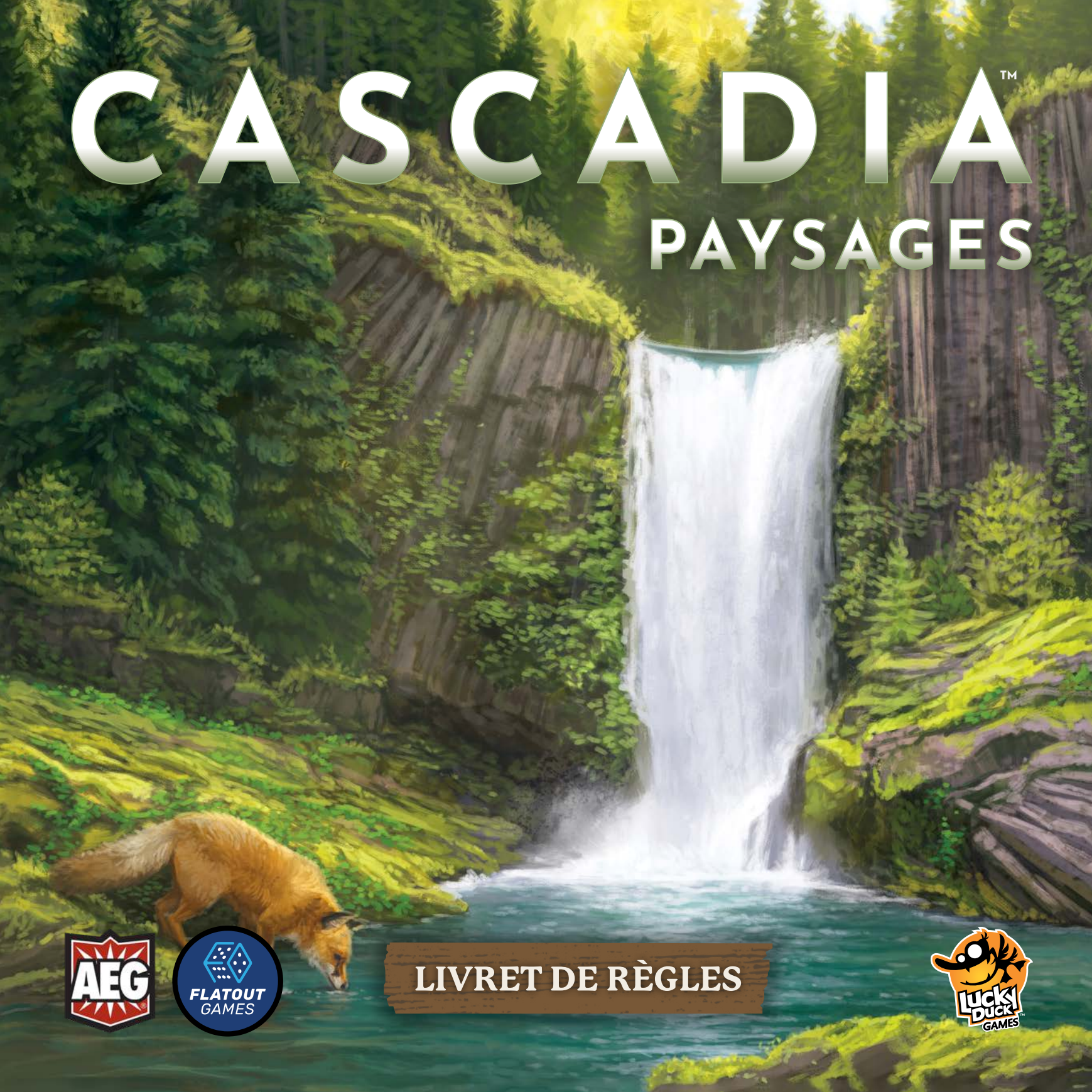
CASCADIA™

PAYSAGES



LIVRET DE RÈGLES

AEG

FLATOUT GAMES

LUCKY DUCK GAMES

CASCADIA™
PAYSAGES

Cette extension pour *Cascadia* propose de nouveaux jetons et tuiles représentant la faune, la flore et les habitats de la côte Pacifique Nord-Ouest. Conçue par Randy Flynn, Molly Johnson, Robert Melvin et Shawn Stankewich, elle est prévue pour 1 à 6 joueurs de 10 ans et +.

Paysages

La magnifique région de la Cascadia est unique : chacun de ses panoramas présente une particularité que vous ne verrez nulle part ailleurs. D'une cascade rugissante qui se jette dans une rivière tumultueuse à un immense séquoia côtier qui domine toute la canopée, sa diversité lui procure une identité propre. Dans cette extension pour *Cascadia*, les joueurs tentent de créer de grands ensembles d'habitats pour y placer de magnifiques paysages. Chacun d'eux rend votre environnement unique par rapport à ceux de vos adversaires et vous rapporte des bonus à la fin de la partie !

