CASCADIA™ ROLLING

RIVIÈRES

FLATOUT GAMES

AEG

LUCKY DUCK GAMES™

LIVRET DE RÈGLES

CRÉDITS

Un jeu de
Randy Flynn

Illustrations
Beth Sobel

Direction artistique
Molly Johnson, Shawn Stankewich

Conception graphique
Dylan Mangini, Fertessa Allyse,
Randy Flynn, Shawn Stankewich

Développement
Fertessa Allyse, Randy Flynn,
Molly Johnson, Robert Melvin,
Shawn Stankewich

Mode solo et succès
Molly Johnson, Shawn Stankewich

Directeur de projet AEG
Nicolas Bongiu

Éditeurs
Fertessa Allyse, Randy Flynn,
Molly Johnson, Shawn Stankewich

Production
David Lepore,
Adelheid Zimmerman

Remerciements particuliers
Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Kimberley Bamburak, Nicolas Bongiu, Monique Brooks, Haley Shae Brown, Jeremy Davis, Karen Dong, Manuel Fernandez, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Emma Larkins, Julian Madrid, Chad Martinell, Levi Mote, Tylor Murray, Sarah Sharp, Cody Thompson, Ilya Ushakov, Josh Williams, Kyndra Williams, John Zinser.
Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, The Unpub, et Zephyr Workshop.

Édition française par Lucky Duck Games
Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet
Relecture : Elodie Nelow
Maquette : Valentin Debret

©2024 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.
Cascadia : Rolling Rivers et toutes les marques afférentes sont ™ ou ®, et © (lorsqu'indiqué) Alderac Entertainment Group, Inc. ou Flatout Games. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

APERÇU

La série *Cascadia Rolling* met à l'honneur les milieux naturels du Pacific Northwest à travers un mélange de *flip & write* et de *roll & write*. Avec la boîte *Rivières,* plongez dans les fleuves et rivières du Nord-Ouest américain ! Lancez vos dés, récoltez de la faune et complétez les cartes Habitat pour peupler les divers environnements de la Cascadia. Utilisez des actions spéciales pour manipuler les résultats de vos dés, ainsi que les effets dynamiques des cartes Avantage pour déclencher de puissants combos ! Choisissez l'une des quatre feuilles d'environnement, proposant chacune des règles différentes, et composez l'écosystème le plus harmonieux pour remporter la victoire !

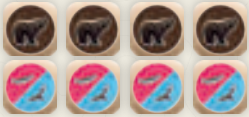
MATÉRIEL

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

3 dés centraux en bois

1 dé central spécial en bois

8 dés personnels en bois
(4 sets de 2 par joueur)



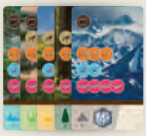
4 cartes Avantage Débutant

8 cartes Avantage Expert

30 cartes Habitat
(15 niveau I, 15 niveau II)

face

dos



face

dos

64 feuilles d'inventaire recto verso

64 feuilles d'environnement recto verso
(16 de chaque type)

4 aides de jeu

1 livret de règles

MISE EN PLACE

1. Distribuez un set de deux dés personnels par joueur. *Les dés personnels sont les plus petits, sans fond bleu. Ils existent en deux types : assurez-vous que chacun reçoive un petit dé à face Ours et un autre à face Saumon/Buse.*

2. Confiez à chaque joueur une aide de jeu, une feuille d'inventaire et de quoi y écrire.

3. Choisissez ensemble une feuille d'environnement pour la partie (A, B, C ou D) et distribuez-en un exemplaire à chaque joueur. *La difficulté des feuilles d'environnement est échelonnée de 1 à 3 étoiles — de la plus simple à la plus complexe (cf. pages 10 à 17).*

4. Placez les 4 dés centraux (dont 1 spécial) au milieu de la zone de jeu, à portée de tous les joueurs.

5. Séparez les cartes Habitat en deux paquets face cachée selon le niveau indiqué au dos (I ou II). Retirez de chaque paquet 1 carte par type d'habitat (5 cartes par paquet, 10 au total) et rangez-les dans la boîte ; elles ne serviront pas pour cette partie. Chaque paquet doit désormais contenir 10 cartes. Mélangez-les séparément et empilez le paquet de niveau I sur celui de niveau II. Placez ce paquet combiné (20 cartes au total) au centre de la zone de jeu : il s'agit de la pioche.

