

CASCADIA™

RANDY FLYNN

LIVRET DE RÈGLES



CASCADIA™

Un jeu de tuiles et de collection sur le thème de la faune et de la flore dans la région de la Cascadia, à cheval entre les États-Unis et le Canada, sur la côte Pacifique.

Un jeu conçu par Randy Flynn, pour 1 à 4 joueurs de 10 ans et plus.

À propos de la région

Le *Pacific Northwest*, aussi connu sous le nom de Cascadia, est une région du continent nord-américain, bordée par l'océan Pacifique à l'ouest et par les Montagnes Rocheuses à l'est. Bien qu'elle ne soit pas officiellement délimitée, il est généralement admis que la Cascadia s'étend, au Canada, sur la Colombie-Britannique et le Yukon, et aux États-Unis, sur l'Idaho, l'Oregon et Washington.

À propos du jeu

Dans Cascadia™, chaque joueur cherche à créer l'écosystème de la côte Pacifique Nord-Ouest le plus diversifié possible, en assemblant un superbe paysage grâce au draft de tuiles Habitent et de jetons Faune. Chaque partie vous propose un défi unique du fait des nombreuses combinaisons de décompte des espèces sauvages. Vous serez également en concurrence pour créer la plus grande zone contigüe de chaque type de paysage. Sachez équilibrer l'agrandissement des habitats et leur peuplement afin de créer l'écosystème le plus harmonieux de toute la Cascadia.

À propos de l'éditeur

La plupart des membres de notre équipe sont Cascadiens, d'origine ou d'adoption. Nous adorons partir à l'aventure et explorer cette belle région à pied, à vélo ou en paddle. Nous avons été inspirés par l'incroyable diversité de ses paysages et les nombreuses espèces sauvages qu'elle abrite. Nous sommes fiers et impatients de partager, par l'intermédiaire de ce jeu, un peu de cette magnifique région avec vous, votre famille et vos amis ! Nous espérons qu'il vous encouragera à explorer la nature qui vous entoure, où que vous soyez, et peut-être même un jour à venir visiter la Cascadia !

MATÉRIEL

Votre boîte de Cascadia doit contenir tout le matériel suivant.
Si ce n'est pas le cas, contactez-nous par mail à info@luckyduckgames.com.



85 Tuiles Habitat dont 25 Tuiles Habitat Idéal
(représentant montagnes, forêts, prairies,
marais, rivières)



100 Jetons Faune
(20 ours, 20 wapitis, 20 saumons,
20 buses, 20 renards)



25 Jetons Nature
(Cônes du puissant Douglas de Menzies)



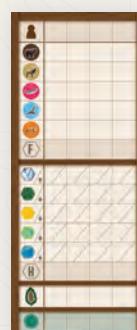
5 Tuiles Habitat de départ



21 Cartes Décompte de la Faune
(4 ours, 4 wapitis, 4 saumons, 4 buses, 4 renards,
1 famille/intermédiaire)



1 Sac en tissu
(Pour les jetons Faune)



1 Bloc de score

MISE EN PLACE

- 1** Placez tous les **jetons Faune** dans le **sac en tissu** et mélangez-les bien.
- 2** Sélectionnez au hasard le nombre de **tuiles Habitat** correspondant au nombre de joueurs, en vous référant au tableau ci-dessous. Ne consultez pas les tuiles lors de cette étape. *Pour une partie solo, les ajustements sont présentés page 10.*

 : 43 tuiles (ou retirez-en 42)
 : 63 tuiles (ou retirez-en 22)
 : 83 tuiles (ou retirez-en 2) } (Note : vous jouez avec $20 \text{ tuiles} \times \text{le nombre de joueurs} + 3$)

Mélangez les tuiles sélectionnées et formez une pioche d'une ou plusieurs piles de tuiles, face cachée, à portée de tous les joueurs. Remettez les **tuiles Habitat** en surplus dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.
- 3** Sélectionnez au hasard une **carte Décompte de la Faune** pour chacune des 5 espèces sauvages, et placez les cartes sélectionnées au centre de l'aire de jeu, visibles de tous les joueurs. Remettez les autres **cartes Décompte de la Faune** dans la boîte. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec les cartes illustrées dans l'exemple ci-contre (celles avec un « A » dans le coin inférieur droit).
- 4** Chaque joueur prend une **tuile Habitat de départ** au hasard, qu'il place face visible devant lui. Remettez les tuiles Habitat de départ en surplus dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.
- 5** Révélez 4 **tuiles Habitat** de la pioche et alignez-les, face visible, au milieu de l'aire de jeu, à portée de tous les joueurs.
- 6** Piochez 4 **jetons Faune** du sac et associez-en un à chacune des 4 tuiles Habitat visibles pour former 4 lots constitués chacun d'une tuile et d'un jeton.
- 7** Formez une réserve générale avec les **jetons Nature**, à portée de tous les joueurs.
- 8** Le joueur qui a le plus récemment vu l'une des espèces sauvages présentes dans le jeu devient le premier joueur.
(Vous pouvez également utiliser toute autre méthode à votre convenance pour désigner le premier joueur).



