

CASCADIA

Règles du jeu

Un jeu de réflexion, mêlant pose de tuiles et pioche de jetons, ayant pour thème les habitats et la faune de la bordure Nord-ouest du Pacifique, pour exactement 2 joueurs



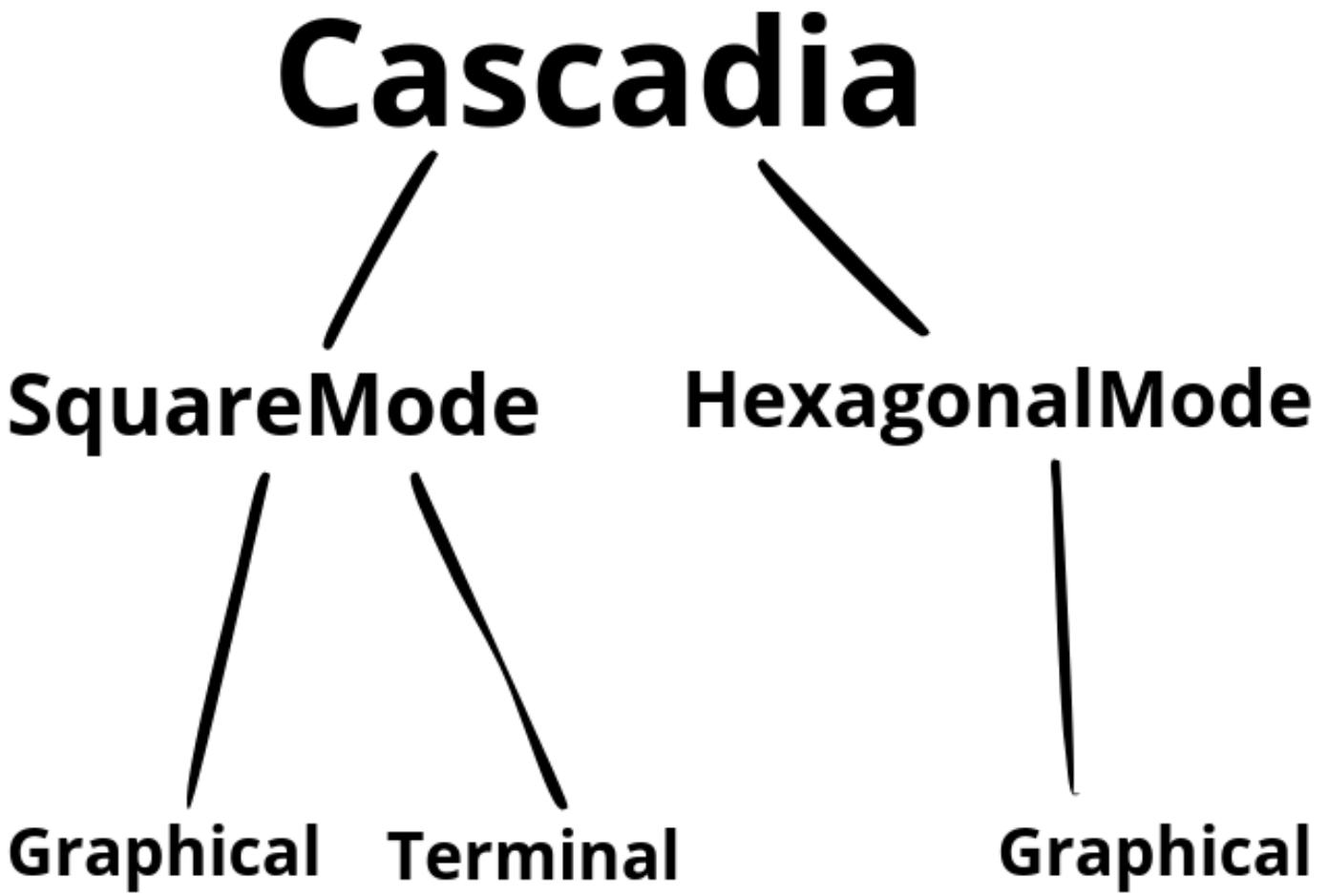


- Pourquoi Cascadia ?

La région de **Cascadia**, en Amérique du Nord, s'étend entre l'océan Pacifique à l'ouest et les Montagnes Rocheuses à l'est. Elle inclut généralement la Colombie-Britannique et le Yukon au Canada, ainsi que l'Idaho, l'Oregon et Washington aux États-Unis.

- À propos du jeu

Dans Cascadia, deux joueurs s'affrontent afin de créer l'environnement le plus varié dans la bordure Nord-ouest du Pacifique 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.



Sommaire

MATÉRIEL

- **MATÉRIEL Tuiles Carrés**
- **MATÉRIEL Tuiles Hexagonales**

DÉROULEMENT DU JEU

- **DÉROULEMENT DU JEU** Exemples

LE TOUR

- **RÉSUMÉ D'UN TOUR (TERMINAL)**
- **RÉSUMÉ D'UN TOUR (CarrésGRAPHIQUE)**
- **RÉSUMÉ D'UN TOUR (Hexagonal)**

FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE

MODE SOLO

VARIANTES

CARTES DÉCOMPTE DE LA FAUNE

LES SUCCÈS DE CASCADIA

- **SUCCÈS (Scénarios)**
- **SUCCÈS (Partie normale)**

MATÉRIEL Tuiles Carrés

Ici, nous allons présenter tout ce que l'on peut rencontrer en jouant à ce jeu (mode Carré) ainsi que tout ce qui est nécessaire pour y jouer.