6. Retournez la première carte Habitat et posez-la face visible à droite de la pioche. Elle occupe le premier de quatre emplacements destinés à accueillir des cartes Habitat ajoutées au fil de la partie.

7. Mélangez les cartes Avantage et révélez-en 4. Alignez-les de gauche à droite dans l'ordre où vous les avez révélées (cf. illustration page 5) : les cartes Avantage Remise (à fond bleu) doivent être placées au-dessus des 4 emplacements prévus pour les cartes Habitat, et les cartes Avantage Bonus (à fond brun), en dessous. Rangez le reste des cartes Avantage dans la boîte ; elles ne serviront pas pour cette partie. *Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les 4 cartes Avantage Débutant. Leur simplicité vous aidera à vous familiariser avec les règles. Ces cartes se distinguent par le cercle autour de leur numéro (1 à 4). Lorsque vous maîtriserez les règles, vous pourrez mélanger les cartes Avantage Débutant et Expert et les tirer aléatoirement, ou sélectionner vos préférées.*

Vous êtes désormais prêt à jouer à *Cascadia Rolling : Rivières* !
Si vous possédez d'autres versions de Cascadia Rolling*, n'hésitez pas à échanger leurs dés centraux, à mélanger leurs cartes Habitat et Avantage, ou à augmenter le nombre de joueurs (cf. page 20).*

Exemple de mise en place pour 3 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Cascadia Rolling : Rivières* se joue en 20 rounds. À chaque round, un joueur lance les 4 dés centraux. Tous les joueurs lancent ensuite simultanément leurs 2 dés personnels et décident du ou des type(s) de faune qu'ils récoltent pendant ce round (ils peuvent utiliser une action de dé pour manipuler le résultat de leur lancer, et/ou d'autres actions spéciales selon les résultats du dé central spécial) avant de comptabiliser les animaux récoltés dans leur inventaire.

STRUCTURE DU ROUND

1. LANCER LES DÉS
↓
2. RÉCOLTER DE LA FAUNE
↓
3. COMPLÉTER UNE CARTE HABITAT (FACULTATIF)

Les joueurs décident alors s'ils veulent compléter l'une des cartes Habitat disponibles ; si oui, ils peuvent choisir d'activer (ou non) la carte Avantage associée à la carte Habitat sélectionnée, puis remplissent leurs feuilles d'inventaire et d'environnement avec les résultats.
À la fin de chaque round, les cartes Habitat révélées avancent d'un emplacement vers la droite pour laisser place à une nouvelle carte de la pioche. La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus de carte Habitat à révéler.

Cette boîte *Rivières* comprend 5 types de faune et 5 types d'habitat basés sur les animaux et environnements du Pacific Northwest américain.

MONTAGNES

FORÊTS

PRAIRIES

MARAIS

RIVIÈRES

OURS

WAPITI

RENARD

BUSE

SAUMON

Dans Cascadia Rolling : Rivières, *la faune est hiérarchisée en fonction de sa rareté et de sa valeur – de l'ours (le plus rare et le plus précieux) au saumon (le moins rare et le moins précieux). Les effets de surclassement ou de déclassement suivent l'ordre illustré ci-dessus, reporté de haut en bas sur la feuille d'inventaire. Les habitats, eux, ne sont pas hiérarchisés.*

1. LANCER LES DÉS

Chaque round, un joueur lance les 4 dés centraux au milieu de la zone de jeu (peu importe qui – les résultats du lancer sont utilisés par tous). Chacun lance ensuite ses 2 dés personnels devant soi.

2. RÉCOLTER DE LA FAUNE

Les joueurs récoltent de la faune en fonction des résultats des dés centraux et personnels. En général, chacun prend des animaux d'un seul et même type de faune ; mais le dé central spécial et les actions de dés peuvent permettre d'augmenter le total d'animaux et/ou de se servir dans différents types durant le même round ! Les joueurs doivent décider au préalable, selon le résultat du dé central spécial, s'ils veulent effectuer une action de dés (facultatif) afin de modifier leur récolte d'animaux.

