



CASCADIA - Manuel de l'utilisateur

12.01.2025

—

CHAMI Raëd & MATHIEU Julien

Institut Gaspard-Monge

L3 Informatique

Présentation

Dans Cascadia, les joueurs s'affrontent afin de créer l'environnement le plus varié en piochant des Tuiles Habitat et des Jetons Faune. Leur but est d'élaborer une magnifique mosaïque de paysages. Chaque jeu de Cascadia apporte une combinaison unique d'objectifs de marquage liés à chacune des cinq espèces de faune. Pendant qu'ils arrangent les espèces de faune en groupes afin de marquer des points, les joueurs vont également s'affronter pour créer avec des tuiles contigües les plus vastes couloirs d'un même habitat. Lorsque les joueurs développent leur environnement, ils doivent veiller tant aux habitats ainsi créés qu'à la faune qui les peuplera, avec pour objectif de créer l'écosystème le plus harmonieux de Cascadia.

Déroulement de la Partie

En commençant avec le premier joueur, et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont s'approprier des Tuiles Habitats et des Jetons Faune afin de les ajouter à leur environnement en expansion, jusqu'à la fin du jeu. Lors de chaque tour, un joueur va sélectionner une combinaison d'une Tuile Habitat et d'un Jeton Faune et les jouer dans son environnement (l'environnement de chaque joueur est constitué par l'arrangement intégral de tuiles et de jetons, incluant sa Tuile Habitat de Départ, se trouvant devant lui). À la fin du tour de chaque joueur, la Tuile Habitat et le Jeton Faune sélectionnés seront remplacés par une nouvelle Tuile Habitat et un nouveau Jeton Faune, provenant respectivement des piles de Tuiles Habitat et du Sac en Tissu. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de Tuiles Habitat disponibles pour en renouveler une sélectionnée par un joueur (chaque joueur effectue exactement 20 tours). Puis le jeu s'achemine vers le marquage final de points et le joueur ayant remporté le plus de points sera le gagnant !

Étapes d'installation

Contenu de l'archive

L'archive du projet contient comme spécifié dans l'énoncé :

- un répertoire **src** contenant les sources du projet
- un répertoire **docs** contenant deux fichiers .pdf (user et dev)
- un répertoire **classes** vide, qui contiendra les classes une fois compilés avec ant
- un répertoire **lib** contenant les librairies dont dépend l'application
- un jar exécutable **Cascadia.jar**
- un fichier **build.xml**

Pour lancer

Lancez la classe principale en exécutant le fichier **Main.java** dans graphical.main.

Une fois lancé ...

I. Indiquez le nombre de joueurs

Depuis le Menu, cliquez sur Options puis indiquez le nombre de joueurs avec les boutons + et -.

II. Choix de la variante

Deux variantes sont disponibles : **familiale** et **intermédiaire**.

Les règles sont presque identiques, à l'exception du système de comptage des points, qui utilise des grilles spécifiques à chaque variante.



III. Choix de l'interface

Trois interfaces sont disponibles : sur **terminal**, avec des tuiles **carrées**, avec des tuiles **hexagonales**.

Ces interfaces ne changent pas les règles du jeu, la seule différence est qu'avec des tuiles hexagonales chaque tuile n'a pas 4 mais 6 voisins !

IV. Règle de la main morte

Une **main morte** est une situation où les 4 jetons Faune liés aux tuiles sont de la même espèce. Dans ce cas, une nouvelle main est tirée.

Les joueurs peuvent également décider si une main contenant 3 animaux identiques doit être considérée comme morte.

V. Choix de sa paire Tuile - Jeton

À chaque tour, 4 paires **Tuile Habitat - Jeton Faune** vous sont proposées.
Vous ne pouvez choisir que les paires dont le **jeton est plaçable**.

Astuce :

Prenez en compte la stratégie optimale pour placer la **Tuile Habitat** mais aussi l'utilité du **Jetton Faune** pour votre progression.



VI. Placement de l'habitat

Positionnez votre Tuile Habitat sur le plateau en choisissant **l'emplacement le plus stratégique**. Les **groupes d'habitats du même type** rapportent de plus en plus de points alors que les **habitats isolés**, eux, ne rapportent aucun point.

VII. Placement du jeton Faune

Placez votre Jeton Faune sur une tuile Habitat.

Attention : une tuile n'accepte que certains animaux, identifiables par leur initiale sur la grille de jeu.

VIII. Répétez les étapes III à V pour chaque joueur

Fin de la partie

Comptage des points

À la fin du jeu, les points sont comptabilisés automatiquement en fonction de la variante choisie. Le détail du score est affiché, et le joueur ayant accumulé le plus de points est déclaré **vainqueur**.