Tuiles Habitat, incluant Tiles Repère (Montagne, Forêt, Prairie, Marais, Fleuve)

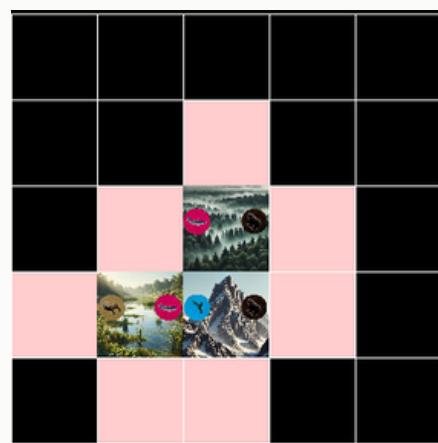
Tuiles Habitat de Départ



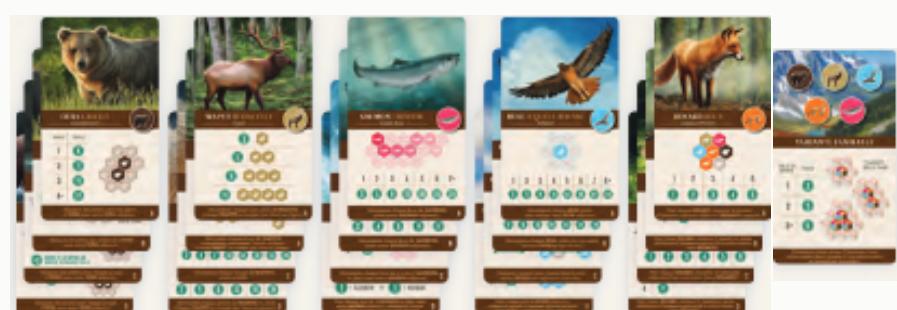
Jetons Faune (Ours, Wapitis, Saumons, Buses, Renards)



La file de jeu (extrait de sac)



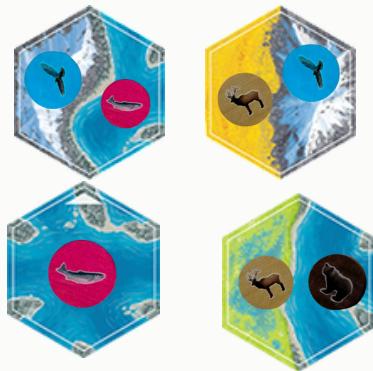
Le plateau de jeu



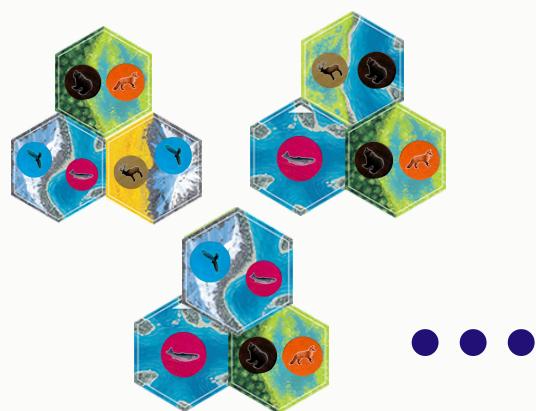
*21 Cartes Décompte de la Faune
(4 ours, 4 wapitis, 4 saumons, 4 buses, 4 renards)*

MATÉRIEL Tuiles Hexagonales

Ici, nous allons présenter tout ce que l'on peut rencontrer en jouant à ce jeu (mode Hexagonal) ainsi que tout ce qui est nécessaire pour y jouer.



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



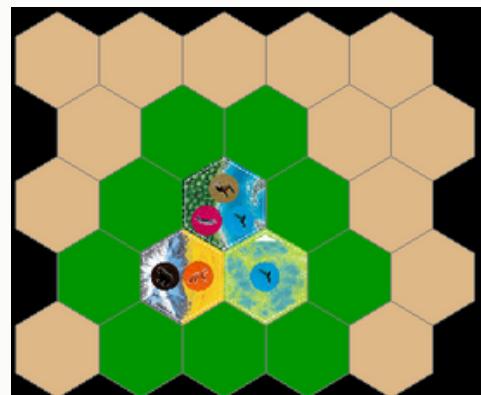
Tuiles Habitat de Départ



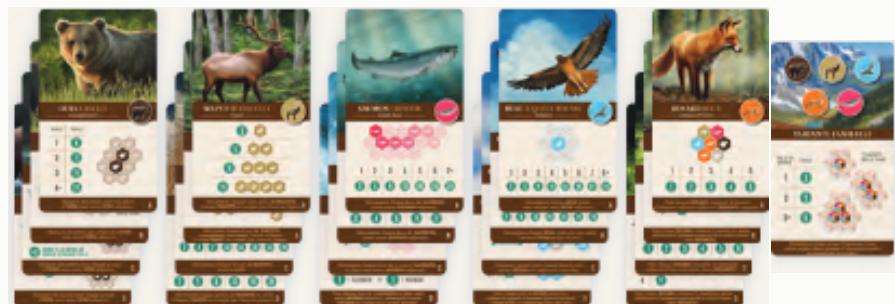
100 Jetons Faune
(20 ours, 20 wapitis, 20 saumons,
20 buses, 20 renards)



La file de jeu (extrait de sac)



Le plateau de jeu



21 Cartes Décompte de la Faune
(4 ours, 4 wapitis, 4 saumons, 4 buses, 4 renards)

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu contient 2 modes (Carré, Hexagonal) et se joue sur terminal ou sur une interface graphique, c'est au joueurs de choisir.