A. CONSULTER LE DÉ CENTRAL SPÉCIAL

Le dé central spécial est spécifique à cette boîte *Rivières*. Chaque round, son résultat influence de diverses façons les animaux que vous pouvez récolter :

Animal au choix – Récoltez 1 animal du type de votre choix. *Ce symbole apparaît également en tant que bonus sur les feuilles d'environnement, où il vous permet d'obtenir un animal supplémentaire au choix.*

Réduire le coût des actions de dés – Les joueurs souhaitant effectuer une action de dés (cf. page 8) peuvent réduire son coût de 1 jeton Nature. Ainsi, une action Déclassement peut être effectuée gratuitement.

1 autre en plus – Après avoir choisi le(s) type(s) de faune que vous récoltez, choisissez un dé ne faisant pas partie des dés sélectionnés et prenez l'animal qui y est affiché. Vous allez donc récolter plus d'un type de faune pendant ce round. Vous pouvez d'ailleurs sélectionner un dé « Animal au choix » et ainsi choisir n'importe quel animal.

Utiliser un dé personnel 2 fois – Dupliquez l'un de vos dés personnels avant de récolter de la faune. Vous pouvez aussi utiliser votre autre dé personnel, comme d'habitude.

Ours/Double saumon – Compte comme un ours ou DEUX saumons.

Buse/Wapiti – Compte comme une buse ou un wapiti.

Immédiatement après avoir lancé les dés, consultez le dé central spécial pour découvrir ses effets pour ce round.

B. EFFECTUER UNE ACTION DE DÉS (FACULTATIF)

Les actions de dés (☆) permettent aux joueurs de manipuler les résultats des dés avant de récolter de la faune afin de maximiser le nombre d'animaux qu'ils peuvent réunir pendant ce round (cf. exemple ci-dessous). Les actions de dés sont facultatives et ont un coût en jetons Nature. Les joueurs ne peuvent accomplir qu'**UNE SEULE** action de dés par round, en dépensant la quantité adéquate de jetons Nature provenant de leur inventaire. Il existe 3 actions de dés différentes :

☆ **1. Déclasser**
Les joueurs peuvent déclasser tous les dés montrant un même type de faune afin de récolter le type de faune du rang inférieur. Cette action de dés coûte 1 jeton Nature.

☆ **2. Surclasser**
Les joueurs peuvent surclasser tous les dés montrant un même type de faune pour récolter le type de faune du rang supérieur. Cette action de dés coûte 2 jetons Nature.

☆ **3. Récolter deux types**
Les joueurs peuvent choisir de récolter des animaux de **DEUX** types de faune au lieu d'un seul. Cette action de dés coûte 3 jetons Nature.

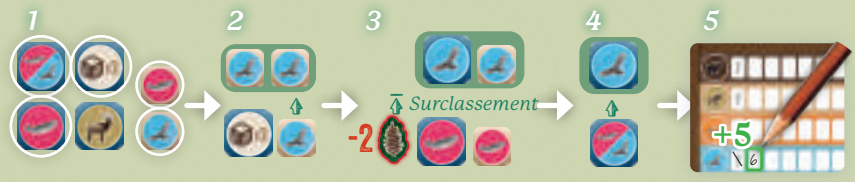
Ne retournez pas les dés pour effectuer ces actions : la modification s'applique aux animaux ajoutés à l'inventaire, mais les dés doivent montrer le même résultat qu'à l'issue du lancer.

C. COMPTABILISER LES ANIMAUX RÉCOLTÉS DANS L'INVENTAIRE

Les joueurs sélectionnent un seul type de faune et récoltent un animal par face correspondante affichée sur les dés centraux et leurs dés personnels, en tenant compte des conditions spéciales introduites par le **dé central spécial** (cf. étape A, page précédente) et de toute **action de dés** réalisée au préalable (cf. étape B, ci-dessus). Ils comptabilisent ensuite les animaux récoltés sur leur feuille d'inventaire en barrant les quantités précédentes avant d'inscrire les nouveaux totaux.

Certaines faces des dés centraux spéciaux et certaines actions de dés peuvent permettre aux joueurs de récolter des animaux de plusieurs types différents. Les faces affichant deux types de faune différents, séparés par une barre oblique, signifient qu'ils peuvent choisir l'un des deux.