Nouvelles tuiles Habitat et Habitat de départ

Les tuiles Habitat et Habitat de départ de cette extension fonctionnent exactement comme celles du jeu de base, mais elles proposent de nouvelles configurations. Quant aux tuiles Habitat idéal, elles présentent toujours un seul type de faune mais plusieurs types d'habitat. **Mélangez toutes ces nouvelles tuiles Habitat à celles du jeu de base pour créer une plus grande variété à chacune de vos parties ! Si vous souhaitez rejouer à *Cascadia* avec ou sans les autres éléments de l'extension, vous n'aurez pas besoin de les trier et pourrez les laisser ensemble.** Ces nouvelles tuiles Habitat sont aussi utilisables en mode solo, et nous vous conseillons vivement de vous en servir avec les scénarios du module *Paysages*. Les 35 jetons Faune peuvent être ajoutés à ceux du jeu de base dans le sac en tissu. Comme pour les tuiles Habitat, une fois qu'ils ont été mélangés, inutile de les en retirer si vous souhaitez jouer sans l'extension.

Grâce à ces 45 tuiles Habitat, 5 tuiles Habitat de départ et 35 jetons Faune inédits, vous pouvez désormais profiter de *Cascadia* jusqu'à 6 joueurs ! Une variante permettant d'accélérer les parties est présentée à la page 4.

Utilisez le tableau ci-dessous pour savoir combien de tuiles Habitat utiliser en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	Nombre de tuiles	Si vous jouez avec le module *Paysages* (voir page 6)
1J	43 *(retirez-en 87)*	44 *(retirez-en 86), dont 1 tuile Habitat idéal initiale*
2J	43 *(retirez-en 87)*	45 *(retirez-en 85), dont 2 tuiles Habitat idéal initiales*
3J	63 *(retirez-en 67)*	66 *(retirez-en 64), dont 3 tuiles Habitat idéal initiales*
4J	83 *(retirez-en 47)*	87 *(retirez-en 43), dont 4 tuiles Habitat idéal initiales*
5J	103 *(retirez-en 27)*	108 *(retirez-en 22), dont 5 tuiles Habitat idéal initiales*
6J	123 *(retirez-en 7)*	129 *(retirez-en 1), dont 6 tuiles Habitat idéal initiales*

MATÉRIEL

Votre boîte de *Cascadia : Paysages* doit contenir le matériel suivant. Si ce n'est pas le cas, contactez-nous par mail à **info@luckyduckgames.com**.

Tous les éléments de l'extension Cascadia : Paysages *sont identifiés par ce symbole, afin que vous puissiez facilement les distinguer du matériel du jeu de base.*

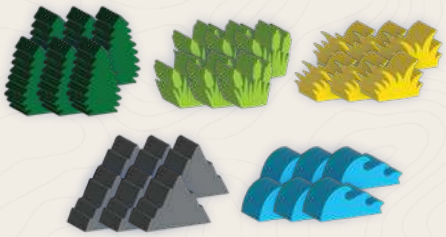
45 tuiles Habitat dont **15 tuiles Habitat idéal**
(représentant forêts, marais, prairies, montagnes, rivières)

5 tuiles Habitat de départ

35 jetons Faune
(7 ours, 7 wapitis, 7 saumons, 7 buses, 7 renards)

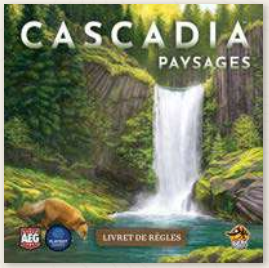
15 jetons Nature
(Cônes du puissant Douglas de Menzies)

15 cartes Décompte de la faune
(3 ours, 3 wapitis, 3 saumons, 3 buses, 3 renards)



30 jetons Paysage
(6 forêts, 6 marais, 6 prairies, 6 montagnes, 6 rivières)

60 cartes Décompte des paysages
(12 forêts, 12 marais, 12 prairies, 12 montagnes, 12 rivières)



1 Livret de règles

1 Bloc de score

VARIANTE POUR ACCÉLÉRER LES PARTIES

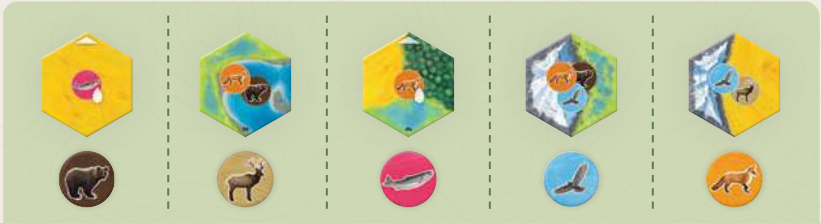
Vous pouvez jouer à *Cascadia* selon les règles de base quel que soit le nombre de joueurs. Cependant, à 5 ou 6 joueurs, nous vous proposons d'utiliser ces règles alternatives pour limiter la durée des parties.