1

Joueur 3



2



5



6



Joueur 1



4



Joueur 2



DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs prennent à tour de rôle un lot composé d'une **tuile Habitat** et du **jeton Faune** associé pour les ajouter à leur environnement.

« **Environnement** » désigne l'ensemble des jetons Faune et des tuiles Habitat d'un joueur, tuile Habitat de départ comprise. À la fin de chaque tour, une nouvelle tuile Habitat de la pioche est révélée et un nouveau jeton Faune est tiré du sac pour remplacer les éléments sélectionnés par le joueur.

La partie s'achève au bout de 20 tours de jeu. Cela correspond au moment où il n'y a plus de **tuile Habitat** dans la pioche pour remplacer celle qui vient d'être prise. La partie s'arrête immédiatement et les joueurs procèdent au décompte final. Celui qui obtient le plus de points remporte la partie !

TOUR DE JEU

1 Choisir une tuile Habitat et un jeton Faune



Au début de son tour, un joueur a toujours le choix parmi 4 **tuiles Habitat** et 4 **jetons Faune** disponibles au milieu de l'aire de jeu. Les **tuiles** et les **jetons** sont regroupés en 4 lots composés chacun d'une **tuile Habitat** et d'un **jeton Faune**.

Avant de choisir son lot, le joueur doit vérifier s'il y a surpopulation :

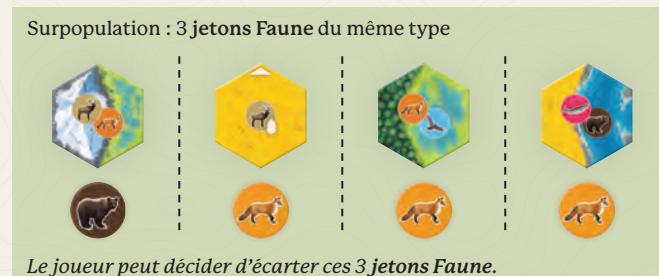
- si les 4 **jetons Faune** sont du même type, ils sont automatiquement écartés.



Écartez tous les **jetons Faune**. Piochez-en 4 nouveaux du **sac**, l'un après l'autre, et associez-les aux **tuiles Habitat** pour reformer les 4 lots.

Note : la surpopulation peut se présenter plusieurs fois lors d'un même tour de jeu selon les jetons piochés.

- s'il y a 3 **jetons Faune** du même type, le joueur peut décider d'écartier ces jetons (et uniquement ceux-ci).



Écartez les 3 **jetons Faune** en question. Piochez-en 3 nouveaux du **sac**, l'un après l'autre, et associez-les aux **tuiles Habitat** pour reformer les 4 lots.

Note : vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois par tour, à votre tour.

Lorsque toutes les surpopulations sont résolues, remettez tous les jetons Faune écartés dans le **sac**.

Le joueur peut maintenant choisir son lot composé d'une **tuile Habitat** et d'un **jeton Faune**. Par défaut, il doit prendre un lot existant, mais il peut également choisir de dépenser un **jeton Nature** pour bénéficier de l'un des effets suivants :

1. Prendre n'importe quelle **tuile Habitat** disponible et n'importe quel **jeton Faune** disponible.

2. Écarter autant de jetons Faune disponibles qu'il le souhaite pour les remplacer par des nouveaux (*selon la même règle que la surpopulation*).

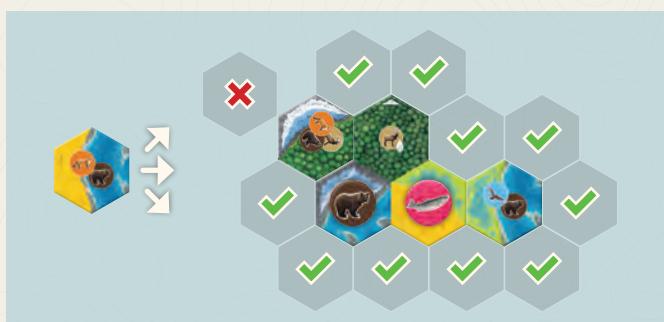
Tout **jeton Nature** dépensé est remis dans la réserve générale. Un joueur peut jouer autant de **jetons Nature** qu'il le souhaite lors de son tour. S'il n'a pas de **jeton Nature**, un joueur est obligé de prendre un lot existant.

2 Placer sa tuile Habitat et son jeton Faune dans son environnement



Après avoir sélectionné un lot, le joueur doit placer sa **tuile Habitat** et son **jeton Faune** dans son environnement, dans l'**ORDRE DE SON CHOIX**.

