

CASCADIA™

RANDY FLYNN

RÈGLE DU JEU



CASCADIA™

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 1 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus, créé par Randy Flynn.

À propos de la Région

La bordure Nord-ouest du Pacifique, également appelée Cascadia, est une région géographique de l'Amérique du Nord occidentale dont les limites sont l'océan Pacifique à l'ouest et (de manière approximative) les Montagnes Rocheuses à l'est. Bien qu'il n'existe aucune délimitation officielle, il est commun d'y englober la province de Colombie-Britannique et le Territoire du Yukon au Canada, ainsi que les États d'Idaho, d'Oregon et de Washington aux États-Unis.

À propos du jeu

Dans Cascadia, les 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 contiguës 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.

À propos de l'Équipe

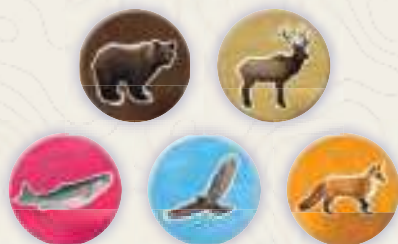
La plupart des membres de notre équipe appellent Cascadia leur maison ! Nous sommes passionnés d'aventure et nous avons passé beaucoup de temps à y randonner, faire du vélo, pagayer, sans oublier d'explorer cette région extraordinaire ! Nous avons été inspirés par la beauté grandiose des habitats et de la faune de ce lieu merveilleux, et nous sommes enthousiastes à l'idée de partager ce jeu avec vous, votre famille et vos amis – en vous transmettant au passage des informations à propos de la région ! Nous espérons que cela va vous inciter à visiter des lieux sauvages autour de chez vous – où que vous soyez – ou à venir visiter Cascadia !

MATÉRIEL

Votre jeu Cascadia doit inclure le matériel suivant. Si ce n'est pas le cas, allez sur le site <https://alderac.com/customerservice>



85 Tuiles Habitat,
incluant 25 Tuiles Repère
(Montagne, Forêt, Prairie,
Marais, Fleuve)



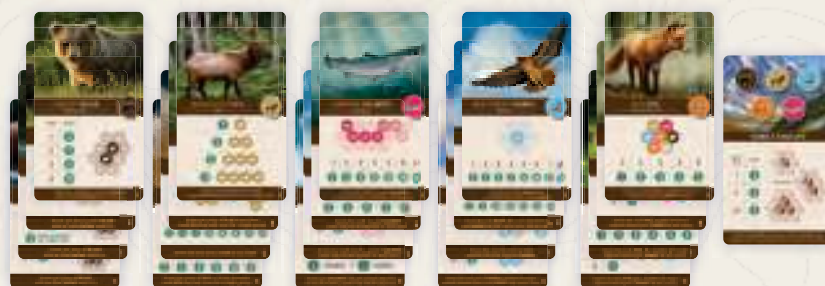
100 Jetons Faune
(20 Ours, 20 Wapitis,
20 Saumons, 20 Buses,
20 Renards)



25 Jetons Nature
(Cônes provenant
du grand Sapin de Douglas)



5 Tuiles Habitat de Départ



21 Cartes de Marquage Faune
(4 Ours, 4 Wapiti, 4 Saumon, 4 Buse, 4 Renard,
1 Familiale/Intermédiaire)






1 Sac en Tissu
(pour les Jetons Faune)



**1 Bloc de Feuilles
de Score**

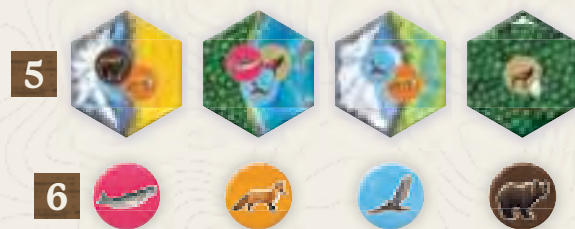
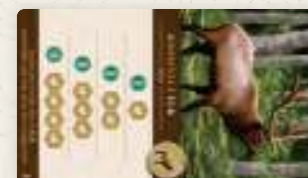
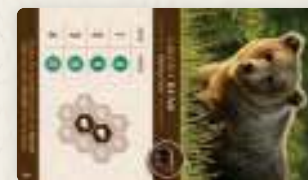
PRÉPARATION

- 1 Placez tous les Jetons Faune dans le Sac en Tissu et mélangez/secouez-les bien.
- 2 En utilisant le tableau ci-dessous, déterminez de combien de Tuiles Habitat vous avez besoin selon le nombre de joueurs. Sélectionnez ces tuiles au hasard et ne regardez pas les tuiles que vous incluez ou excluez. Pour la préparation du jeu en mode solitaire, allez à la page 10.