Mise en place

1. Retirez du sac autant de jetons Faune de chacun des 5 types que le nombre de joueurs.

2. Pami les tuiles Habitat utilisées pour cette partie (en fonction du nombre de joueurs, voir page 2), distribuez-en 5 au hasard à chaque joueur, qui les place face visible devant lui.

3. Chaque joueur prend 1 jeton de chaque type de Faune (Ours, Wapiti, Saumon, Buse et Renard) parmi ceux retirés du sac. Il les place dans n'importe quel ordre sous chacune de ses tuiles Habitat pour former 5 lots constitués d'une tuile et d'un jeton, qui composent sa réserve personnelle.



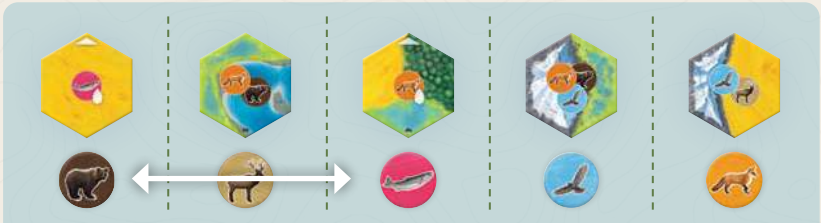
Distribuez à chaque joueur 5 tuiles Habitat au hasard et 1 jeton Faune de chaque type, qui constituent sa réserve personnelle.

Déroulement du jeu

Utilisez les règles du jeu de base avec les aménagements suivants :

- Après que vous avez terminé votre tour (choisir et placer une tuile Habitat et un jeton Faune) et que celui du joueur suivant a commencé, vous pouvez effectuer une action supplémentaire avant votre prochain tour. Elle consiste à choisir un lot de votre réserve personnelle pour le placer dans votre environnement.

Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action supplémentaire entre deux de vos tours, et vous ne pouvez le faire que 5 fois pendant toute la partie. *(Note : si vous n'utilisez pas ces 5 actions supplémentaires avant votre dernier tour de jeu, les tuiles et jetons restants seront perdus.)* Les lots de votre réserve personnelle ne sont pas remplacés lorsque vous les jouez. Toutefois, **vous pouvez dépenser 1 jeton Nature pour inverser la position de deux jetons Faune de votre réserve personnelle, afin de modifier vos lots avant d'en choisir un.**



Vous pouvez dépenser 1 jeton Nature pour échanger deux jetons Faune de votre choix dans votre réserve.

Avec cette « variante rapide », **chaque joueur ne résout que 15 tours au lieu de 20**, mais il effectue également 5 actions supplémentaires entre ses tours. À la fin de la partie, chacun aura ainsi placé 20 tuiles Habitat et 20 jetons Faune dans son environnement (comme dans le jeu de base). Les actions supplémentaires entre les tours permettent de réduire la durée des parties et s'avèrent particulièrement efficaces à 5 ou 6 joueurs.

CARTES DÉCOMPTE DE LA FAUNE

Les cartes E à G de cette extension ajoutent de nouveaux défis et peuvent être mélangées avec celles de *Cascadia*, même si vous n'utilisez que le jeu de base !
Pour connaître les règles générales relatives à chaque type de cartes Décompte de la faune, consultez la page 11 du livret de la boîte de base.

E

F

G

Précisions sur les cartes Ours : (E) Marquez 3 points pour chaque ours sans aucun autre ours autour de lui, et adjacent à au moins un espace vide — c'est-à-dire un espace qui ne contient aucune tuile Habitat. **(F)** Marquez 12 points pour chaque groupe de 3 ours ou plus. Chaque groupe peut être adjacent à n'importe quel nombre d'autres animaux ou d'espaces vides, à condition de l'être à au moins un animal de chacune des 4 autres espèces. **(G)** Marquez des points évolutifs en fonction du nombre de paires d'ours sur la forêt, à savoir si au moins l'un des ours de la paire se trouve sur une tuile représentant de la forêt (même partiellement).

