

Règles de Cascadia

Comment jouer à Cascadia

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire le plus bel écosystème de la région Cascadia en posant des tuiles de paysage et en y plaçant des animaux.
- **Mécanique principale** : À chaque tour, tu choisis une combinaison tuile+jeton parmi 4 disponibles et tu l'ajoutes à ton environnement personnel.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points à la fin des 20 tours remporte la partie.

Le matériel en un coup d'œil


Avant de commencer, voilà ce que tu vas trouver dans la boîte. Rien de compliqué, mais autant tout identifier dès le départ pour ne pas chercher pendant la partie !

- **85 Tuiles Habitat** : des hexagones représentant les paysages (Montagne, Forêt, Prairie, Marais, Fleuve). Parmi elles, 25 sont des **Tuiles Repère** (avec un symbole spécial).
- **100 Jetons Faune** : 20 jetons par animal — Ours, Wapiti, Saumon, Buse, Renard.
- **25 Jetons Nature** (des petits cônes de sapin) : la monnaie d'échange du jeu pour faire des actions spéciales.
- **5 Tuiles Habitat de Départ** : une par joueur, c'est là que débute ton paysage.
- **21 Cartes de Marquage Faune** : elles définissent comment chaque animal rapporte des points dans cette partie.
- **1 Sac en tissu** pour piocher les jetons au hasard.
- **1 Bloc de feuilles de score** pour compter les points en fin de partie.

La mise en place avant de jouer

Allez, on installe tout ça rapidement ! Voici les étapes dans l'ordre :

- Mets tous les **Jetons Faune** dans le **sac en tissu** et secoue-le bien.
- Sélectionne au hasard le bon nombre de **Tuiles Habitat** selon le nombre de joueurs : 43 tuiles pour 2 joueurs, 63 pour 3 joueurs, 83 pour 4 joueurs. Mélange-les et empile-les face cachée au centre de la table. Remets les autres dans la boîte.
- Pioche au hasard **1 Carte de Marquage Faune** pour chacune des 5 espèces animales et pose-les bien visibles au milieu de la table. Pour votre première partie, prenez les cartes marquées d'un «**A**» dans le coin inférieur droit.
- Donne à chaque joueur une **Tuile Habitat de Départ**, posée face visible devant lui. C'est le début de son paysage perso !
- Retourne **4 Tuiles Habitat** des piles face cachée et place-les au centre de la table.
- Pioche **4 Jetons Faune** du sac et associe chacun d'eux à une des 4 tuiles posées. Tu as maintenant 4 combinaisons tuile+jeton disponibles.
- Place les **Jetons Nature** à portée de tous.
- Le joueur qui a le plus récemment observé un des 5 animaux du jeu dans la nature commence la partie !

 **Petite astuce** : Pour ta toute première partie, utilise la **Variante Familiale** (voir plus bas) — c'est plus simple et tout aussi amusant !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

À ton tour, tu fais une chose simple : tu **choisis une combinaison tuile+jeton** parmi les 4 disponibles au centre de la table, et tu poses chaque élément dans ton paysage. C'est tout !
Mais voyons ça en détail.

Étape 1 : gérer la surpopulation (si besoin)

Avant de choisir, regarde les 4 **Jetons Faune** disponibles. Si trop de jetons identiques se

retrouvent sur la table, on les remplace :

- **4 jetons identiques** : on les enlève automatiquement tous les 4 et on en pioche 4 nouveaux dans le sac.
- **3 jetons identiques** : le joueur actif *peut* choisir de les enlever et d'en piocher 3 nouveaux. Il ne peut le faire qu'une seule fois par tour.

Les jetons retirés sont remis dans le sac après remplacement.

Étape 2 : dépenser un Jeton Nature (optionnel)

Avant de piocher ta combinaison, tu peux dépenser un ou plusieurs **Jetons Nature** pour faire des actions spéciales. Chaque jeton dépensé permet au choix :

- Prendre **n'importe quelle tuile** et **n'importe quel jeton** parmi les 4, sans être lié à une combinaison existante.
- Remplacer un ou plusieurs **Jetons Faune** qui ne t'arrangent pas (même procédé que la surpopulation).

Il n'y a pas de limite au nombre de Jetons Nature que tu peux dépenser en un seul tour. Les jetons dépensés retournent dans la réserve commune.

Étape 3 : choisir et poser ta tuile et ton jeton

Prends ta combinaison et pose les deux éléments dans ton **environnement personnel** (dans n'importe quel ordre) :

Pour la Tuile Habitat :

- Elle doit être adjacente à au moins une tuile déjà posée devant toi (ta Tuile de Départ compte aussi).
- Elle ne peut pas être posée par-dessus une tuile existante.
- Faire correspondre les terrains entre tuiles adjacentes n'est pas obligatoire, mais ça rapporte des points !

Pour le Jeton Faune :

- Il doit être posé sur une tuile qui affiche le symbole de cet animal (chaque tuile accepte 1 à 3 espèces différentes).
- Il ne peut pas aller sur une tuile qui a déjà un jeton dessus — une tuile = un jeton

maximum.

- Tu peux le poser sur la tuile que tu viens de placer, ou sur n'importe quelle autre tuile éligible déjà dans ton environnement.
- Si aucune tuile ne peut accueillir ce jeton (ou si tu ne veux pas le placer), remets-le simplement dans le sac.


