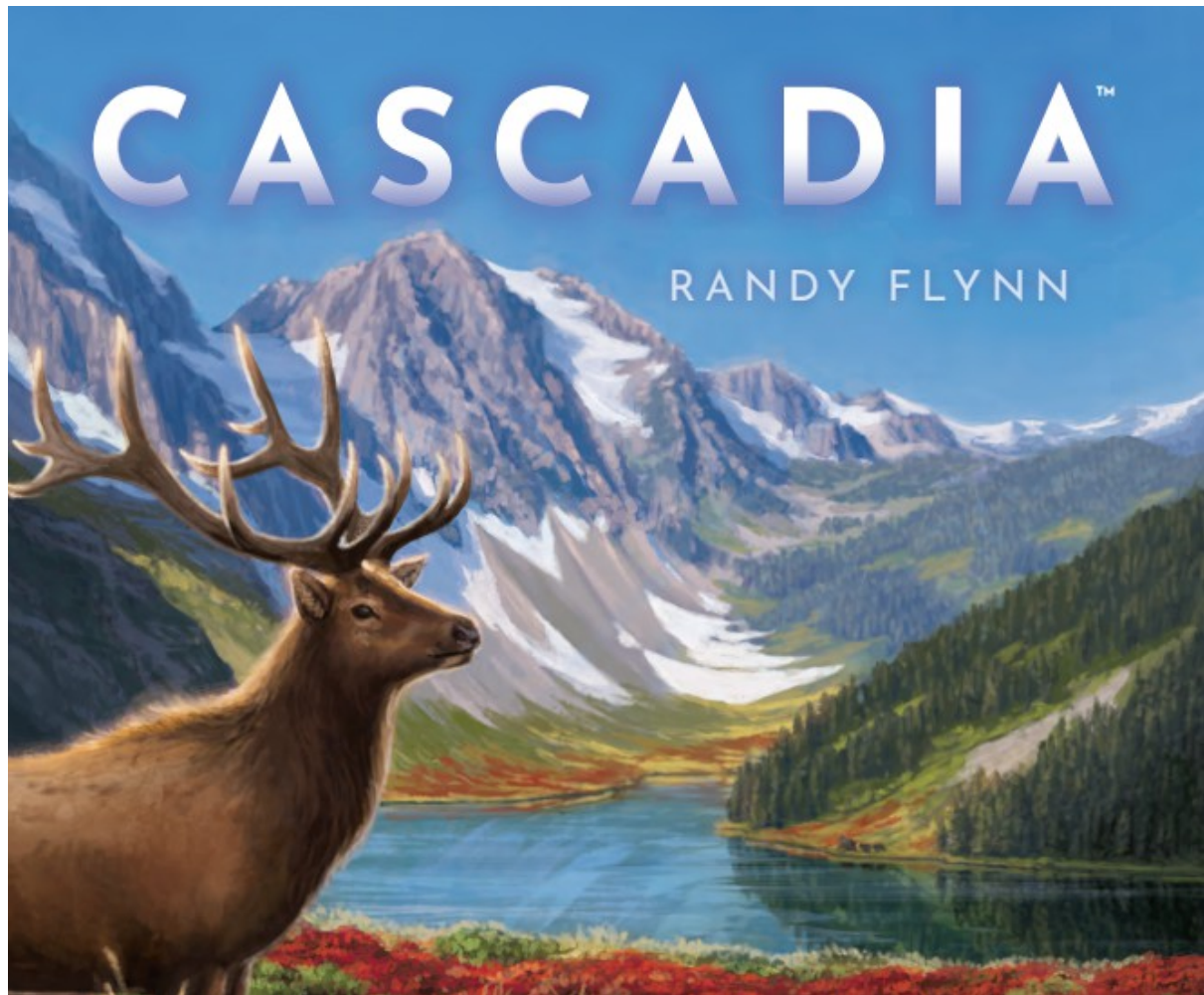


Programmation objet : Java

Cascadia

Manuel utilisateur



BOUKADA FERYEL, MEGHACHI RYAD

1) Introduction

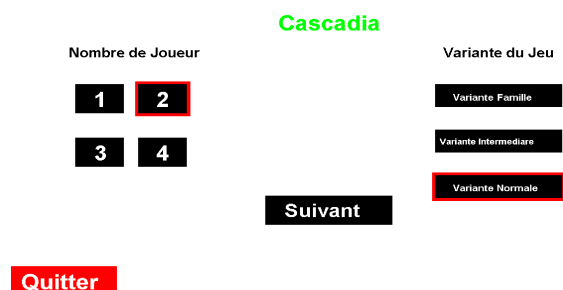
Cascadia fait partie des nombreux jeux de plateau disponibles. Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 joueurs et consiste à marquer le plus de points en plaçant des tuiles et des jetons d'animaux dans des habitats spécifiques.