La **tuile Habitat** doit être placée dans son environnement selon les règles suivantes :



A. La nouvelle **tuile Habitat** doit être adjacente à au moins une **tuile Habitat** déjà placée. Autrement dit, elle doit avoir un côté en commun avec au moins une autre **tuile Habitat** déjà présente dans son environnement (**tuile Habitat de départ** comprise).

B. La nouvelle **tuile Habitat** ne doit pas être placée par-dessus une autre **tuile Habitat**.

Une fois placée, une **tuile Habitat** ne pourra plus être déplacée.

Note : vous n'êtes pas obligé de faire correspondre les types d'habitats, mais cela vous rapporte des points lors du décompte final.

Le **jeton Faune** peut être placé sur une **tuile Habitat** libre selon les règles suivantes :



Ce jeton Renard peut être placé sur 2 tuiles Habitat différentes

A. La **tuile Habitat** doit être libre (ne pas déjà contenir de **jeton Faune**). Il ne peut jamais y avoir plus d'un **jeton Faune** par **tuile Habitat**.

B. La **tuile Habitat** doit contenir le symbole Faune correspondant (*chaque tuile en comporte entre 1 et 3*).

Si vous ne pouvez pas placer un **jeton Faune** parce que vous n'avez d'habitat correspondant pour l'accueillir, ou si vous préférez ne pas le placer, remettez ce **jeton Faune** dans le sac.

Vous pouvez placer votre **jeton Faune** sur la **tuile Habitat** que vous avez choisie lors du même tour, ou le placer sur n'importe laquelle de vos autres **tuiles Habitat** pouvant l'accueillir.

Si vous placez un **jeton Faune** sur une **tuile Habitat idéal**, prenez un **jeton Nature** (*voir Détail des tuiles, page 8*).

Une fois que vous avez placé votre **tuile Habitat** et votre **jeton Faune**, complétez les lots disponibles au milieu de l'aire de jeu en révélant une nouvelle **tuile Habitat** de la pioche et en tirant un nouveau **jeton Faune** du sac.

Note : lorsque vous complétez les lots, ne déplacez pas les tuiles et les jetons déjà présents, remplissez simplement les emplacements vides.

Votre tour est terminé, le tour du joueur suivant dans le sens horaire commence.

Détail des tuiles

Chaque **tuile Habitat** présente 1 ou 2 types de terrain et 1, 2 ou 3 symboles Faune.



Cette tuile comporte du marais et une rivière. Vous pouvez y placer un saumon, un ours ou une buse.



Cette tuile comporte de la montagne et une prairie. Vous pouvez y placer un ours ou un renard.



Cette tuile est une **tuile Habitat idéal**. Lorsque vous placez un **jeton Faune** correspondant sur cette tuile, vous prenez un **jeton Nature**.

Lors de votre tour, avant de choisir votre tuile et votre jeton, vous pouvez dépenser un **jeton Nature** pour, au choix :

1. Prendre n'importe quelle **tuile Habitat** disponible et n'importe quel **jeton Faune** disponible.

2. Écarter autant de **jetons Faune** disponibles que vous le souhaitez pour les remplacer par des nouveaux. (voir *surpopulation*, page 6).

Un joueur peut jouer autant de **jetons Nature** qu'il le souhaite lors de son tour. En fin de partie, chaque **jeton Nature** en votre possession vous rapporte 1 point.

FIN DE PARTIE & DÉCOMpte

La partie s'arrête immédiatement lorsque, à la fin du tour d'un joueur, il n'y a plus de **tuile Habitat** face cachée dans la pioche pour remplacer celle qu'il vient de prendre. Chaque joueur aura joué 20 tours.

Calculez les scores à l'aide du **bloc de score** :

1. **Cartes Décompte de la faune**
2. **Ensembles de tuiles Habitat**
3. **Bonus de majorité**
4. **Jetons Nature**

1. Cartes Décompte de la faune

Chaque joueur marque des points pour chaque espèce présente dans son environnement en fonction de la carte **Décompte de la faune** correspondante (voir page 11).

2. Ensembles de tuiles Habitat

Chaque joueur marque 1 point pour chaque **tuile Habitat** de son plus grand ensemble (*groupe d'habitats adjacents du même type*) de chacun des 5 types d'habitats (*montagne, forêt, prairie, marais, rivière*).

Les tuiles sont considérées comme faisant partie d'un même ensemble si elles partagent au moins un côté présentant le même type d'habitat. Elles forment ainsi un paysage ininterrompu. Reportez ces points dans la partie supérieure gauche de la case correspondant au type d'habitat et au joueur qui les marque.

Exemple :

Si vous avez un ensemble de 3 tuiles avec de la forêt et un autre de 4 tuiles avec de la forêt, vous marquez 4 points (seul le plus grand ensemble compte).

