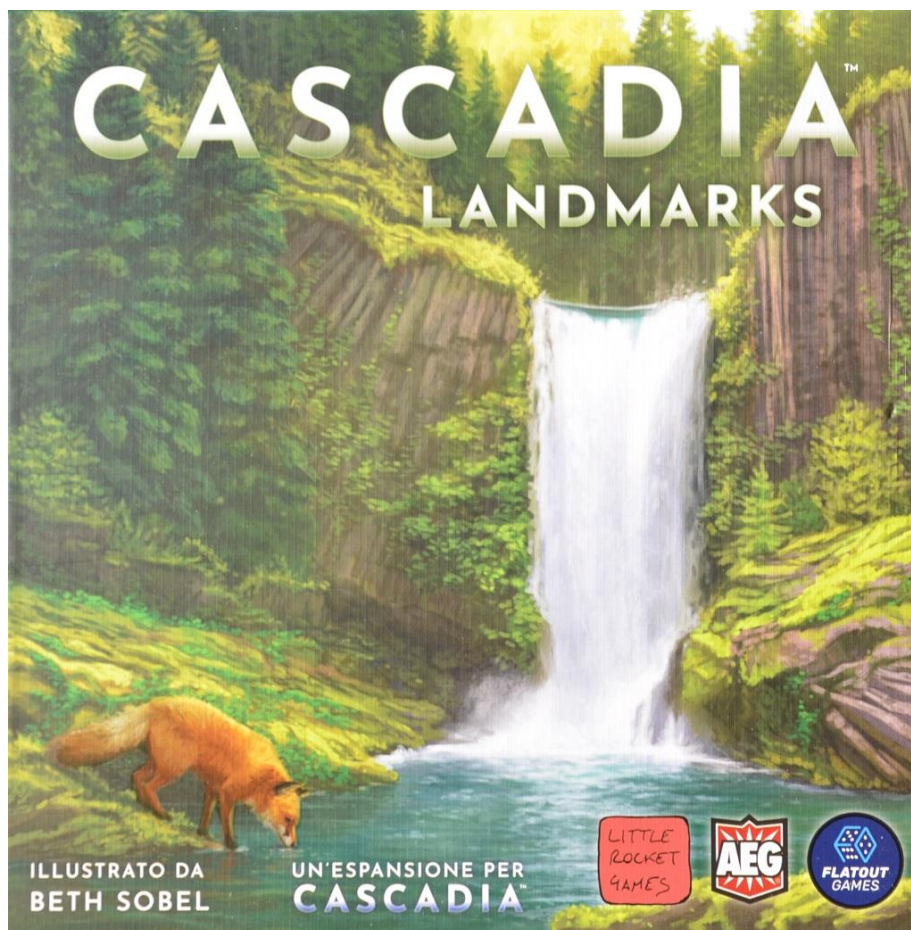


Foto 9 – La scatola di Cascadia Landmarks.

Il libretto delle regole di **Cascadia Landmarks** finisce, come quello base, con 3 pagine di nuovi Scenari e Imprese, utilizzando la solita tabella che è stata integrata, ovviamente, con i componenti dell'espansione.

Il gioco può essere utilizzato anche “in solitario”, ma non ci sono ulteriori regole specifiche.

Commento finale

Cascadia ci era piaciuto molto, come già detto, ed abbiamo quindi accolto con molto favore l'uscita “in italiano” dell'espansione Cascadia Landmarks, pur avendo avuto solo informazioni parziali sulle varianti e le alternative contenute nella scatola.

Siamo dunque partiti un po'... in sordina, sperimentando una regola nuova alla volta (e partendo ovviamente dalle cinque coppie gratuite nella riserva personale) per arrivare tutti alla stessa conclusione: da quel momento si giocherà a Cascadia solo e soltanto con tutte le nuove regole!

Il gioco, come detto, si complica un pochino e diventa ancora più interattivo: bisogna quindi stare molto attenti ai tipi di Habitat da sviluppare e la concorrenza potrebbe puntare allo stesso landmark portandoci via i pezzi necessari, quindi... non possiamo perdere tempo quando siamo tentati da una buona combinazione sul tavolo.

Le carte Obiettivo Landmark non sono così “fondamentali”, in realtà, ma riuscire a soddisfarne 3-4 significa ottenere un indubbio vantaggio a fine partita (se il resto delle nostre azioni è stato quello solito) perché potrebbero farci avere 7-15 PV extra (in media).

In conclusione; un buon gioco (Cascadia) è diventato “ottimo” grazie alla sua espansione Landmarks.

Prima di chiudere ci sembra giusto avvertire gli appassionati di questo gioco che sono diventate disponibili anche le carte Promo offerte inizialmente per chi ha sottoscritto il Kickstarter. Le vedete qui sotto.



Foto 10: Le carte Kickstarter Promo Cards.