E

F

G

Précisions sur les cartes Wapiti : (E) Décomptez chaque groupe d'exactement 3 wapitis disposés en demi-cercle, quelle que soit son orientation. Les wapitis isolés et en groupe de 2 ou de 4+ ne comptent pas. **(F)** Décomptez chaque groupe d'exactement 3 wapitis disposés en triangle, quelle que soit son orientation. Soustrayez 1 point pour chaque animal adjacent au groupe (qu'il le soit à un seul ou à plusieurs wapitis du groupe). Les autres wapitis adjacents qui ne comptent pas dans le groupe vous font aussi perdre 1 point chacun. **(G)** Décomptez chaque groupe de wapitis qui reproduit une des formes indiquées sur la carte, quelle que soit son orientation, et qui se trouve sur la prairie — à savoir si au moins l'un des wapitis du groupe se trouve sur une tuile représentant de la prairie (même partiellement). La configuration des tuiles n'a pas d'importance, et le wapiti sur la prairie peut se trouver n'importe où dans le groupe.

E

F

G

Précisions sur les cartes Saumon : (E) La ligne doit reproduire exactement la configuration en zigzags indiquée sur la carte, dans cette orientation ou inversée (en reflet). Décomptez chaque banc en fonction de sa taille *(points évolutifs jusqu'à 6 saumons)*. **(F)** Décomptez chaque banc en fonction de sa taille *(points évolutifs jusqu'à 7 saumons)*. Chaque ours ne rapporte qu'un point par banc, qu'il soit adjacent à un ou plusieurs saumons de ce banc, mais il peut compter pour plusieurs bancs différents. **(G)** Décomptez chaque banc en fonction de sa taille *(points évolutifs jusqu'à 5 saumons)* et marquez 1 point bonus pour chaque saumon du banc qui se trouve sur une tuile représentant de la rivière (même partiellement).

E

F

G

Précisions sur les cartes Buse : (E) Marquez 7 points pour chaque paire de buses non-adjacentes. Une même buse ne peut faire partie que d'une seule paire. Les buses qui ont plus d'une autre buse en ligne de mire ne comptent pas. **(F)** Marquez des points évolutifs en fonction du nombre de buses qui ont au moins un renard en ligne de mire. Une ligne de mire ne peut pas être calculée entre 2 tuiles adjacentes ; elles doivent être séparées par au moins un espace vide ou une tuile. Un renard adjacent interrompt la ligne de mire vers un autre renard plus éloigné. **(G)** Marquez des points évolutifs en fonction du nombre de paires de buses non-adjacentes séparées par au moins trois types d'habitat différents. Une même buse ne peut faire partie que d'une seule paire. Un type d'habitat sépare deux buses s'il est présent (même partiellement) sur au moins l'une des tuiles dans la ligne de mire. Les types d'habitat des tuiles sur lesquelles se trouvent les buses de la paire ne comptent pas.

E

F

G

Précisions sur les cartes Renard : (E) Marquez des points en fonction du nombre d'animaux adjacents à chaque renard *(y compris les autres renards)*. Si les 6 tuiles adjacentes sont occupées, marquez 4 points pour ce renard ; s'il n'y a que 4 ou 5 animaux adjacents, marquez 2 points ; en deçà, le renard ne rapporte rien. **(F)** Marquez 3 points pour chaque renard adjacent à exactement 2 espèces différentes *(y compris les autres renards)*, quel que soit le nombre d'animaux de chaque espèce. Les renards entourés par 1 ou 3+ espèces différentes ne comptent pas. **(G)** Marquez des points en fonction du nombre d'habitats différents adjacents à chaque renard. Les types d'habitat de la tuile sur laquelle se trouve le renard ne comptent pas.

PAYSAGES

Le module *Paysages* peut être intégré à n'importe quelle partie de *Cascadia*. Pour jouer avec, utilisez le nombre de tuiles indiqué dans le tableau de la page 2 et suivez la mise en place, les règles et le décompte final du jeu de base avec les aménagements suivants :

Mise en place

1 Après avoir distribué les tuiles Habitat de départ comme indiqué dans les règles de base, chaque joueur choisit une tuile Habitat idéal qu'il ajoute à son environnement avant le début de la partie. Pour ce faire, désignez un premier joueur au hasard et retournez des tuiles sélectionnées pour cette partie (voir page 2), jusqu'à avoir révélé autant de tuiles Habitat idéal que le nombre de joueurs. Alignez-les face visible sur la table, à portée de tous. En commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour (à droite du premier) et en continuant dans le sens antihoraire, chacun sélectionne l'une des tuiles Habitat idéal révélées et la place dans son environnement *(note : en mode solo, prenez simplement la première tuile Habitat idéal que vous retournez)*. Elle peut être posée n'importe où, du moment que les règles de placement sont respectées (voir page 7 du livret de *Cascadia*). Remélangez les autres tuiles révélées dans la pioche, face cachée, et poursuivez la mise en place habituelle.