3. Bonus de majorité

Pour chacun des 5 types d'habitats, le joueur qui a le plus GRAND ensemble obtient un bonus de majorité. Référez-vous simplement aux points marqués à l'étape précédente (étape 2) : le joueur qui a marqué le plus de points dans un type d'habitat possède le plus grand ensemble et obtient le bonus. Reportez ce bonus dans la partie inférieure droite de la même case, correspondant au type d'habitat et au joueur en question.

Partie solo : Vous obtenez 2 points de bonus pour chaque type d'habitat dont le plus grand ensemble est composé de 7 tuiles ou plus.

Partie à 2 joueurs : Pour chacun des 5 types d'habitats, le joueur qui a le plus GRAND ensemble obtient un bonus de 2 points. En cas d'égalité, chaque joueur obtient un bonus de 1 point. Pas de bonus pour le deuxième rang.

Partie à 3 ou 4 joueurs : Pour chacun des 5 types d'habitats, le joueur qui a le plus GRAND ensemble obtient un bonus de 3 points et le joueur avec le deuxième plus grand ensemble obtient un bonus de



OURS POLAIRE	
PARTI PERDU	1
2	1
3	1
4*	1
	1

*Nouvelles tuiles non utilisées peuvent ajouter 1 point.



WAPITI VOLANT	
2	1
5	1
9	1
13	1
	1

(Nouvelles tuiles non utilisées peuvent ajouter 1 point.)



SAUMON CHINOOK	
1	1
2	1
5	1
9	1
12	1
16	1
20	1
25	1
	1

(Nouvelles tuiles non utilisées peuvent ajouter 1 point.)



RAVEN VOLANT ROSS	
1	1
2	1
5	1
9	1
13	1
17	1
21	1
25	1
	1

(Nouvelles tuiles non utilisées peuvent ajouter 1 point.)



REWARD FOX	
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
	1



Jade Eric Alain	
11	19
14	7
12	20
11	8
11	13
	10

Additionnez tous les points remportés par chaque joueur. Celui qui marque le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo qui possède le plus de **jetons Nature** l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

1 point. Si 2/3 ou 4 joueurs sont ex-aequo au premier rang, ils marquent 2/1 point(s) chacun et le deuxième rang n'est pas attribué. En cas d'égalité au deuxième rang, les joueurs ne gagnent aucun point.

4. Jetons Nature

Les joueurs marquent 1 point pour chaque **jeton Nature** encore en leur possession en fin de partie.



MODE SOLO

Mise en place : installez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, avec quelques aménagements. Prenez une seule tuile **Habitat de départ** (pour vous) et placez la pioche de **tuiles Habitat** sur la gauche de l'aire de jeu.

Tour de jeu : votre tour se déroule comme d'habitude sauf que, en fin de tour, juste avant de compléter les **tuiles Habitat** et les **jetons Faune**, vous devez défausser la tuile et le jeton disponibles les plus éloignés de la pioche (les plus à droite). Retirez-les de la partie. Décalez ensuite les tuiles et les jetons restants vers la droite, puis piochez 2 nouvelles **tuiles Habitat** et 2 nouveaux **jetons Faune** pour compléter les lots.

Exemple de tour de jeu :

Au début de votre tour, vous dépensez un **jeton Nature** pour prendre la **tuile Habitat idéal** et le **jeton Faune Élan**.



Vous placez la tuile et le jeton dans votre environnement. Vous défaissez ensuite la tuile et le jeton les plus à droite : la tuile Montagne/Marais et le jeton Ours sont retirés de la partie.



Décalez les 2 **tuiles Habitat** et les 2 **jetons Faune** restants vers la droite (en recréant 2 lots, puisqu'ils n'étaient pas associés), puis remplissez les emplacements disponibles en piochant de nouveaux éléments.



Fin de partie & Décompte : la partie s'arrête au bout de 20 tours de jeu, comme en multijoueur. Comptez vos points comme d'habitude (voir pages 8-9) et comparez votre score à l'échelle ci-contre. Pour profiter au mieux de l'expérience solo de Cascadia, essayez les scénarios, page 13.

60+	Flâneur
70+	Randonneur amateur
80+	Trekkeur averti
90+	Garde forestier
100+	Ranger d'élite !
110+	Légende de la Forêt !!

VARIANTES

VARIANTE FAMILIALE

Mise en place : installez le jeu comme d'habitude à l'exception de l'étape 3 : utilisez UNIQUEMENT la **carte Décompte de la faune** spécifique à la variante familiale.

Tour de jeu : aucun changement (voir Tour de jeu pages 6-7).

Fin de partie & Décompte : comptez comme d'habitude (voir pages 8-9). Vous pouvez ignorer l'étape 3 si vous ne souhaitez pas tenir compte des bonus de majorité.



Carte Décompte de la Faune – Variante familiale

Marquez des points pour chaque groupe d'animaux de la même espèce, en fonction de sa taille. La forme du groupe n'importe pas.