2) Déroulement du jeu

Lorsque vous arrivez sur le jeu un premier menu s'affiche, vous demandant si vous voulez jouer ou quitter le jeu. Ensuite lorsque vous appuyez sur play, une nouvelle fenêtre s'affiche vous permettant de choisir le mode de jeu :

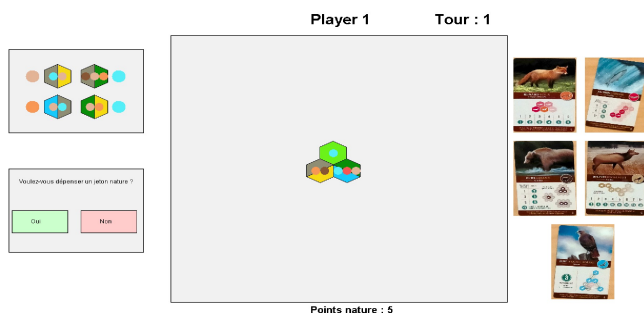
- tuile hexagonal
- tuile carré

Ensuite si vous choisissez le mode de jeu avec les tuiles carré une fenêtre s'ouvrira. Celle-ci sera différente de la fenêtre de des tuiles hexagonale. Pour les tuiles hexagonale, vous allez avoir la fenêtre suivante vous permettant de choisir le nombre de joueur et les cartes décompte de la faune :



Lorsqu'il y a un contour rouge autour, cela indique vous avez sélectionné ces choix là.

Ensuite le plateau s'affiche :



A votre droite vous trouverez les cartes décompte que vous avez choisie. A votre gauche il y a la pioche. Il vous sera bien indiqué comment fonctionne le jeu. Vous aurez seulement à suivre les consignes. De plus lorsque vous placez un animal sur une tuile alors il y aura qu'un animal et il aura un rond plus grand que les autres.

La version terminal est différente.

Voici les acronymes :

- acronymes pour les animaux :

be : bear sa : salmon fo : fox el : elk bu : buzzard

- acronymes pour les biomes :

sea : se ri : river sw : swamp me : meadow

mo : mountain

Voici comment les tuiles sont représenté sur le plateau :

- carte habitat : un habitat comporte un biome (exemple: mountain) ainsi que deux animaux (exemple: fox et elk). Ces animaux servent à savoir quels animaux sont acceptés sur l'habitat. Dans le jeu ces habitats sont de la forme :

|ri / fo el/ no/ (25, 24)| sur le plateau

avant le premier / c'est l'habitat après c'est les animaux disponible ensuite l'animal placé (no : désigne aucun animal posé) et enfin les coordonnées de la case

|se / el sa/ pour les lots

écrit de la même manière que pour celle du plateau mais sans les coordonnées et l'animal posé

- carte habitat de départ : un habitat de départ est composé de trois cartes habitats et est distribué aléatoirement au début du jeu. Dans le jeu ces cartes sont de la forme :

|ri / fo el/ no/ (25, 24)|

|me / el sa/ no/ (25, 25)||se / sa el/ no/ (26, 25)|

1) Légende

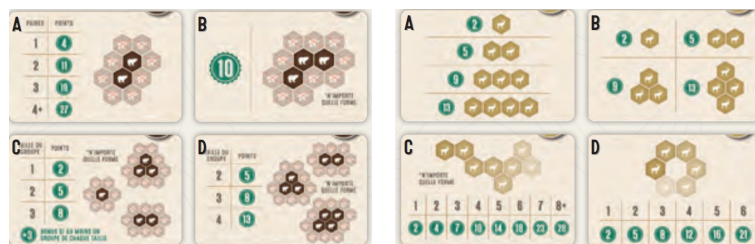
Cartes décomptes disponibles :



Saumon

Renard

Buse

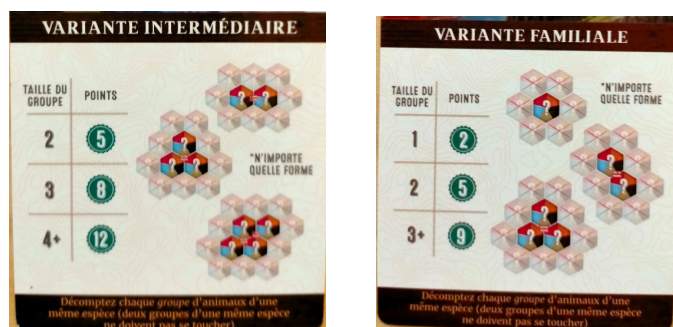


Ours

Wapiti

(dans le terminal A = 1, B = 2, C = 3, D = 4)

Cartes variante :



Intermédiaire

Famille

Couleur pour les animaux :

Couleur pour les biomes :



saumon



wapiti



ours



renard



buse



prairie



marais



rivière



montagne



forêt