 : 43 (ou ôtez-en 42)
 : 63 (ou ôtez-en 22)
 : 83 (ou ôtez-en 2) } (cela fait 20 par joueur, plus 3)

Mélangez ces tuiles et empilez-les face cachée (peu importe le nombre de piles) à portée de tous les joueurs. Remettez les éventuelles Tuiles Habitat exclues dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pendant ce jeu.

- 3 Sélectionnez au hasard 1 Carte de Marquage Faune pour chacune des cinq espèces de faune et placez ces cinq cartes au centre de l'aire de jeu, de sorte que tous les joueurs puissent facilement les voir. Remettez les autres Cartes de Marquage Faune dans la boîte (pour votre premier jeu, nous vous recommandons d'utiliser les Cartes de Marquage Faune affichées ci-contre : ces cartes affichent "A" dans leur coin inférieur droit).
- 4 Distribuez au hasard à chaque joueur une Tuile Habitat de Départ qu'il place face visible devant lui. Remettez les autres dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pendant ce jeu.
- 5 Révélez 4 Tuiles Habitat des piles face cachée et placez-les face visible au centre de l'aire de jeu, à portée de tous les joueurs.
- 6 Piochez 4 Jetons Faune dans le Sac en Tissu et, dans l'ordre, associez-les avec chacune des 4 Tuiles Habitat, de sorte que soient formées 4 combinaisons d'une tuile et d'un jeton.
- 7 Placez les Jetons Nature à portée de tous les joueurs.
- 8 Le joueur qui a le plus récemment vu l'une des espèces de faune présentes dans le jeu sera le premier joueur (ou vous pouvez sélectionner aléatoirement le premier joueur).



Joueur 1

Joueur 2

DÉROULEMENT DU JEU

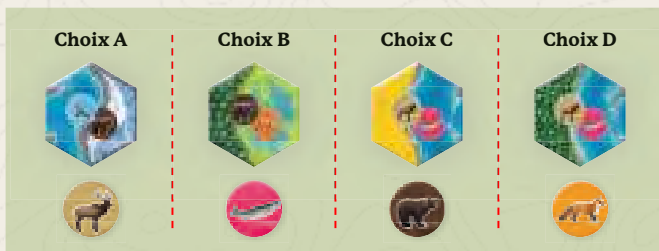
En commençant avec le premier joueur, et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont s'approprier des Tuiles Habitats et des Jetons Faune afin de les ajouter à leur environnement en expansion, jusqu'à la fin du jeu.

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 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 !

RÉSUMÉ D'UN TOUR

1 Sélectionnez une Tuile Habitat et un Jeton Faune



Au début de chaque tour, il y a quatre Tuiles Habitat et quatre Jetons Faune au centre de l'aire de jeu. 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.

Avant de faire une sélection, vérifiez si l'une des espèces de faune est surpeuplée :

Si les 4 Jetons Faune disponibles sont identiques, ils sont automatiquement enlevés.



Prenez les 4 jetons et mettez-les de côté. Puis piochez l'un après l'autre 4 nouveaux jetons dans le Sac en Tissu et, dans l'ordre, associez chacun d'entre eux avec une Tuile Habitat (cela pourrait se produire plusieurs fois pendant le tour de n'importe quel joueur).

Si 3 des Jetons Faune disponibles sont identiques, le joueur actif peut choisir d'enlever ces jetons.



Prenez seulement ces 3 jetons et mettez-les de côté. Puis piochez l'un après l'autre 3 nouveaux jetons dans le Sac en Tissu et, dans l'ordre, associez chacun d'entre eux avec une Tuile Habitat (vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois par tour).

Une fois que tous les problèmes de surpopulation ont été résolus, remettez les éventuels jetons enlevés dans le Sac en Tissu.