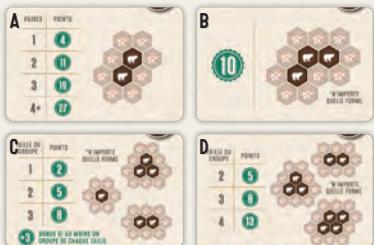


Dans cet exemple : un groupe de 3 saumons, un groupe de 2 renards, un groupe de 2 wapitis, 2 ours isolés, et 3 buse isolées.

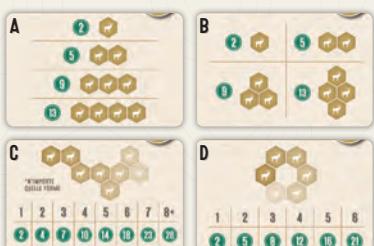
VARIANTE INTERMÉDIAIRE

La variante intermédiaire se joue de la même manière que la variante familiale, mais en utilisant la **carte Décompte de la faune** spécifique à la variante intermédiaire.

CARTES DÉCOMpte DE LA FAUNE



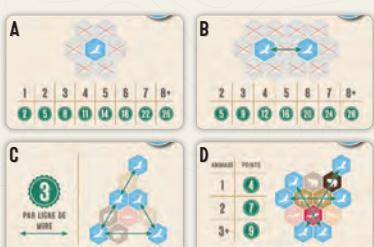
Les **OURS** vous rapportent des points en fonction de la taille des groupes que vous créez. La forme et l'orientation des groupes n'importe pas. Deux groupes ne doivent jamais se toucher (*ils seraient considérés comme un seul groupe*). Chaque groupe doit comporter le nombre exact d'ours indiqué sur la carte Décompte pour rapporter les points correspondants. **Précisions sur les cartes :** (A) Marquez des points en fonction du nombre de paires d'ours. (B) Marquez des points pour chaque groupe d'exactement 3 ours. (C) Marquez des points pour chaque groupe comportant 1, 2 ou 3 ours et obtenez 3 points de bonus si vous avez au moins un groupe de chaque taille. (D) Marquez des points pour chaque groupe comportant 2, 3 ou 4 ours.



Les **WAPITIS** vous rapportent des points pour chaque groupe de wapitis. La plupart des cartes Décompte - Wapiti nécessitent que le groupe reproduise exactement la forme illustrée sur la carte, quelle que soit son orientation. Contrairement aux ours, deux groupes de wapitis peuvent se toucher, mais chaque wapiti ne peut faire partie que d'un seul groupe. Lorsque vous décomptez des groupes de wapitis connectés, assurez-vous de faire le découpage qui vous rapporte le plus de points. **Précisions sur les cartes :** (A) Décomptez chaque groupe de wapitis disposés en ligne droite, quelle que soit l'orientation de la ligne. (B) Décomptez chaque groupe de wapitis reproduisant une des formes indiquées sur la carte, quelle que soit son orientation. (C) Décomptez chaque groupe de wapitis en fonction de sa taille, peu importe sa forme et son orientation. (D) Décomptez uniquement les groupes de wapitis disposés en cercle, comme indiqué sur la carte.



Les **SAUMONS** vous rapportent des points pour chaque banc de saumons. Un banc de saumons est une ligne de saumons, pas forcément disposés en ligne droite, où chaque saumon est adjacent à 2 autres saumons au maximum. Ainsi, un triangle de 3 saumons peut être considéré comme une ligne mais aucun autre saumon ne peut y être rattaché. De même, 2 bancs de saumons ne doivent jamais se toucher. **Précisions sur les cartes :** (A) Décomptez chaque banc de saumons en fonction de sa taille (*le décompte augmente jusqu'à 7 saumons*). (B) Décomptez chaque banc de saumons en fonction de sa taille (*le décompte augmente jusqu'à 5 saumons*). (C) Décomptez chaque banc de saumons en fonction de sa taille (*de 3 à 5 saumons ou plus*). (D) Décomptez chaque banc de 3 saumons ou plus : marquez 1 point par saumon dans la ligne + 1 point pour chaque jeton Faune adjacent à la ligne (*quelle que soit l'espèce*).



Les **BUSES** vous rapportent des points en se déployant au-dessus de votre environnement, soit seules, soit par 2, soit par ligne de mire entre 2 buses. Une ligne de mire est une ligne droite reliant 2 buses en traversant perpendiculairement les côtés des tuiles Habitat, comme illustré sur les cartes. Les lignes de mire ne peuvent pas traverser les buses (*vous ne pouvez pas relier 2 buses à travers une troisième*). **Précisions sur les cartes :** (A) Décomptez chaque buse isolée (sans aucune autre buse autour d'elle). (B) Décomptez chaque buse isolée qui a au moins une autre buse en ligne de mire. (C) Marquez 3 points pour chaque ligne de mire entre 2 buses. Une même buse peut être décomptée dans plusieurs lignes de mire. (D) Reliez vos buses par paires en ligne droite, et marquez des points en fonction du nombre d'animaux différents qui séparent chaque paire (hors buses). Une même buse ne peut faire partie que d'une seule paire.