Exemple de récolte de faune (cf. page 20 pour d'autres exemples)



1) Le joueur 1 veut utiliser les dés entourés pour récolter des buses. 2) Il se sert de l'action de dé spécial « Utiliser 1 dé personnel 2 fois » pour dupliquer son dé Buse et obtient 2 buses. 3) Il dépense 2 jetons Nature pour effectuer une action de dés Surclassement et ainsi compter tous les saumons comme des buses. 4) Il choisit de prendre 1 buse grâce au dé central Saumon/Buse. 5) Il récolte au total 5 buses, qu'il comptabilise sur sa feuille d'inventaire en barrant sa quantité précédente puis en inscrivant la nouvelle.

3. COMPLÉTER UNE CARTE HABITAT (FACULTATIF)

Dépenser vos animaux pour compléter des cartes Habitat vous permet de remplir votre feuille d'environnement et de marquer des points ! Chaque round, vous avez la possibilité de compléter une seule carte Habitat. Le cas échéant, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre.

1. **Appliquer les remises :** vérifiez si la carte Habitat est surmontée d'une carte Avantage Remise. Si oui, vous pouvez décider d'utiliser la remise affichée sur cette dernière (cf. page 19 pour plus de détails).
2. **Payer le coût :** pour chaque type de faune réclamé par la carte, dépensez la quantité d'animaux indiquée (dans votre inventaire, barrez la quantité précédente et notez la nouvelle à côté, après avoir soustrait le coût).
3. **Remporter les bonus des cartes Habitat et Avantage :** vérifiez si la carte procure un bonus de jeton Nature et si une carte Avantage Bonus se trouve en dessous. Le cas échéant, choisissez de remporter ce(s) bonus ou non, dans n'importe quel ordre (cf. page 19).
4. **Remplir la feuille d'environnement :** intégrez le nombre et le type d'hexagones indiqués par la carte Habitat complétée (cf. pages 10-17 pour plus d'informations sur la façon de remplir chaque feuille).
5. **Remporter les bonus de la feuille d'environnement :** remportez tout bonus octroyé par votre feuille d'environnement (barrez-le avant de l'ajouter à votre inventaire, ou encerclez-le pour l'ajouter en fin de partie). *Certaines feuilles d'environnement peuvent déclencher des actions supplémentaires ! Vous pouvez les effectuer immédiatement et dans l'ordre de votre choix.*

Si vous ne souhaitez pas compléter une carte Habitat, votre round ne consiste qu'à récolter de la faune. *Les cartes Habitat ne sont pas retirées une fois complétées : plusieurs joueurs peuvent donc compléter la même. Par ailleurs, vous pouvez à nouveau compléter une carte Habitat que vous avez déjà complétée lors d'un round précédent, et ce autant de fois que vous le souhaitez.*

1) Le joueur 2 utilise la carte Avantage Remise, qui lui permet de réduire le coût de la carte Habitat de 1 animal au choix. Il choisit de réduire de 1 wapiti. 2) Il dépense le reste de la faune requise à partir de sa feuille d'inventaire.3) Il gagne 2 jetons Nature et peut intégrer 3 hexagones Rivières à sa feuille d'environnement. 4) Il remplit sa feuille d'environnement (cf. explications détaillées pour chaque feuille). 5) Il remporte 1 point, 1 buse et 1 renard en bonus pour avoir rempli le deuxième hexagone de la colonne Rivières.

FIN DE ROUND

Une fois que tous les joueurs ont effectué les étapes précédentes, faites glisser la/les carte(s) Habitat vers la droite et piochez-en une nouvelle pour occuper l'emplacement libéré. Si la rangée comporte maintenant plus de 4 cartes face visible, défaussez celle située tout à droite ; elle ne servira plus pour cette partie. La zone centrale ne doit jamais comporter plus de 4 cartes Habitat face visible. Round après round, elles avancent vers la droite jusqu'à être défaussées.
Les cartes Avantage ne se déplacent jamais.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève à l'issue du 20e et dernier round, lorsque plus aucune carte Habitat ne peut être révélée en fin de round (la pioche est épuisée). Consultez la description de chaque feuille d'environnement pour savoir comment calculer votre score final (cf. pages 10-17). Le joueur qui totalise le plus de points remporte la victoire ! *Si certains joueurs sont à égalité, celui qui possède le plus de jetons Nature l'emporte. Si une égalité persiste, ces joueurs partagent la victoire !*

FEUILLES D'ENVIRONNEMENT

Feuille A – COLUMBIA

Intégrer une carte Habitat complétée à la feuille A.