2 Mélangez séparément chaque paquet de cartes Décompte des paysages (Forêts, Prairies, Montagnes, Rivières, Marais) et retournez autant de cartes de chacun d'eux que le nombre de joueurs *(note : en mode solo, retournez 2 cartes de chaque paquet)*. Alignez-les pour former un tableau à proximité des cartes Décompte de la faune sélectionnées pour cette partie.

3 Récupérez autant de jetons Paysage de chaque type que le nombre de joueurs et placez-les face à la colonne correspondante de cartes Décompte des paysages.

Exemple de mise en place à 3 joueurs

1

Avant de commencer la partie, révélez autant de tuiles Habitat idéal que le nombre de joueurs (3). Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur en choisit une et l'ajoute à son environnement.

3

2

Déroulement du jeu

Utilisez les règles du jeu de base avec les aménagements suivants.

Chaque fois que vous placez dans votre environnement la 5e (ou plus) tuile Habitat d'un ensemble de n'importe quel type (voir « Ensembles de tuiles Habitat », page 8 du livret de *Cascadia*), vous pouvez choisir de poser un jeton Paysage correspondant au même type d'habitat sur **la tuile que vous venez de jouer**. Ce jeton doit :

- être placé sur la tuile Habitat que vous venez de jouer (et sur aucune autre de cet ensemble). Note : vous pourrez toujours placer le jeton Faune que vous avez choisi pour ce tour, mais pas sur la tuile Habitat du même lot – puisqu'elle contient désormais un jeton Paysage et n'est donc plus libre. Pour rappel, vous n'êtes pas obligé de jouer votre jeton Faune et vous pouvez le remettre dans le sac.
- être d'un type différent de ceux que vous possédez déjà. Vous ne pouvez placer qu'un seul jeton Paysage de chaque type.
- être « gagné » et posé **pendant votre tour**. Si vous combinez ce module avec la variante rapide (voir page 4) et placez la 5e tuile (ou plus) d'un ensemble grâce à l'action supplémentaire, vous ne pouvez pas poser le jeton Paysage correspondant. Il vous faudra ajouter une nouvelle tuile à cet ensemble pendant l'un de vos prochains tours pour bénéficier de cette règle.

Après avoir posé votre jeton Paysage, choisissez l'une des cartes Décompte des paysages du type correspondant et placez-la à côté de votre environnement. Elle peut vous rapporter des points en fonction de son objectif spécifique ou vous offrir d'autres bonus, comme agrandir un ensemble de tuiles Habitat. Puisque vous ne pouvez placer qu'un seul jeton Paysage de chaque type, vous finirez la partie avec un maximum de 5 jetons Paysage.

Ayant placé la 5e tuile Habitat dans votre ensemble de prairies adjacentes, vous pouvez poser un jeton Paysage Prairie sur la tuile que vous venez de jouer et choisir une carte Décompte des paysages du type correspondant. Vous pouvez placer le jeton Faune du lot choisi au début du tour sur n'importe quelle autre tuile Habitat libre, mais pas sur celle qui contient désormais le jeton Paysage.

Note : une fois que vous avez posé un jeton Paysage sur une tuile Habitat, vous ne pouvez plus y placer de jeton Faune. Ainsi, chaque jeton Paysage que vous ajoutez à votre environnement réduit vos possibilités de placer des jetons Faune.

Si vous posez un jeton Paysage sur une tuile Habitat idéal, vous ne gagnez pas de jeton Nature.

Les tuiles Habitat sont considérées comme faisant partie d'un même « ensemble » si elles partagent au moins un côté présentant le même type d'habitat (forêt, prairie, montagne, rivière, marais), formant ainsi un paysage ininterrompu. Une tuile Habitat isolée est considérée comme un ensemble d'une seule tuile.

Décompte de fin de partie

En plus du décompte habituel, ajoutez à votre score les points que vous rapportent vos paysages. Chacune des cartes Décompte des paysages présente une manière différente de marquer des points. Notez votre score final dans la case ▲ du bloc de score.

Note : certaines cartes Décompte des paysages ne rapportent pas de points mais vous offrent des bonus pour d'autres catégories, comme les ensembles d'habitats. Ne les oubliez pas lorsque vous décomptez les éléments correspondants.

Précisions sur les cartes Décompte des paysages :

Cartes A-E : un animal est considéré « sur » un type d'habitat si la tuile sur laquelle il se trouve représente ce type d'habitat (même partiellement).

Cartes F : une tuile Habitat idéal est considérée comme étant d'un certain type si elle représente ce type d'habitat (même partiellement).

Cartes G-H : décomptez chaque ensemble du type d'habitat indiqué. Pour les cartes G, une seule tuile suffit. Pour les cartes H, les ensembles doivent contenir au moins deux tuiles.