Les **RENARDS** sont décomptés individuellement (*qu'ils soient adjacents entre eux ou non*) ou par paire, et chaque renard ou paire rapporte des points en fonction des animaux présents sur les tuiles Habitat adjacentes (*jusqu'à 6 tuiles sont adjacentes à un renard isolé, 8 à une paire de renards*). **Précisions sur les cartes :** (A) Décomptez chaque renard individuellement et marquez des points en fonction du nombre d'espèces différentes qui l'entourent (*y compris les autres renards*). (B) Pour chaque renard, marquez des points en fonction du nombre de paires d'espèces différentes (*hors renards*) qui l'entourent. Comme indiqué sur la carte, les animaux d'une paire n'ont pas besoin d'être adjacents entre eux. (C) Pour chaque renard, repérez l'espèce la plus présente autour de lui (*hors renards*) et marquez des points en fonction du nombre d'animaux de cette espèce présents autour du renard. (D) Pour chaque paire de renards, marquez des points en fonction du nombre de paires d'espèces différentes (*hors renards*) qui l'entourent. Comme indiqué sur la carte, les animaux d'une paire n'ont pas besoin d'être adjacents entre eux.

LES SUCCÈS DE CASCADIA

Étudiez la faune et la flore cascadienne pour débloquer des succès au fur et à mesure de vos explorations et devenir un authentique biologiste cascadien ! Vous pouvez obtenir les Succès de Cascadia en jouant en solo ou à plusieurs. La carte de randonnée ci-dessous vous permet de relever les progressions de 5 joueurs. Vous pouvez commencer à enregistrer vos succès à tout moment. Il suffit d'écrire votre nom au départ d'un chemin de randonnée libre. Lors de chaque partie, choisissez un mode Succès : scénarios (page 13), partie normale (page 14) ou règles spéciales (page 14) et suivez les instructions. Quel que soit le mode de jeu, chaque fois que vous obtenez un succès (● ○ ▷ ◆ □), cochez la case de la forme et de la couleur correspondant à votre chemin sur la page du mode de jeu ET la case libre la plus à gauche de votre chemin sur la carte. Parviendrez-vous au rang de biologiste cascadien ?



SUCCÈS (Scénarios)

Ces scénarios peuvent être joués de 1 à 4 joueurs. Chaque scénario vous indique avec quelles **cartes Décompte de la Faune** vous devez jouer et 1 à 4 objectifs que vous devez tous remplir pour réussir le scénario. Si vous jouez en solo, nous vous conseillons de commencer par le scénario 1 et de continuer jusqu'au 15, car la difficulté augmente au fur et à mesure. Vous n'obtenez le succès que si vous réussissez le scénario. En multijoueur, choisissez n'importe quel scénario. Chaque joueur qui remplit tous les objectifs réussit le scénario et obtient le succès. Lorsque vous obtenez un succès, cochez votre case correspondant au scénario sur cette page ET la case suivante de votre chemin sur la carte de randonnée (page 12).

1. 80	2. 80	3. 80
		
4. 85	5. 85 不	6. 85 4
		
7. 90 20	8. 90 5	9. 90 10 5
		
10. 95 F 60 3 7	11. 95 30	12. 95 1 不 1 12
		
13. 100 1 不 5	14. 100	15. 100 5 3 7 20
		

SUCCÈS (Partie normale)

Jouez une partie multijoueur selon les règles normales. Le vainqueur de la partie peut valider UN SEUL succès du tableau ci-dessous, s'il a atteint l'objectif correspondant. Il coche la case correspondant à l'objectif sur cette page ET la case suivante de son chemin sur la carte de randonnée (page 12).

- | | | |
|-----|--|--|
| 1. | | Marquer 80 pts ou + |
| 2. | | Marquer 85 pts ou + |
| 3. | | Marquer 90 pts ou + |
| 4. | | Marquer 95 pts ou + |
| 5. | | Marquer 100 pts ou + |
| 6. | | Marquer 105 pts ou + |
| 7. | | Marquer 110 pts ou + |
| 8. | | Finir la partie sans jeton Nature |
| 9. | | Ne pas avoir d'ours |
| 10. | | Ne pas avoir de wapiti |
| 11. | | Ne pas avoir de saumon |
| 12. | | Ne pas avoir de buse |
| 13. | | Ne pas avoir de renard |
| 14. | | Avoir plus de 10 animaux d'une espèce |
| 15. | | Majorité pour 3 types d'habitats ou + |
| 16. | | Marquer 5 pts ou + pour chaque habitat |
| 17. | | Marquer 12 pts ou + pour un habitat |
| 18. | | Marquer 15 pts ou + pour un habitat |
| 19. | | Marquer 10 pts ou + pour chaque espèce |
| 20. | | Marquer 20 pts ou + pour 2 espèces |
| 21. | | Marquer 30 pts ou + pour une espèce |
| 22. | | Finir la partie avec 5 jetons Nature ou + |
| 23. | | Finir la partie avec 10 jetons Nature ou + |
| 24. | | Aucune tuile Habitat idéal complétée |
| 25. | | N'avoir que 3 espèces différentes au maximum |