 **Bonus Tuile Repère** : si tu poses un **Jeton Faune** sur une **Tuile Repère** (reconnaisable à son symbole spécial), tu gagnes immédiatement un **Jeton Nature** !

Étape 4 : renouveler les combinaisons du centre

Une fois que tu as posé ta tuile et ton jeton, replace immédiatement au centre :

- Une nouvelle **Tuile Habitat** prise au sommet de n'importe quelle pile face cachée.
- Un nouveau **Jeton Faune** pioché au hasard dans le sac.

Ne déplace pas les autres combinaisons déjà en place. Remplis juste les espaces vides. C'est au joueur suivant !

 **Astuce stratégique** : garde toujours un ou deux **Jetons Nature** en réserve. Ils sont précieux pour décrocher LA combinaison parfaite au bon moment — notamment en fin de partie quand chaque tuile compte double !

La fin de la partie et le décompte

La partie s'arrête dès qu'il n'y a plus de **Tuiles Habitat** disponibles pour renouveler le centre de jeu après qu'un joueur en a pris une. Chaque joueur aura joué exactement **20 tours**.

On compte alors les points en 4 étapes :

[IMAGE_FIN]

1. Points des animaux (Cartes de Marquage Faune)

Pour chaque espèce animale, applique les règles de la **Carte de Marquage Faune** correspondante. Ces cartes varient d'une partie à l'autre, donc lis-les bien ! Voici le principe général par espèce :

- **Ours** : rapportent des points selon la taille de leurs groupes (paires, trios, etc.). Attention,

deux groupes d'ours ne peuvent pas être adjacents !

- **Wapitis** : rapportent des points pour des groupes formés en ligne droite, en cercle ou d'autres configurations selon la carte.
- **Saumons** : rapportent des points selon des configurations de groupe (lignes, formes spécifiques).
- **Buses** : rapportent des points selon leur isolement ou leur «champ de vision» (ligne droite entre deux buses non interrompue par une autre buse).
- **Renards** : rapportent des points selon le nombre et la diversité des animaux directement adjacents à chaque renard.

2. Points des couloirs d'habitat

Pour chacun des 5 types de terrain (Montagne, Forêt, Prairie, Marais, Fleuve), repère ton **groupe de tuiles contigus le plus grand** (des tuiles se touchent par au moins un côté). Tu marques **1 point par tuile** dans ce plus grand groupe.

Exemple : si tu as un groupe de 3 tuiles de Forêt et un autre de 4, tu marques 4 points pour la Forêt.

3. Bonus de majorité pour les habitats

Des points bonus sont attribués au joueur qui possède le plus grand couloir pour chaque type d'habitat :

Nombre de joueurs	1er (plus grand groupe)	2e (deuxième plus grand)
Solo	+2 points si taille ≥ 7	—
2 joueurs	+2 points (ou +1 chacun si égalité)	Aucun bonus
3-4 joueurs	+3 points (ou +2 si égalité à 2, +1 si égalité à 3/4)	+1 point (0 si égalité)

4. Points des Jetons Nature restants

Chaque **Jeton Nature** non utilisé en ta possession vaut **1 point** en fin de partie.

Additionne tout ! Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de **Jetons Nature** qui l'emporte. Si l'égalité persiste... victoire partagée !

Les variantes pour commencer en douceur

Variante Familiale

Parfaite pour une première partie ou pour jouer avec des enfants. La mise en place est identique à la version standard, sauf qu'on utilise **une seule Carte de Marquage Faune** commune (la carte «Familiale»). Elle fonctionne de la même façon pour tous les animaux : chaque groupe d'animaux de même espèce rapporte des points selon sa taille, quelle que soit sa forme. Simple, rapide et très efficace pour se familiariser avec les mécaniques !

Variante Intermédiaire

Même principe que la Variante Familiale, mais avec la carte «Intermédiaire» qui introduit un barème de points différents selon les tailles de groupe. Un bon passage entre la version Familiale et la version complète.

Mode Solitaire

Tu joues seul contre toi-même ! La mise en place suit les règles à 2 joueurs mais avec une seule Tuile de Départ. La grande différence : après chaque tour, tu **défausses la combinaison tuile+jeton la plus éloignée des piles** (elle est retirée du jeu définitivement), tu fais glisser les 2 combinaisons restantes et tu complètes avec 2 nouvelles. Cela crée une tension supplémentaire car des options disparaissent à chaque tour ! Consulte ensuite ce tableau pour évaluer ton score :

Score	Évaluation
60+	Un bon début !
70+	Tu y arrives !
80+	Très bien !
90+	Excellent !

Score	Évaluation
100+	Haut du tableau !
110+	Au sommet !

Quelques jeux dans le même esprit

Si tu aimes poser des tuiles et construire ton propre espace, tu adoreras aussi [Carcassonne](#), un classique incontournable du genre. Dans un style plus coloré et accessible, [Kingdomino](#) est une excellente alternative familiale. Et si tu cherches quelque chose de plus inattendu à partager autour de la table, jette un œil aux [règles d'Azul](#) ou aux [règles des Aventuriers du Rail](#) pour varier les plaisirs !