Cartes I-J : elles ne rapportent pas directement de points mais augmentent ceux que rapportent vos ensembles d'habitats. Ces points supplémentaires comptent pour le bonus de majorité de chaque type d'habitat, mais pas pour les objectifs de paysages spécifiques aux scénarios (voir page 10).

Cartes K : marquez un maximum de 5 points (chaque environnement contient au moins un ensemble de ce type d'habitat). Ces cartes ne peuvent pas vous faire perdre de points ; si vous avez 6+ ensembles de ce type d'habitat, vous n'en marquez aucun.

Cartes L : elles ne présentent aucune condition. Marquez simplement 3 points.

Exemple de Décompte des paysages

Ensemble de forêt de taille 6 + ensemble de taille 2, pour un total de 8 *(noté dans la case des ensembles de tuiles Habitat Forêt)*.

Rapporte **5 points** pour un total de 5 ensembles de montagne.

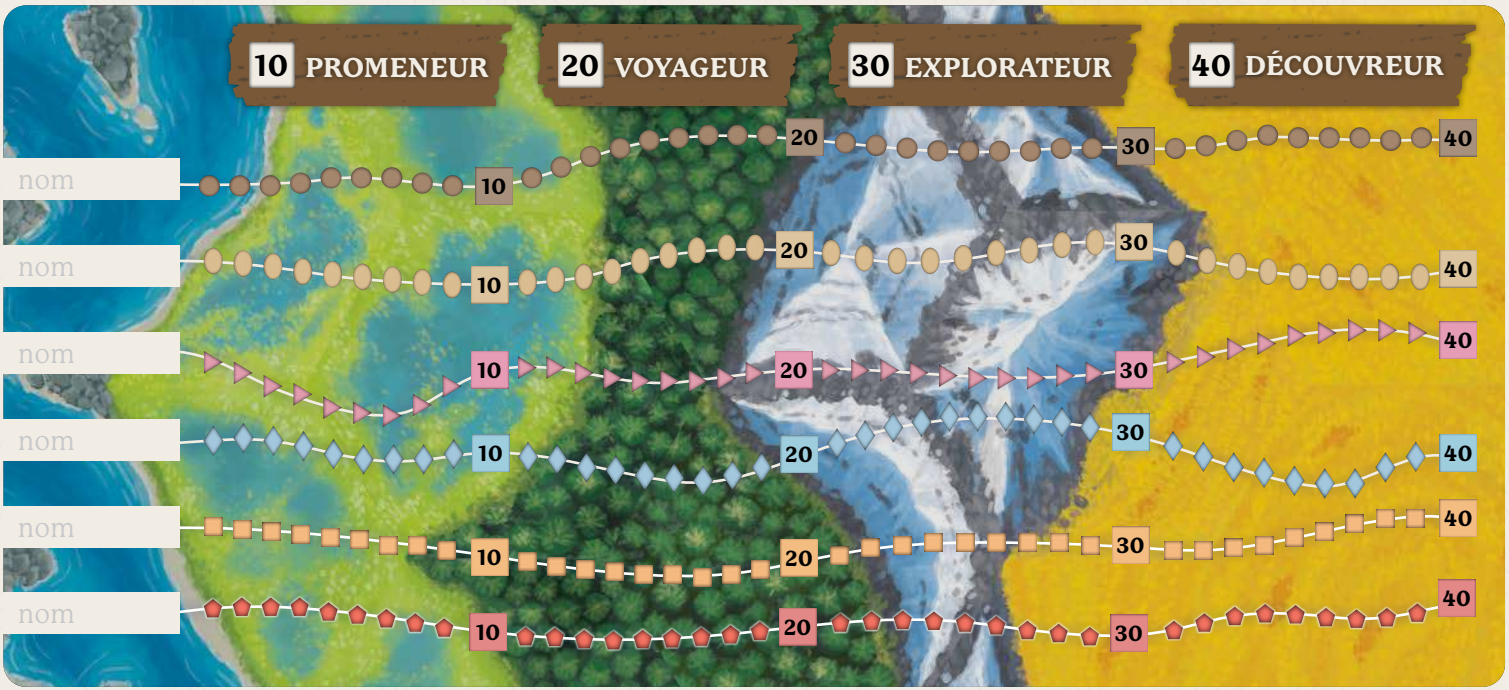
Rapporte **4 points** pour les 4 saumons qui se trouvent sur des tuiles Habitat Prairie.

Rapporte **3 points** pour 1 paire de tuiles Habitat idéal Marais occupées.