Important, Il faut savoir que :

- **Le mode Hexagonal se joue qu'en mode graphique**

À l'exécution du programme les joueurs doivent saisir quelques informations sur le terminal:

- **Nombre de joueurs.**
- **Le Type des Tuiles** (Carrée / Hexagonal)
- **La variante pour le score**
 - Cartes faune -> vous devez choisir la carte pour chaque animal
- **le nom de chaque joueur.**
- **le mode d'affichage** (Terminal/Graphique)

Le jeu se lance!!

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, s'affichant sur l'interface).

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 effectuera exactement 20 tours). Puis le jeu s'acheminera vers le marquage final de points et le joueur ayant remporté le plus de points sera le gagnant

DÉROULEMENT DU JEU Exemples

Exemple 1 : 2 joueurs , tuiles Carrées, variante Intermédiaire

```
Console × Game [Java Application] /usr/lib/jvm/java-23-openjdk-amd64/bin/java (10 janv. 2025) Picked up _JAVA_OPTIONS: -Dawt.useSystemAAFontSettings=on -Dswing.aa Combien de joueurs participeront ? (1 à 4) :2 Choisissez un type de tuiles : 1 -> Tuiles Carrées 2 -> Tuiles Hexagonales Votre choix : 1 Choisissez une variante pour calculer le score : 1 -> Famille 2 -> Intermédiaire 3 -> Cartes Faune Votre choix :2 Veuillez entrer le nom du joueur numéro 1 :bachir Veuillez entrer le nom du joueur numéro 2 :massy Choisissez un mode de jeu : 1 -> Terminal 2 -> Graphique Votre choix : 2
```

Exemple 2 : 4 joueurs , tuiles Hexagonales, Cartes faune

```
Console × Game [Java Application] /usr/lib/jvm/java-23-openjdk-amd64/bin/java (10 janv. 2025) Picked up _JAVA_OPTIONS: -Dawt.useSystemAAFontSettings=on -Dswing.aa Combien de joueurs participeront ? (1 à 4) :4 Choisissez un type de tuiles : 1 -> Tuiles Carrées 2 -> Tuiles Hexagonales Votre choix : 2 Le mode hexagonal est uniquement disponible en mode graphique. Choisissez une variante pour calculer le score : 1 -> Famille 2 -> Intermédiaire 3 -> Cartes Faune Votre choix :3 Choisissez une carte pour l'animal Bear (A, B, C, D) :B Choisissez une carte pour l'animal Fox (A, B, C, D) :C Choisissez une carte pour l'animal Elk (A, B, C, D) :B Choisissez une carte pour l'animal Salmon (A, B, C, D) :A Choisissez une carte pour l'animal Buzzard (A, B, C, D) :D Veuillez entrer le nom du joueur numéro 1 :bachir Veuillez entrer le nom du joueur numéro 2 :massy Veuillez entrer le nom du joueur numéro 3 :Dahmane Veuillez entrer le nom du joueur numéro 4 :Taxna
```

RÉSUMÉ D'UN TOUR (TERMINAL)

La partie se lance :

1. Sélectionnez une Tuile Habitat et un Jeton Faune

```
+-----+
| Wetlands |
| Fox      |
| Bear     |
| token: Aucu |
+-----+-----+
| Mountains |
| Bear     |
| Salmon   |
| token: Aucu |
+-----+-----+
| Forests  |
| Fox      |
| Salmon   |
| token: Aucu |
+-----+-----+
| Wetlands |
| Fox      |
| Buzzard  |
| token: Aucu |
+-----+-----+
choisir une tuile entre 0 et  3 :
```

Au début de chaque tour, il y a quatre Tuiles Habitat et quatre Jetons Faune affiché sur le terminal. Les Tuiles Habitat et les Jetons Faune sont arrangés en quatre combinaisons distinctes (chacune affichant une Tuile Habitat et un Jeton Faune), offrant ainsi quatre choix possibles.

Choisir une combinaisons en entrant un entier de 0 à 3.

Avant de faire une sélection, le programme vérifie si l'une des espèces de faune est surpeuplée :

- Si les 4 Jetons Faune disponibles sont identiques, ils sont automatiquement enlevés.
- Si 3 des Jetons Faune disponibles sont identiques, le joueur actif peut choisir d'enlever ces jetons.
le programme demande au joueur actif si il veut changer les jetons. (**Yes/No**). Le joueur doit répondre par **y** ou **n**.

```
would you like to replace the tokens that are the same y ( yes ) y
```