SUCCÈS (Règles Spéciales)

Jouez une partie multijoueur selon les règles normales en ajoutant une (et une seule) règle spéciale de la liste ci-contre. Le vainqueur de la partie peut valider le succès correspondant : il coche la case correspondant à la règle spéciale sur cette page ET la case suivante de son chemin sur la carte de randonnée (page 12).

1. Au moins l'un des habitats doit correspondre pour placer une tuile Habitat.



2. Les habitats doivent NE PAS correspondre pour placer une tuile Habitat. (Note: ignorez les décomptes d'habitats pour cette partie)



3. Décompte d'habitats alternatif : chaque ensemble d'habitats d'exactlyement 3 tuiles vaut 3 points.



4. Décompte d'habitats alternatif : les ensembles d'habitats doivent faire au moins 5 tuiles pour être décomptés.



5. Jouez avec seulement 3 lots tuile Habitat + jeton Faune disponibles (au lieu de 4).



6. Jouez avec 2 cartes Décompte de la faune pour chaque espèce. Chaque joueur choisit quelle carte de chaque espèce il décompte.



7. N'utilisez pas les tuiles Habitat de départ. Chaque joueur reçoit à la place 2 tuiles Habitat au hasard.
(Prenez ces tuiles de la pioche.
La partie ne dure que 18 tours).



8. Vous devez dépenser 2 jetons Nature au lieu d'un pour effectuer une action de jeton Nature.



9. Vous n'avez pas le droit de placer votre jeton Faune sur la tuile Habitat que vous venez de prendre.



10. Jouez avec les cartes Décompte cachées : chaque joueur commence la partie avec l'une des cartes Décompte en main. Les cartes en surplus sont placées face visible dans l'aire de jeu. Lorsqu'un joueur joue un jeton Nature, il doit révéler sa carte Décompte et la placer face visible dans l'aire de jeu.





GRIZZLY (OURS)

Le Grizzly (*Ursus arctos horribilis*) est la plus grande espèce d'ours nord-américaine. Il peut mesurer jusqu'à 2,50 m dressé sur ses pattes arrière. Environ 75% de son alimentation est composée de baies, de fruits et de noix, mais il est omnivore et consomme une large palette de plantes et d'animaux. Les populations de grizzlys ont été dramatiquement affectées par la colonisation humaine de leur milieu. Les efforts consentis pour leur préservation ont permis de stabiliser la population dans certaines zones, mais à seulement 5% de ce qu'elle était autrefois.



WAPITI DE ROOSEVELT

Le Wapiti de Roosevelt (*Cervus canadensis roosevelti*) est la plus grande espèce de wapitis de la région. Il peut atteindre 3 m de long, 2 m de haut et peser jusqu'à 500 kg ! Il tire son nom du président des États-Unis Theodore Roosevelt qui a créé en 1909 le Mount Olympus National Monument (désormais appelé Parc National Olympique) pour préserver les espèces sauvages et leur habitat.



SAUMON CHINOOK

La Saumon Chinook (*Oncorhynchus tshawytscha*) est la plus grande espèce de saumons du Pacifique que l'on retrouve en Cascadia. Cette espèce est incroyablement répandue : on la retrouve au nord-ouest du Pacifique, au sud jusqu'aux côtes californiennes et même de l'autre côté de l'océan, sur les côtes asiatiques. De nombreuses espèces de saumons sont menacées par les activités humaines, en particulier les barrages et la pêche intensive.



BUSE À QUEUE ROUSSE

La Buse à Queue Rousse (*Buteo jamaicensis*) est l'une des espèces les plus répandues en Amérique du Nord. On en trouve en Cascadia, mais aussi dans tout le continent. Son envergure peut atteindre 1,30 m. La buse à queue rousse est un rapace, un prédateur qui attaque ses proies en plongeant lentement, ses griffes en avant, contrairement au faucon qui descend très vite sur ses proies, en piqué.



RENARD ROUX

Le Renard Roux (*Vulpes vulpes*) est l'un des mammifères les plus répandus dans tout l'hémisphère nord. Sous-espèce du renard roux, le renard roux de Cascadia vit dans les prairies et dans l'étage subalpin des montagnes cascadiennes. Le renard roux est un chasseur malin qui mange à peu près de tout, du petit rôdeur aux oiseaux, et même des œufs et des insectes.