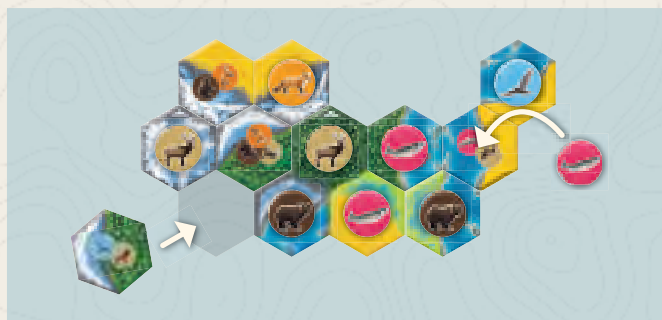
Maintenant, sélectionnez une combinaison Tuile Habitat + Jeton Faune. Habituellement, il vous faut prendre une combinaison existante. Cependant, avant cela, vous pouvez dépenser un Jeton Nature afin d'effectuer l'une des actions suivantes :

1. Prenez N'IMPORTE LAQUELLE des quatre Tuiles Habitat et N'IMPORTE LEQUEL des quatre Jetons Faune.

2. Enlevez N'IMPORTE LE(S)QUEL(S) des Jetons Faune et remplacez-le(s) (voyez les règles de surpopulation à cette page pour le processus de remplacement).

Le Jeton Nature dépensé est remis dans la réserve. Il n'y a aucune limite au nombre de Jetons Nature que vous pouvez dépenser lors de votre tour. S'il ne vous reste aucun Jeton Nature, vous devez prendre une combinaison existante.

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, dans n'importe quel ordre.

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.

B. La Tuile Habitat ne peut pas être placée par-dessus une autre Tuile Habitat, et aucune autre Tuile Habitat ne peut être déplacée.

(Faire correspondre les terrains entre eux n'est pas une obligation lors du placement mais cela peut vous rapporter des points lors du marquage final de points).

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



A. 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).

B. La Tuile Habitat doit afficher l'espèce de faune correspondante (il y a entre 1 et 3 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, ou si vous choisissez de ne pas placer ce Jeton Faune, remettez le Jeton Faune dans le Sac en Tissu.

Vous pouvez placer le Jeton Faune sur la Tuile Habitat sélectionnée lors du tour en cours ou sur n'importe quelle autre Tuile Habitat disponible qui convient.

Si vous placez votre Jeton Faune sur une Tuile Repère, prenez un Jeton Nature (voyez la Présentation des Tuiles à la page 8).

Après avoir placé votre tuile et votre jeton, remplacez chacun d'entre eux au centre de l'aire de jeu : la Tuile Habitat est remplacée par une tuile au sommet de n'importe quelle pile face cachée et le Jeton Faune est remplacé par un jeton choisi au hasard dans le Sac en Tissu.

Lorsque vous remplacez les tuiles et les jetons sur l'aire de jeu, ne déplacez pas les tuiles et jetons déjà posés : remplissez simplement les espaces vides.

Votre tour est maintenant terminé. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Présentation des Tuiles

Chaque Tuile Habitat affiche un ou deux types de terrain et un, deux ou trois choix possibles pour les Jetons Faune.



Cette tuile affiche marais et fleuve. Vous pouvez placer un saumon, un ours ou une buse sur cette tuile.



Cette tuile affiche montagne et prairie. Vous pouvez placer un ours ou un renard sur cette tuile.



Cette tuile est une Tuile Repère ▲. Lorsque vous placez le Jeton Faune correspondant sur une Tuile Repère, vous obtenez un Jeton Nature.

Lors de votre tour, avant de sélectionner une tuile et un jeton, vous pouvez dépenser un Jeton Nature afin d'effectuer l'une des actions suivantes :

1. Prenez N'IMPORTE LAQUELLE des quatre Tuiles Habitat et N'IMPORTE LEQUEL des quatre Jetons Faune.

2. Enlevez N'IMPORTE LE(S)QUEL(S) des Jetons Faune et remplacez-le(s) (voyez les règles de surpopulation à la page 6 pour le processus de remplacement).

Il n'y a aucune limite au nombre de Jetons Nature que vous pouvez dépenser lors de votre tour. A la fin du jeu, chaque Jeton Nature restant en votre possession vaut 1 point.

FIN DU JEU & MARQUAGE

Si, à la fin du tour de n'importe quel joueur, il n'y a plus aucune Tuile Habitat face cachée restant dans les piles pour remplacer celle qui a été prise, le jeu s'arrête immédiatement et les points sont comptés (chaque joueur effectue exactement 20 tours).