2. Placez la Tuile et le Jeton dans Votre Environnement

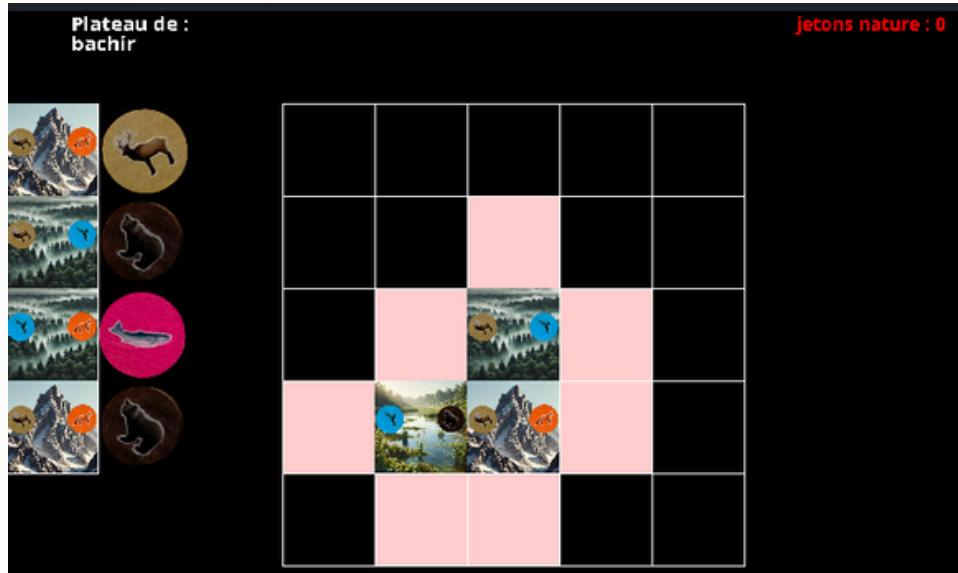
Une fois que vous avez sélectionné votre Tuile Habitat et votre Jeton Faune, vous les placez dans votre environnement affiché sur le terminal, dans n'importe quel ordre. La Tuile Habitat doit être placée dans votre environnement selon les règles de placement suivantes :



RÉSUMÉ D'UN TOUR (CarrésGRAPHIQUE)

La partie se lance :

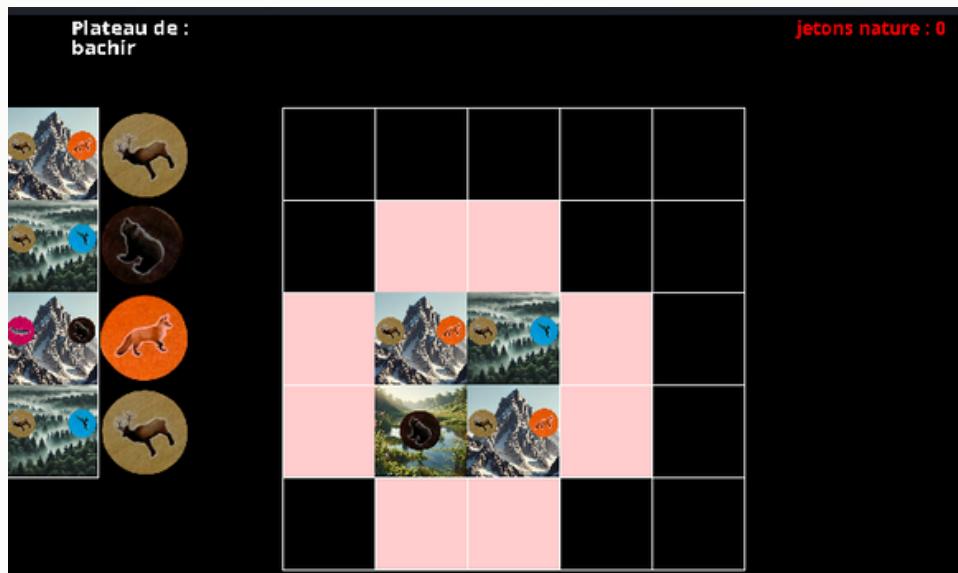
1. Sélectionnez une Tuile Habitat et un Jeton Faune



Au début de chaque tour, il y a quatre Tuiles Habitat et quatre Jetons Faune affiché sur l'interface. Les Tuiles Habitat et les Jetons Faune sont arrangés en quatre combinaisons distinctes (chacune affichant une Tuile Habitat et un Jeton Faune), offrant ainsi quatre choix possibles.
Choisir une combinaisons en cliquant sur avec la souris (clic droit).

Avant de faire une sélection, le programme vérifie si l'une des espèces de faune est surpeuplée :

- Si les 4 Jetons Faune disponibles sont identiques, ils sont automatiquement enlevés.
- Si 3 des Jetons Faune disponibles sont identiques, le joueur actif peut choisir d'enlever ces jetons en cliquant sur la touche **Y** de **clavier** pour les changer ou sur **N** pour refuser.



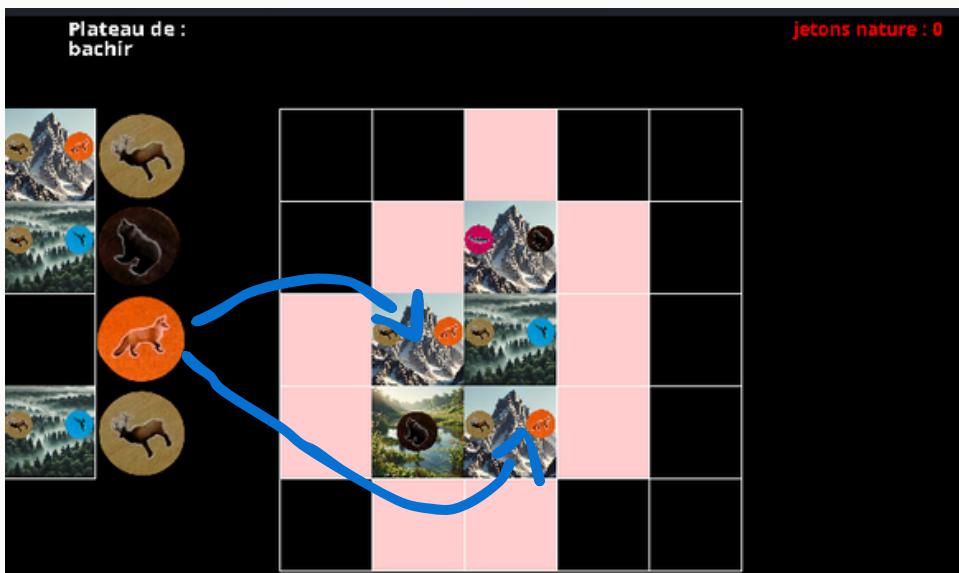
2. Placez la Tuile et le Jeton dans Votre Environnement