Score total des paysages :
0 + 5 + 4 + 3 = 12 points

LES SCÉNARIOS ET SUCCÈS DE *PAYSAGES*

Étudiez la faune et la flore cascadiennes pour débloquer des succès au fur et à mesure de vos explorations et devenir un authentique découvreur cascadien ! Vous pouvez obtenir les succès de *Cascadia : Paysages* en jouant en solo ou à plusieurs. La carte de randonnée ci-dessous vous permet de relever la progression de 6 joueurs. Vous pouvez commencer à enregistrer vos succès à tout moment : il suffit d'écrire votre nom au départ d'un chemin libre. Lors de chaque partie, choisissez un mode de succès : scénarios (page 10) ou partie normale + extension *Paysages* (page 11) et suivez les instructions. Quel que soit votre choix, chaque fois que vous obtenez un succès (●◐▶◆■⬟), cochez la case de la forme et de la couleur correspondant à votre sentier sur la page du mode de jeu ET la case libre la plus à gauche de votre chemin sur cette carte de randonnée. Parviendrez-vous au rang de découvreur cascadien et admirerez-vous tous les paysages de la Cascadia ?



SCÉNARIOS

Les scénarios de la page suivante peuvent être joués en solo ou à plusieurs. Chacun d'eux vous indique avec quelles cartes Décompte de la faune vous devez jouer (et dans les scénarios 11 à 20, avec quelles cartes Décompte des paysages), un score minimum à atteindre et jusqu'à 3 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 dans l'ordre jusqu'au 20, car la difficulté augmente au fur et à mesure. Les scénarios 1 à 10 sont conçus pour être joués **sans** le module *Paysages*, contrairement aux scénarios 11 à 20 qui l'exigent. Vous n'obtenez le succès que si vous réussissez le scénario. En multijoueur, choisissez n'importe lequel. Chaque joueur qui remplit tous les objectifs réussit le scénario, obtient le succès et coche sa forme/couleur en face de ce scénario sur la page suivante ET la prochaine case libre de son chemin sur la carte de randonnée ci-dessus. Lorsque vous jouez les scénarios 11 à 20 en multijoueur, chacun a le droit de sélectionner une carte Décompte des paysages même si elle a déjà été choisie par un autre joueur (tous deux appliqueront la même carte pendant le décompte final).

#												Objectif 1	Objectif 2	Objectif 3	Réussi
1	G	D	D	A	E						85				
2	C	G	F	D	B						85				
3	E	C	G	F	A						85				
4	A	F	C	G	F						90	Avoir au moins 3 animaux de chaque espèce			
5	D	A	E	E	G						90	Marquer le maximum pour 1 banc de saumons			
6	F	E	G	B	E						90	Renards et wapitis ne doivent pas être adjacents			
7	G	E	E	G	D						95	Marquer 10 points ou + pour les marais	Marquer 20 points ou + (chacune) pour 2 espèces		
8	F	G	A	E	G						95	Marquer le maximum pour 3 renards	Marquer 7 points ou + (chacun) pour 2 types d'habitat		
9	E	F	G	G	G						95	Buses et renards doivent être adjacents	Rivières et montagnes ne doivent pas se toucher	Avoir au moins 4 ours	
10	G	G	F	F	F						100	Marquer 60 points ou + pour les animaux	Marquer 10 points ou + pour les prairies	Les renards ne doivent pas être sur la forêt	
11	C	B	A	E	G	A+F	B+G	C+H	D+I	E+J	85	Marquer 5 points ou + pour les paysages			
12	B	C	F	G	A	C+I	D+H	D+F	L+J	F+G	85	Marquer 4 points ou + pour les paysages Forêt			
13	E	G	B	B	D	H+G	C+L	B+E	C+K	B+I	90	Avoir 3 jetons Paysage	Marquer 12 points ou + pour les rivières		
14	A	F	G	D	B	E+L	F+I	A+K	F+G	D+H	95	Marquer 8 points ou + pour les paysages	Marquer 10 points ou + pour chaque espèce		
15	G	D	E	C	F	D+J	A+K	G+L	A+E	A+L	95	Marquer 7 points ou + pour les paysages Rivière et Marais	Marquer le maximum pour 1 wapiti		
16	E	G	C	A	E	B+K	E+J	I+J	B+H	C+K	100	Avoir 4 jetons Paysage	Marquer 35 points ou + pour les habitats		
17	F	A	G	F	C	I+G	H+E	D+K	F+G	B+J	100	Marquer 4 points ou + (chacun) pour 2 paysages	Prairies et marais ne doivent pas se toucher		
18	F	E	D	G	F	C+E	L+D	F+G	C+H	D+K	105	Marquer 5 points ou + (chacun) pour 2 paysages	Finir avec 5 jetons Nature ou +	Buses et saumons ne doivent pas être adjacents	
19	D	F	E	F	G	A+L	F+G	B+J	D+I	E+F	110	Avoir les 5 jetons Paysage	Marquer 10 points ou + pour chaque espèce	Marquer 10 points ou + pour un seul type d'habitat	
20	G	E	F	E	E	D+F	B+A	C+L	E+K	H+G	115	Marquer 15 points ou + pour les paysages	Marquer 15 points ou + (chacune) pour 3 espèces	Rivières et forêts ne doivent pas se toucher	