Marquez les points sur le Bloc de feuilles de score pour :

1. les Cartes de Marquage Faune
2. les Couloirs de Tuiles Habitat
3. les Majorités de Couloirs de Tuiles Habitat
4. les Jetons Nature

1. les Cartes de Marquage Faune

Pour chaque joueur, marquez des points pour chaque espèce de Faune selon les Cartes de Marquage Faune utilisées dans le jeu (voyez à la page 11 les détails à propos des Cartes de Marquage Faune).

2. les Couloirs de Tuiles Habitat

Pour chaque joueur, marquez 1 point par Tuile Habitat dans leur couloir d'Habitat contigu le plus étendu (groupe de tuiles connectées d'un type d'Habitat) dans chacun des 5 Habitats (Montagne, Forêt, Prairie, Marais, Fleuve).

Les tuiles sont incluses dans un habitat contigu si elles partagent au moins un côté en commun parmi les six côtés de la tuile.

(Marquez ces points dans le coin supérieur gauche de la case correspondante sur le Bloc de feuilles de score pour le joueur et l'habitat en question).

Exemple :

Si vous avez un groupe de 3 tuiles de Forêt et un groupe de 4 tuiles de Forêt, vous gagnez 4 points parce que votre groupe de tuiles de Forêt le plus étendu est de 4.

3. les Majorités de Couloirs de Tuiles Habitat

Selon le nombre de joueurs, vous marquez des points bonus si vous avez le couloir d'Habitat contigu LE PLUS ÉTENDU pour chacun des 5 types d'habitat (utilisez les nombres marqués sur le Bloc de feuilles de score lors de l'étape 2 afin de déterminer qui gagne les points bonus. Marquez les points bonus dans le coin inférieur droit de la case correspondante pour le joueur et l'habitat en question).

Jeu en solitaire : 2 points bonus pour chaque type d'habitat avec un groupe d'une taille de 7 ou plus.

Jeu à 2 joueurs : 2 points bonus pour le joueur avec le couloir d'habitat le plus étendu dans chacun des 5 types d'habitat. En cas d'égalité, 1 point chacun. Pas de points bonus pour le deuxième plus étendu.

Jeu à 3-4 joueurs : 3 points bonus pour le joueur avec le couloir d'habitat le plus étendu dans chacun des 5 types d'habitat. 1 point bonus pour le deuxième plus étendu. Si deux joueurs sont à égalité pour le plus étendu, 2 points chacun et pas de points pour le plus étendu suivant. Si trois ou quatre joueurs sont à égalité pour le plus étendu,

1 point chacun et pas de points pour le plus étendu suivant. En cas d'égalité pour le deuxième plus étendu, 0 point chacun.

4. les Jetons Nature

Pour chaque joueur, marquez 1 point pour chaque Jeton Nature non utilisé.

À la fin, additionnez tous les points marqués : le joueur ayant remporté le plus de points est le gagnant ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Jetons Nature est le gagnant. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



L'environnement de Jade

Marquage de l'environnement de Jade

2 paires d'ours pour 11 points.
Une ligne de 2 wapitis et une ligne de 3 wapitis pour (5+9) 14 points.
Une migration de 4 Saumons pour 12 points.
Quatre buses pour 11 points.
Trois renards pour (3+5+3) 11 points.

Six tuiles de montagne connectées pour 6 points – à égalité avec Ash, donc un bonus de 2 points.

Quatre tuiles de forêt connectées pour 4 points – avec une triple égalité, donc un bonus d'1 point.

Sept tuiles de prairie connectées pour 7 points – moins que Ash, donc un bonus d'1 point.

Huit tuiles de marais connectées pour 8 points – davantage que Lee ou Ash, donc un bonus de 3 points.

Cinq tuiles de fleuve connectées pour 5 points – le moins étendu, donc pas de points bonus.

Deux Jetons Nature non utilisés pour 2 points.

	Jade	Lee	Ash			
	11	19	4			
	14	7	11			
	12	20	16			
	11	8	14			
	11	13	10			
	59	67	55			
	6	2	5 - 6	2		
	4	1	4	1	4	1
	7	1	3	-	8	3
	8	3	7	1	6	-
	5	-	7	2	7	2
	37	30	39			
	2	0	1			
	98	97	95			

MODE SOLITAIRE

Préparation : Suivez la préparation pour un jeu à 2 joueurs avec les exceptions suivantes : ne vous donnez qu'une Tuile Habitat de Départ et placez les piles de Tuiles Habitat sur la gauche de l'aire de jeu.