Une fois que vous avez sélectionné votre Tuile Habitat et votre Jeton Faune, vous les placez dans votre environnement affiché sur l'interface, dans n'importe quel ordre en cliquant (clicdroit) sur l'implacement désiré .

La Tuile Habitat doit être placée dans votre environnement selon les règles de placement suivantes :

- A. La Tuile Habitat doit être placée de manière adjacente à n'importe quelle Tuile Habitat déjà présente dans votre environnement : la Tuile Habitat doit toucher au moins un côté d'une tuile placée auparavant, ou la Tuile Habitat de Départ.
- La Tuile Habitat ne peut pas être placée par-dessus une autre Tuile Habitat, et aucune autre Tuile Habitat ne peut être déplacée.

Le Jeton Faune peut être placé sur une seule Tuile Habitat selon les règles de placement suivantes



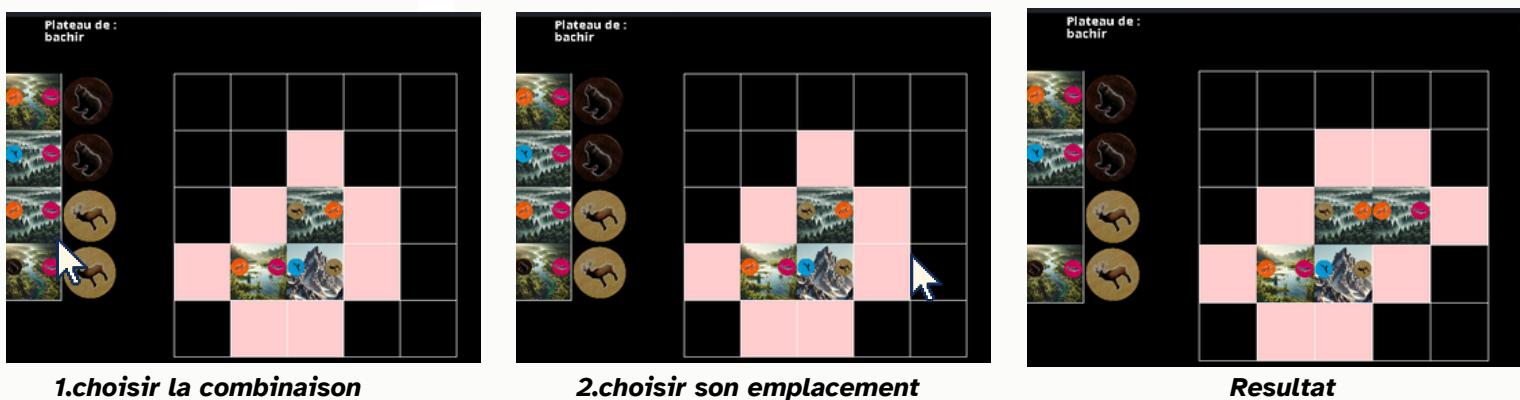
<-- Jeton **Fox**

- La Tuile Habitat ne doit avoir aucun Jeton Faune déjà placé sur elle (cela signifie qu'il y aura toujours au maximum un Jeton Faune par Tuile Habitat).
- La Tuile Habitat doit afficher l'espèce de faune correspondante (il y a exactement 2 choix affichés dessus).
- Si vous ne pouvez pas réglementairement placer le Jeton Faune parce qu'aucune Tuile Habitat disponible n'accueille cette espèce de faune, le programme passera votre tour, et remet le Jeton Faune dans le Sac.

Votre tour est maintenant terminé. C'est au tour du joueur suivant

NOTE : Placer sur l'interface graphique

Le placement des tuiles et des jetons dans le jeu se fait avec des clicdroit de la souris



1.choisir la combinaison

2.choisir son emplacement

Résultat

RÉSUMÉ D'UN TOUR (Hexagonal)

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

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



Éjectez 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.



Éjectez 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.

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

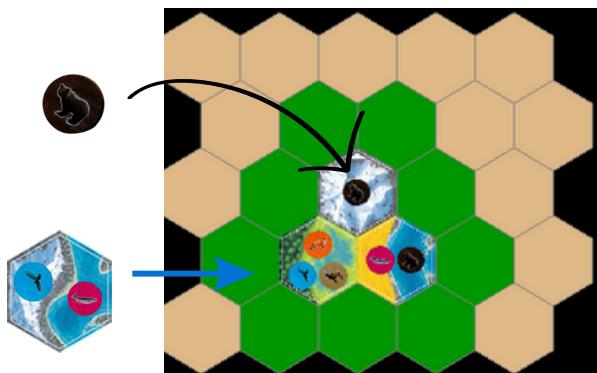
Le joueur peut maintenant choisir son lot composé d'une tuile Habitat et d'un jeton Faune. Par défaut, il doit prendre un lot existant, mais il peut également choisir de dépenser un jeton Nature pour bénéficier de l'un des effets suivants :

- 1. Prendre n'importe quelle tuile Habitat disponible et n'importe quel jeton Faune disponible.
- 2. Éjecter 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.