SUCCÈS (PARTIE NORMALE + *PAYSAGES*)

#	Objectif	Réussi
1	Marquer 115 points ou +	
2	Marquer 120 points ou +	
3	Marquer 125 points ou +	
4	Marquer 10 points ou + pour les paysages	
5	Marquer 15 points ou + pour les paysages	
6	Marquer 20 points ou + pour les paysages	
7	Marquer 25 points ou + pour les paysages	
8	Marquer 7 + points ou + pour un seul paysage	
9	Marquer 10 + points ou + pour un seul paysage	
10	Avoir les 5 jetons Paysage	
11	Avoir 3 jetons Paysage adjacents	
12	Marquer 60 points ou + pour les animaux	
13	Marquer 65 points ou + pour les animaux	
14	Marquer 70 points ou + pour les animaux	
15	Marquer 35 points ou + pour les habitats	
16	Marquer 40 points ou + pour les habitats	
17	N'avoir que 3 espèces différentes au maximum	
18	Marquer 7 points ou + pour chaque type d'habitat	
19	Remplir toutes vos tuiles Habitat	
20	Finir avec 7 jetons Nature ou +	

Les scénarios de cette page peuvent être joués en solo ou à plusieurs, mais uniquement **avec le module *Paysages***. Chaque joueur peut cocher au maximum une case de succès dans sa colonne par partie. Lorsque vous obtenez un succès dans le tableau ci-contre, cochez également la prochaine case libre de votre chemin sur la carte de randonnée (page 9).

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Début 2019, Flatout Games a ouvert ses portes à d'autres créateurs pour fonder Flatout Games CoLab. Ce « laboratoire collaboratif » permet aux membres de Flatout Games de rencontrer des personnes incroyables du domaine du jeu de société et de réaliser plein de projets captivants avec elles. Nous incluons tout le monde de A à Z dans le processus de création afin d'offrir la meilleure expérience possible. La publication de *Cascadia* est le résultat d'un projet passionnant pour les personnes impliquées, toutes membres d'une équipe incroyablement soudée : nous prenons des risques et en récoltons les fruits ensemble !

L'équipe Flatout Games CoLab pour *Cascadia : Paysages*
Randy Flynn - conception, développement, révision
Molly Johnson - direction artistique, administration, développement, marketing, révision
Dylan Mangini - conception graphique
Robert Melvin - conception, développement, révision
Beth Sobel - illustration
Shawn Stankewich - conception, gestion de projet, développement, direction artistique, production, marketing, révision

Illustrations - Beth Sobel
Conception du mode solo - Shawn Stankewich
Conception des scénarios et des succès - Randy Flynn, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Équipe AEG :
Nicolas Bongiu - chef de projet
David Lepore - production
Adelheid Zimmerman - production

Édition française par Lucky Duck Games
Traducteur - Bruno Larochette
Graphiste - Łukasz Kempiński
Responsable éditoriale - Elodie Nelow

Nous tenons à remercier chaleureusement nos amis pour leur soutien et leurs parties test de *Cascadia* :
Fertessa Allyse, Kalil Alobaidi, Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Manuel Fernandez, Jacki Flynn, Ken Grazier, Kevin Grote, Spencer Harris, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Emma Larkins, Peter McPherson, Julian Madrid, Chad Martinell, Gavin McGruddy, Aaron Mesburne, Tony Miller, Chris Morris, Robert Newton, Kathryn Nicholls, Eric Nicholls, Sophie Nicholls, Rhys Nicholls, Tom Rorem, Kevin Russ, Ryan Sanders, Taylor Shuss, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams, Lauren Woolsey, Mark Yuasa et John Zinser.

Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, UnPub et Zephyr Workshop.

Ainsi que toutes les personnes qui ont donné de leur temps et de leur talent pour tester *Cascadia : Paysages* et nous aider à le faire connaître au monde entier !

VOUS AIMEZ CASCADIA ?
#CASCADIAGAME
SUIVEZ-NOUS :
@LuckyDuckFR (Twitter)

FR LIVRET

Des questions ? **info@luckyduckgames.com**

0-3

ATTENTION
Petites pièces, risque d'étouffement.
Non conçu pour des enfants de moins de 3 ans.
© 2023 Alderac Entertainment Group.
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Édition française par Lucky Duck Games,
Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.
https://luckyduckgames.com/fr