Résumé d'un Tour : Effectuez un tour comme d'habitude, mais avant de remplacer la Tuile Habitat et le Jeton Faune sur l'aire de jeu, défaussez la tuile et le jeton les plus éloignés des piles de pioches, et éloignez-en les deux tuiles et deux jetons restants en les faisant glisser. La tuile et le jeton défaussés sont ôtés du jeu. Puis piochez deux nouvelles Tuiles Habitat et deux nouveaux Jetons Faune et placez-les sur l'aire de jeu comme d'habitude.

Exemple d'un Tour :
Lors de votre tour, vous dépensez un Jeton Nature afin de prendre la Tuile Repère et le Jeton Faune Wapiti correspondant.



Après avoir placé la tuile et le jeton dans votre environnement, défaussez la tuile et le jeton les plus éloignés des piles de pioche (la tuile Montagne/Marais et le jeton Ours sont ôtés du jeu).



Éloignez des piles, en les faisant glisser, les deux Tuiles Habitat et les deux Jetons Faune, créant ainsi deux associations (si les tuiles et jetons n'étaient pas déjà associés). Puis remplissez les espaces vides sur l'aire de jeu, comme d'habitude.



Fin de Jeu & Marquage : Le jeu se termine de la même manière que lors d'un jeu multijoueurs (vous effectuerez exactement 20 tours). Effectuez la phase de Fin de Jeu & Marquage aux pages 8-9. Pour les jeux en solitaire, utilisez le tableau ci-contre afin d'évaluer votre score. Pour vivre l'expérience complète du Mode Solitaire de Cascadia, essayez les scénarios à la page 13.

60+	Un bon début !
70+	Vous y arrivez !
80+	Très bien !
90+	Excellent !
100+	Haut du tableau !
110+	Au sommet !

VARIANTES

VARIANTE FAMILIALE

Préparation : La préparation de la Variante Familiale est la même que celle du jeu standard, à l'exception de l'étape 3 : utilisez SEULEMENT la Carte de Marquage Faune affichant la Variante Familiale.

Résumé d'un Tour : Aucun changement (voyez aux pages 6-7 le Résumé d'un Tour).

Fin de Jeu & Marquage : Suivez aux pages 8-9 le marquage mais vous pouvez choisir d'ignorer l'étape 3 selon que vous souhaitez ou non compter le marquage des majorités. Le score le plus élevé l'emporte !



Carte de Marquage Variante Familiale

Marquez les points affichés pour chaque groupe de la même espèce de faune, selon la taille du groupe. Les groupes peuvent être de n'importe quelle forme

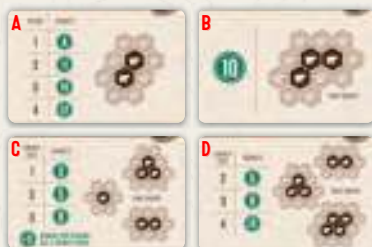


L'exemple ci-dessus montre un groupe de trois Saumons, un groupe de deux Renards, un groupe de deux Wapitis, deux Ours isolés et trois Buses isolées.

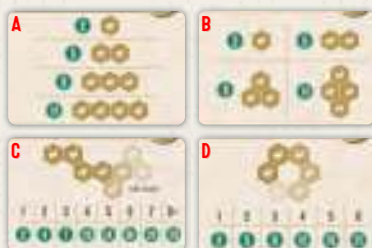
VARIANTE INTERMÉDIAIRE

La Variante Intermédiaire se joue comme la Variante Familiale, mais vous utilisez la Carte de Marquage Faune affichant la Variante Intermédiaire qui apporte un marquage différent pour des groupes de tailles différentes.