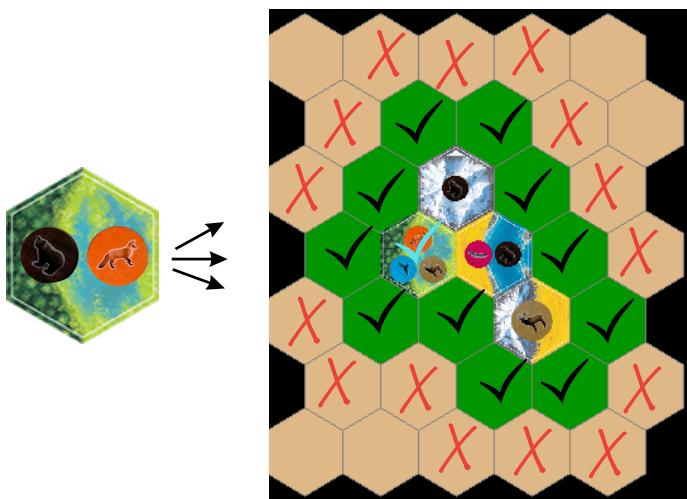
2. Placer sa tuile Habitat et son jeton Faune dans son environnement

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



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 :

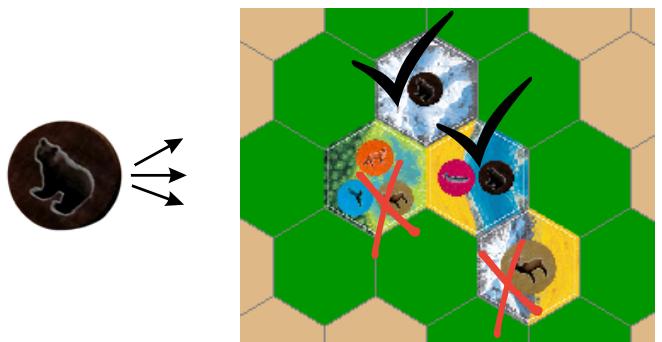


A. La nouvelle tuile Habitat doit être adjacente à au moins une tuile Habitat déjà placée. Autrement dit, elle doit avoir un côté en commun avec au moins une autre tuile Habitat déjà présente dans son environnement (tuile Habitat de départ comprise).

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.



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.

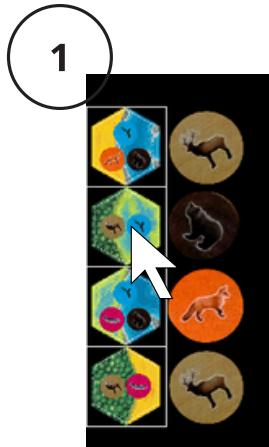
Si vous placez un jeton Faune sur une tuile Habitat idéal, prenez un jeton Nature (voir Détail des tuiles, page 8).

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.

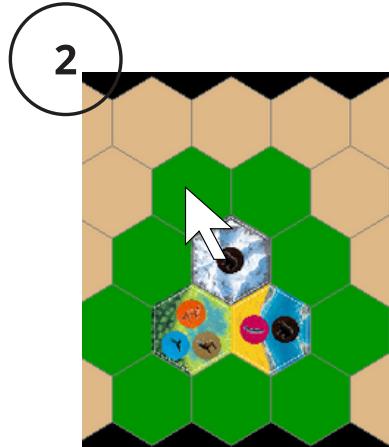
Note : lorsque vous complétez les lots, ne déplacez pas les tuiles et les jetons déjà présents, remplissez simplement les emplacements vides.

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

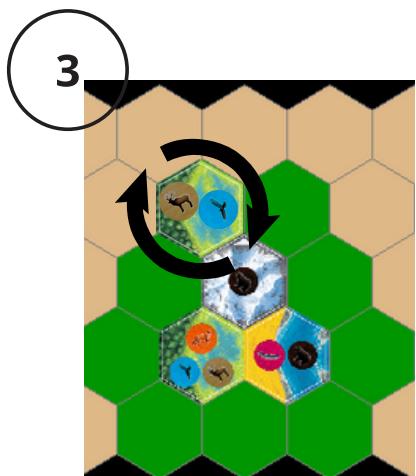
Étapes pour Positionner une Tuile



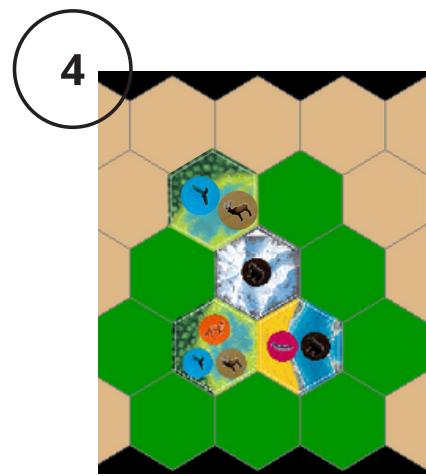
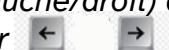
1. un clic souris sur la tuile Habitat pour la choisir



2. un clic souris sur l'emplacement désiré sur le plateau



3. Faire la rotation de la tuile avec les flèches (gauche/droite) du clavier



4. Valider la position de la tuile avec la touche espace du clavier

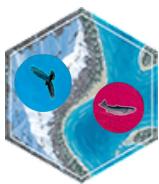


Détail des tuiles :

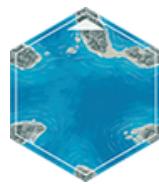
chaque tuile Habitat présente 1 ou 2 types de terrain et 1,2 ou 3 symboles Faune.



