

Lancement du Jeu

Pour lancer le jeu, vous aurez deux options :

- Utiliser directement le fichier .jar.
- Compiler le programme.

Lors du lancement, plusieurs choix vous permettront d'initialiser le jeu selon vos préférences.

Vous serez d'abord invité à :

- Charger une partie à l'aide d'une sauvegarde préalablement effectuée.
- Choisir le type de tuiles avec lesquelles vous souhaitez jouer :
 - Tuiles carrées : 1 paysage et 1-2 animaux.
 - Tuiles hexagonales : 1-2 paysages et 1-3 animaux.

Ensuite, vous devrez indiquer :

- Le nombre de joueurs, leurs noms respectifs.
- Le mode de jeu :
- Avec les tuiles carrées, deux modes sont disponibles : terminal ou graphique.
- Avec les tuiles hexagonales, seul le mode graphique est disponible.

Note importante : Les éléments du jeu (paysages et animaux et angle) sont représentés sous forme abrégée :

- Montagne → MO, Prairie → P, etc.
- Renard → R, etc.
- Nord Ouest → No etc

Mode Terminal

Si vous choisissez le mode terminal, voici le déroulement :

- Choix des cartes de score

Vous devrez sélectionner, via le terminal, les cartes de score parmi :

- Les deux variantes : famille et intermédiaire.
- Les différentes cartes de décompte pour chaque type d'animal.

Déroulement du jeu

Le jeu commence avec le premier joueur.

- En haut de votre plateau, vous aurez 4 choix, chacun représentant une tuile et un jeton faune.
- Vous devrez indiquer le numéro du choix (entre 1 et 4).
- Ensuite, vous poserez la tuile sur le plateau en précisant les coordonnées (x, y) où elle doit être placée.
- Après avoir posé la tuile, vous placerez également le jeton faune de la même manière (avec des coordonnées).

Le tour passe ensuite au joueur suivant.

A chaque tour, vous aurez la possibilité de sauvegarder la partie et de l'arrêter pour la reprendre ultérieurement.

Après 20 tours, les points sont calculés en fonction des cartes de score et des bonus de majorité.

Le gagnant sera affiché à la fin.

Mode Graphique avec Tuiles Carrées

Si vous choisissez le mode graphique avec tuiles carrées, voici le déroulement :

- Choix des cartes de score

Une interface s'affichera avec 3 boutons représentant les différentes cartes de score :

- Variante famille.
- Variante intermédiaire.
- Carte de décompte : pour choisir une carte de score spécifique pour chaque animal.

Déroulement du jeu

Au lancement, en haut de l'écran, 4 choix seront affichés, représentant une tuile et un jeton faune.

Au centre de l'écran, votre plateau de jeu sera visible.

Chaque tuile affichera :

- Une couleur représentant le paysage (exemple : rivière → bleu, montagne → marron).
- Un texte indiquant les animaux présents et, éventuellement, la présence d'un jeton faune.

Pour jouer :

- Cliquez sur un des 4 choix disponibles.
- Placez votre tuile en cliquant sur l'endroit souhaité sur le plateau, en respectant les règles de Cascadia.
- Placez ensuite votre jeton faune de la même manière.

Le tour passe alors au joueur suivant.

Après 20 tours, le score est calculé pour chaque joueur en fonction des cartes de score.

Le gagnant, avec son score, est affiché à la fin.

Mode Graphique avec Tuiles Hexagonales

Le mode graphique avec tuiles hexagonales suit un fonctionnement similaire au mode graphique avec tuiles carrées, avec quelques différences :

- Rotation des tuiles

Avant de choisir votre option, vous pourrez tourner les tuiles hexagonales.

La rotation est indiquée par des abréviations représentant l'inclinaison des paysages sur la tuile :

- Ouest (O), Est (E), Nord-Ouest (NO), Nord-Est (NE), Sud-Ouest (SO), Sud-Est (SE).

Vous pourrez lire les orientations sur le texte de la tuile.

Placement des tuiles et jetons faune

Après avoir réglé l'inclinaison de la tuile, cliquez sur une option parmi les 4 choix, puis placez la tuile et le jeton faune, comme pour les tuiles carrées.

Après 20 tours, le score est calculé en fonction des cartes de score.

Le gagnant, avec son score, sera affiché à la fin.