RIVIÈRES

Le fleuve Columbia est le plus grand et probablement le plus connu de tous les cours d'eau cascadiens ! Il prend source dans les Montagnes Rocheuses de Colombie-Britannique et rejoint l'océan Pacifique près d'Astoria, dans l'Oregon. Le fleuve parcourt près de 2000 km et abrite de nombreuses espèces de saumons comme le chinook, le saumon argenté, le saumon rouge ou le steelhead.

MARAIS

Les marais sont souvent considérés comme les « reins de la nature » pour leur capacité à nettoyer les écosystèmes aquatiques, en diffusant des nutriments comme le phosphore. Ils offrent une biodiversité exceptionnelle et abritent de très nombreuses espèces différentes. Les marais sont aussi extrêmement fertiles, leur végétation abondante convertissant efficacement l'énergie du soleil en biomasse.

FORÊTS

Les forêts de Cascadia comptent parmi les plus belles et les plus diversifiées au monde. Le Douglas de Menzies est l'espèce dominante dans la plupart des forêts primaires. La Forêt humide de Hoh, dans le Parc National Olympique, est l'un des endroits les plus arrosés au monde avec plus de 3 m de pluie chaque année ! Les forêts sont des puits de carbone très importants car les arbres emprisonnent de grandes quantités de CO₂ et contribuent largement à limiter le changement climatique.

PRAIRIES

Les prairies sont de grandes étendues d'herbe, souvent dégagées, avec très peu d'arbres. En Cascadia, la plupart des prairies se trouvent dans les zones sèches et désertiques de la région. Les prairies ont souvent l'air calmes et désertes, mais elles cachent une biodiversité très riche et abritent de nombreuses espèces différentes dont des rôdeurs, des reptiles, des oiseaux et des mammifères comme les renards.

MONTAGNES

La Chaîne des Cascades s'étend du sud de la Colombie-Britannique au nord de la Californie. Cette chaîne montagneuse est composée de montagnes volcaniques comme le mont Saint Helens (connu pour son éruption en 1980), et d'autres non-volcaniques comme les North Cascades. Le plus haut sommet du massif est le mont Rainier qui culmine à près de 4400 m d'altitude. Le mont Rainier est indissociable du paysage de Seattle, et l'une des attractions géographiques les plus connues de la région.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Début 2019, Flatout Games a ouvert ses portes à d'autres créateurs pour fonder Flatout Games Colab. Ce laboratoire permet aux membres de Flatout Games de rencontrer des personnes incroyables impliquées dans le domaine du jeu de société et de réaliser plein de projets cool avec elles. Nous impliquons tout le monde de A à Z dans le processus de création pour offrir la meilleure expérience possible. La publication de Cascadia est le résultat d'un projet passionnant pour toutes les personnes impliquées, toutes membres d'une équipe incroyablement soudée : on prend des risques ensemble, on en récolte les fruits ensemble !

L'équipe Flatout Games Colab pour Cascadia :

Randy Flynn - conception, développement

David Iezzi - développement

Molly Johnson - direction artistique, administration, développement, marketing

Dylan Mangini - conception graphique, marketing

Robert Melvin - développement, administration, logistique

Kevin Russ - conception graphique, marketing, développement

Shawn Stankewich - gestion de projet, production, développement, marketing

Illustrations - Beth Sobel

Conception du Mode Solo - Shawn Stankewich

Conception des Scénarios et des Succès - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Équipe AEG :

Nicolas Bongiu - chef de projet

David Lepore - production

Version française :

Traduction - Bruno Larochette

Relecture - Élise Rongier, Siegfried Würtz

Nous tenons à remercier chaleureusement nos amis pour leur soutien et leurs parties test de Cascadia :

Kalil Alabaidi, 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, 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, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Lauren Woolsey, Mark Yuasa, et John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub, et Zephyr Workshop.

Et toutes les personnes qui ont donné de leur temps et de leur talent pour tester Cascadia et nous aider à le faire connaître au monde entier !

Flatout Games tient à exprimer la plus grande gratitude à toutes les personnes qui ont contribué au projet et ont rendu Cascadia possible : **Andrew Amerman, Marleen Arenivar, Gregory Beecher, Justin Bird, Steve Carpenter, Vincent Deloso, Bojan Despotovic, Jacki Flynn, Jim & Pam Flynn, Benjamin Guinane, Michael & Holly Indence, Theresa L. Misenhelter, The Monaghan Family, Dexter Nicholson, Morgan Nicholson, Aaron M Pope, Erik Schick, Jenny & Andy Sletten, Mark Stankewich, Upstart Boardgamer.**

VOUS AIMEZ CASCADIA ?
#CASCADIAGAME

SUIVEZ-NOUS :
@LuckyDuckFR (Twitter)



Des questions ? info@luckyduckgames.com



© 2021 Lucky Duck Games.
Plac Nowy 3/44
31-056 Cracovie, Pologne.
Tous droits réservés. Imprimé en Chine.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans (risque d'étouffement).
<https://luckyduckgames.com/fr>