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



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



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

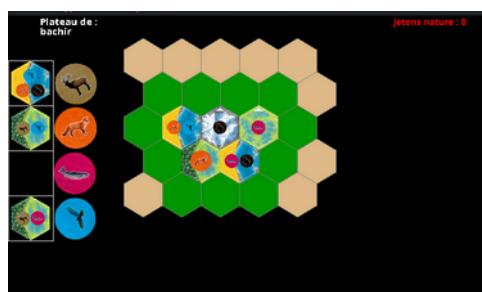
Jetton Nature :

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.

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.

Exemple :



le joueur placera le jeton ours sur la tuile idéal
il gagnera un jeton nature



un message s'affiche en haut de plateau
“Voulez-vous utiliser le jeton Nature?”
avec deux options (J/T) et **N** pour refuser

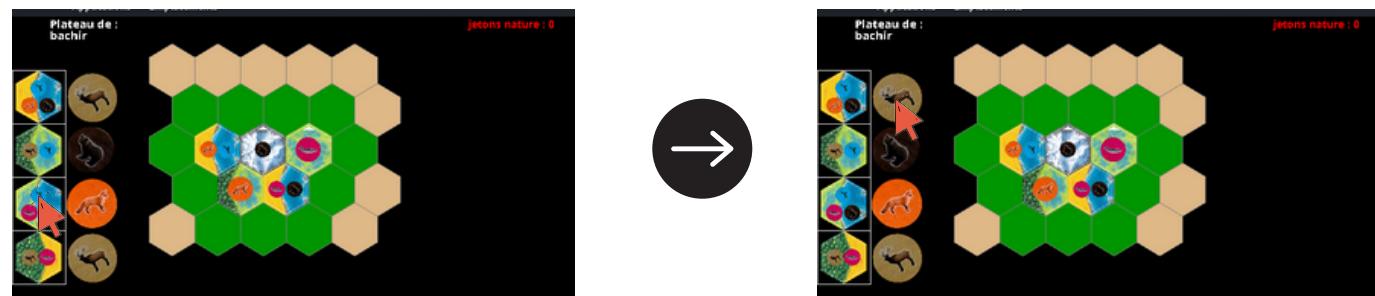
Option J : En appuyant sur la touche ‘J’ de clavier

Le joueur sélectionne le jeton qu'il souhaite échanger en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Ce jeton est alors retiré de la file, et un message s'affiche : « Voulez-vous continuer à remplacer un jeton ? »



Option T : En appuyant sur la touche ‘T’ du clavier

Le joueur peut Prendre n'importe quelle tuile Habitat disponible et n'importe quel jeton Faune disponible. En cliquant tout simplement sur la tuile d'habitat désiré, puis cliquer sur le jeton désiré.



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.

Calculer les scores à en fonction de cartes choisi:

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

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

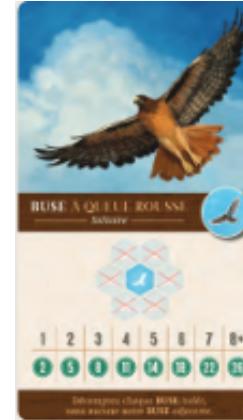
Pour chacun des 5 types d'habitats, le joueur qui a le plus GRAND ensemble obtient un bonus de majorité. Référez-vous simplement aux points marqués à l'étape précédente (étape 2) : le joueur qui a marqué le plus de points dans un type d'habitat possède le plus grand ensemble et obtient le bonus. Reportez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

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.



Environnement de Dahmane

Scores finaux

Joueur : Bachir score total: 14
Scores des animaux:
- Bear : 0 points
- Fox : 0 points
- Elk : 0 points
- Salmon : 2 points
- Buzzard : 2 points
Scores des habitats:
- Montagnes : 2 points
- Forêts : 1 point
- Prairies : 1 point
- Marais : 1 point
- Rivières : 1 point
Points de bonus : 3 points
Jetons nature non utilisés : 1 points

Player: Bachir

Joueur : Massy score total: 21
Scores des animaux:
- Bear : 0 points
- Fox : 0 points
- Elk : 2 points
- Salmon : 2 points
- Buzzard : 0 points
Scores des habitats:
- Montagnes : 2 points
- Forêts : 2 points
- Prairies : 1 points
- Marais : 1 points
- Rivières : 1 points
Points de bonus : 6 points
Jetons nature non utilisés : 2 points

Player: Massy

Décompte de l'environnement de Dahmane

- Deux paires d'ours : 11 points
- Une ligne droite de 2 wapitis et une de 3 wapitis (5+9) : 14 points
- Une ligne de 4 saumons : 12 points
- 4 buses : 11 points
- 3 renards (3+5+3) : 11 points
- Ensemble de 6 montagnes connectées :
- 6 points + Bonus de majorité à égalité avec Alain : 2 points
- Ensemble de 4 forêts connectées :
- 4 points + Bonus de majorité (3 joueurs à égalité) : 1 point
- Ensemble de 7 prairies connectées :
- 7 points + Bonus du deuxième plus grand ensemble (derrière Alain) : 1 point
- Ensemble de 8 marais connectés :
- 8 points + Bonus de majorité : 3 points
- Ensemble de 5 rivières connectées : 5 points

C'est le plus petit ensemble : aucun point de bonus

- 2 jetons nature inutilisés : 2 points

player: Dahmane

Appuyer sur 'Q' pour quitter

MODE SOLO

Lancez le jeu et choisissez 1 pour le nombre de joueurs.