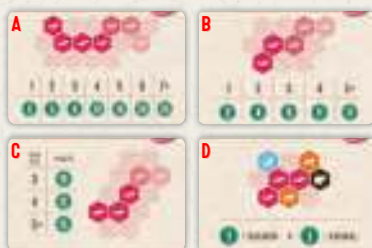
CARTES DE MARQUAGE FAUNE



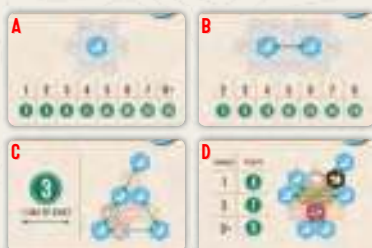
Les OURS rapportent des points pour la création de groupes d'ours de tailles variées. Dans chaque cas, les groupes d'ours peuvent être formés et orientés de n'importe quelle manière, mais deux groupes ne peuvent pas être adjacents. Chaque groupe doit compter le nombre exact d'ours indiqué sur la carte de marquage afin de marquer des points. Explications sur les cartes : (A) Marquez de plus en plus de points selon le nombre total de paires d'ours. (B) Marquez 10 points pour chaque groupe d'exactly trois ours. (C) Marquez des points selon la taille de chaque groupe d'entre 1 et 3 ours et gagnez un bonus de 3 points si vous avez un exemplaire de chacune des trois tailles de groupes d'ours. (D) Marquez des points selon la taille de chaque groupe d'entre 2 et 4 ours.



Les WAPITIS rapportent des points pour la création de groupes de wapitis. La plupart des cartes wapitis exigent que les groupes soient exactement formés ou arrangés selon l'illustration indiquée sur la carte. Au contraire des ours, les groupes de wapitis peuvent être adjacents, mais chaque wapiti ne peut être compté qu'une seule fois, pour un seul groupe/formation/arrangement. Lorsque vous marquez des points pour des groupes de wapitis qui sont adjacents, comptabilisez les groupes de la manière qui rapporterait le maximum de points. Explications sur les cartes : (A) Marquez des points pour les groupes en ligne droite – les lignes droites, comme illustré, imposent que les hexagones soient connectés par leurs côtés et peuvent être orientées dans n'importe quelle direction. (B) Marquez des points pour les groupes formés comme illustré, peu importe l'orientation. (C) Marquez de plus en plus de points selon le nombre de wapitis adjacents les uns aux autres dans chaque groupe : ces groupes peuvent être de n'importe quelle forme et taille. (D) Marquez des points pour des groupes formés en cercle, comme illustré.



Les SAUMONS rapportent des points pour la création de migrations de saumons. Une migration se définit comme un groupe de saumons adjacents les uns aux autres, en sachant qu'un saumon ne peut pas être adjacent à plus de deux autres saumons (cela signifie qu'un groupe de trois saumons en forme triangulaire peut compter comme une migration, mais qu'aucun autre saumon ne peut être connecté à cette migration). Chaque migration de saumons ne peut avoir aucun autre saumon qui lui est adjacent. Explications sur les cartes : (A) Marquez des points pour chaque migration, selon sa taille, avec une taille maximale de 7 saumons. (B) Marquez des points pour chaque migration, selon sa taille, avec une taille maximale de 5 saumons. (C) Marquez des points pour chaque migration, selon sa taille, avec une taille comprise entre 3 et 5 saumons. (D) Marquez des points pour chaque migration de saumons : 1 point pour chaque saumon prenant part à cette migration, plus 1 point pour chaque jeton animal adjacent (peu importe le type d'animal).



Les BUSES rapportent des points lorsqu'elles s'étendent à travers le paysage. Les buses rapportent des points soit pour chacune d'entre elles, soit pour chaque paire, soit pour les champs de vision entre elles. Un champ de vision est constitué d'une ligne droite entre deux côtés d'hexagones, comme illustré. Un champ de vision est seulement interrompu par la présence d'une autre buse (en conséquence, le champ de vision entre deux buses ne peut croiser une autre buse). Explications sur les cartes : (A) Marquez de plus en plus de points pour chaque buse qui n'est adjacente à aucune autre buse. (B) Marquez de plus en plus de points pour chaque buse qui n'est adjacente à aucune autre buse, et qui a une autre buse dans son champ de vision direct. (C) Marquez 3 points pour chaque champ de vision entre deux buses (une même buse peut être concernée par de multiples champs de vision). (D) Pour chaque paire de buses, marquez de plus en plus de points selon le nombre de types d'animaux uniques entre elles (en excluant les autres buses). Chaque buse ne peut appartenir qu'à une seule paire.



Les RENARDS rapportent des points lorsqu'ils sont adjacents à d'autres animaux. Les renards rapportent des points individuellement ou par paires, et chaque renard ou paire de renards rapporte, indépendamment des autres, de plus en plus de points, si les conditions requises dans les cases des habitats adjacentes (6 pour un seul renard, 8 pour une paire de renards sur la Carte D) sont satisfaites. Explications sur les cartes : (A) Marquez de plus en plus de points pour chaque renard selon le nombre de types d'animaux uniques (autres renards inclus) qui lui sont directement adjacents. (B) Marquez de plus en plus de points pour chaque renard selon le nombre de paires d'animaux uniques (autres paires de renards exclues) qui lui sont directement adjacentes. Comme illustré, les autres animaux appariés n'ont pas besoin d'être adjacents entre eux. (C) Marquez de plus en plus de points pour chaque renard selon le nombre d'animaux identiques (autres renards exclus) qui lui sont directement adjacents. Marquez des points uniquement pour le type d'animal adjacent le plus représenté. (D) Marquez de plus en plus de points pour chaque paire de renards selon le nombre de paires d'animaux uniques (autres paires de renards exclues) qui lui sont directement adjacents. Comme illustré, les autres animaux appariés n'ont pas besoin d'être adjacents entre eux.

RÉUSSITES DE CASCADIA

Étudiez les habitats et la faune de Cascadia pour obtenir des Réussites pendant votre randonnée à travers le paysage afin de devenir un biologiste de Cascadia ! Les réussites de Cascadia peuvent être gagnées et suivies lors de vos jeux multijoueurs et en solitaire. Voyez ci-dessous la carte de randonnée des Réussites de Cascadia sur laquelle jusqu'à 5 joueurs peuvent suivre leur avancée globale. Vous pouvez commencer à gagner des Réussites à n'importe quel moment. Pour ce faire, écrivez votre nom sous n'importe quelle piste de randonnée colorée. Lors de chaque jeu, choisissez l'un des trois modes de Réussites : Scénarios (à la page 13), Jeu Normal (à la page 14) ou Restrictions de Règle (à la page 14), et suivez les instructions. À partir de ce moment, à chaque fois que vous gagnez une Réussite (● ◀ ▶ ◆ ■) dans n'importe lequel des modes de Réussite, noircissez la forme vous appartenant dans le mode concerné, puis revenez à cette page et noircissez la prochaine forme vide sur votre piste de la gauche vers la droite. Deviendrez-vous un biologiste de Cascadia ?



Légende

- Marquez un total d'au moins # points
- Marquez # fois le maximum de points possible pour l'espèce de Faune indiquée
- Marquez au moins # points dans chacun des n'importe quels # Habitats
- Marquez au moins # points pour chaque espèce de Faune indiquée
- Marquez au moins # points pour chaque Habitat indiqué
- Marquez un total de # points pour les espèces de Faune (W) ou les Habitats (H)
- Jouez au moins # de chaque espèce de Faune indiquée
- Les espèces de Faune indiquées ne peuvent pas être placées de manière adjacente
- Les types d'Habitats indiqués ne peuvent pas être placés de manière adjacente
- L'espèce de Faune indiquée ne peut pas être placée sur le type d'Habitat indiqué
- La 1ère espèce de Faune indiquée doit être adjacente à la 2ème espèce de Faune indiquée
- Marquez au moins # points pour chacune des n'importe quelles # espèces de Faune

RÉUSSITES (Scénarios)

Les Scénarios peuvent être joués en multijoueurs ou en solitaire. Chaque scénario vous présente quelles Cartes de Marquage Faune utiliser et de 1 à 4 objectifs à accomplir afin de gagner le scénario. Lorsque vous jouez en solitaire, nous vous conseillons de commencer avec le scénario 1 et de poursuivre votre chemin vers le scénario 15 afin d'apprécier la progression de leur difficulté. Vous ne pouvez noircir la forme de Réussite vous appartenant que lorsque vous avez gagné le scénario. Lorsque vous jouez en multijoueurs, choisissez n'importe quel scénario. Tous les joueurs qui ont gagné le scénario peuvent noircir la forme de Réussite leur appartenant. À chaque fois que vous noircissez une Réussite, noircissez la prochaine forme disponible sur votre piste sur la carte de randonnée des Réussites à la page 12.

<p>1. </p>	<p>2. </p>	<p>3. </p>
<p>4. </p>	<p>5. </p>	<p>6. </p>
<p>7. </p>	<p>8. </p>	<p>9. </p>
<p>10. </p>	<p>11. </p>	<p>12. </p>
<p>13. </p>	<p>14. </p>	<p>15. </p>