Tour de jeu :

Votre tour se déroule comme d'habitude sauf que la repioche est différente. Après le placement de tuile et de jeton, deux couples (tuile, jeton) seront repiochés. Les deux tuiles les plus proches du haut restent et le jeu les décale tout en bas et repioche 2 autres.

EXEMPLE :



Fin de partie & Décompte :

la partie s'arrête au bout de 20 tours de jeu, comme en multijoueur. Votre score s'affichera comme d'habitude et comparez votre score à l'échelle ci-contre.

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 : lancer le jeu comme d'habitude : vous choisissez variante Famille pour calculer le score

Tour de jeu : aucun changement .

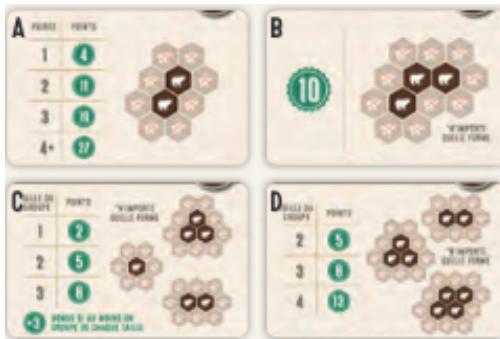
La carte variante Familiale ci-contre.

VARIANTE INTERMÉDIAIRE

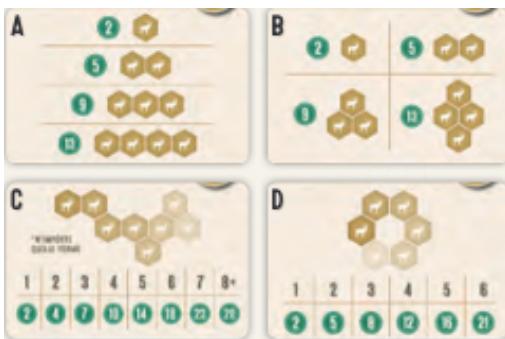
La variante intermédiaire se joue de la même manière que la variante familiale, mais en utilisant la carte Décompte de la faune spécifique à la variante intermédiaire.



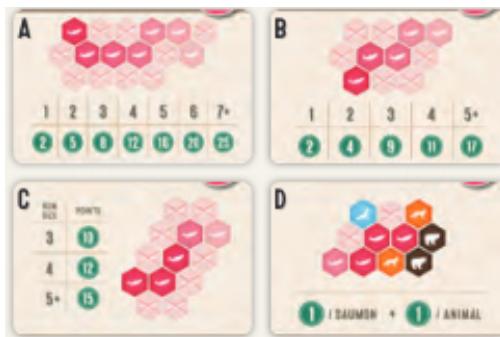
CARTES DÉCOMpte DE LA FAUNE



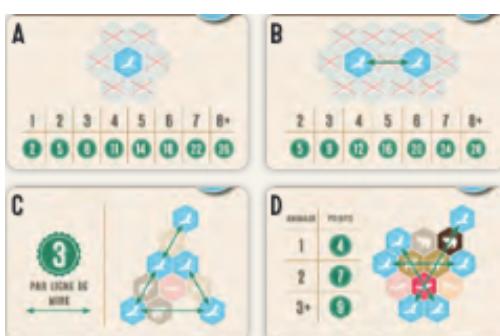
Les **OURS** vous rapportent des points en fonction de la taille des groupes que vous créez. La forme et l'orientation des groupes n'importe pas. Deux groupes ne doivent jamais se toucher (ils seraient considérés comme un seul groupe). Chaque groupe doit comporter le nombre exact d'ours indiqué sur la 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

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 10, 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 ce dernier sera sauvegardé dans le fichier (**ScenarioAchievements.txt**).



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. Son résultat sera sauvegardé dans un fichier (**GameAchievements.txt**) .



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

Exemple de fichier **GameAchievements**:

```
86
87
88
89
90 === Succès enregistrés le : 2025-01-12 22:05:24 ===
91 Nom du joueur : 2
92 Mode du jeu : Hexagonal
93 Stratégie de scoring : FaunaScoring
94 Cartes utilisées pour le calcul des scores :
95 - Fox: A
96 - Buzzard: A
97 - Salmon: A
98 - Bear: A
99 - Elk: A
100 Score total : 14
101 Succès atteints :
102 - 8 - have no Nature Tokens Left
103 - 9 - have no bears
104 - 11 - have no salmon
105 - 12 - have no hawks
106 - 13 - have no foxes
107 - 15 - win majority for 3 habitats
108 - 24 - Have no completed Keystone Habitats
109 - 25 - Only have 3 types of Wildlife
110 =====
111
```

Exemple de fichier **Scenariochievements**:

```
=====
Nom du joueur : 2
Mode du jeu : Hexagonal
Stratégie de scoring : FaunaScoring
Cartes utilisées pour le calcul des scores :
- Fox: A
- Elk: A
- Bear: A
- Salmon: A
- Buzzard: A
Score total : 12
Succès atteints :
Aucun succès atteint.
=====
```