Lorsque vous avez complété une carte Habitat, **inscrivez le chiffre** apparaissant dans son hexagone sur votre feuille d'environnement, dans le premier hexagone libre de la colonne du type d'habitat correspondant, en partant du haut. *Sur cette feuille, chaque type d'habitat ne dispose que de 4 emplacements. Vous ne pouvez pas compléter plus de 4 cartes par type.*

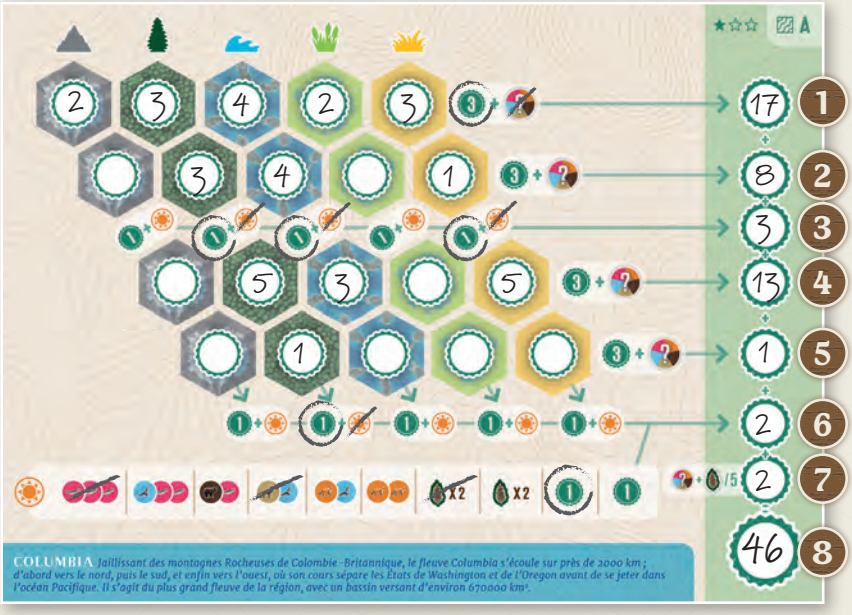
Vous remportez des bonus sur votre feuille d'environnement dans les cas suivants.

- *Vous avez rempli le 2e ou 4e hexagone de n'importe quelle colonne d'habitat.* Entourez le bonus de point et remportez un bonus au choix parmi ceux proposés dans la zone des bonus, en bas de la feuille. Si c'est un bonus d'animal ou de jeton Nature, barrez-le et ajoutez-le à votre inventaire. Si c'est un bonus de point, entourez-le (chaque bonus ne peut être remporté qu'une seule fois).

- *Vous avez rempli tous les hexagones d'une rangée.* Récoltez le bonus indiqué à droite de la rangée en entourant le bonus de point, en barrant le bonus d'animal au choix et en ajoutant 1 animal de n'importe quel type sur votre feuille d'inventaire.

Calculer votre score final sur la feuille A.

Calculez les points marqués dans chaque rangée en additionnant les nombres inscrits dans les hexagones et tout bonus de point entouré, puis notez ces sous-totaux dans les emplacements correspondants, à droite de la feuille. Additionnez vos animaux et jetons Nature restants, divisez ce total par 5 (arrondi à l'entier supérieur) et inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez tous les sous-totaux pour obtenir votre score final !



1. **Première rangée Habitat :** 2+3+4+2+3 (+3 bonus) = 17 points
2. **Deuxième rangée Habitat :** 3+4+1 = 8 points
3. **Rangée bonus 1 :** 1+1+1 bonus = 3 points
4. **Troisième rangée Habitat :** 5+3+5 = 13 points
5. **Quatrième rangée Habitat :** 1 point
6. **Rangée bonus 2 :** 1+1 bonus = 2 points
7. **Ressources restantes :** 1 point pour 5 ressources restantes (jetons Nature et animaux) = 2 points
8. **Score final :** 46 points

Feuille B – ELWHA

★★☆ ▨ B

Intégrer une carte Habitat complétée à la feuille B.

La carte Habitat complétée vous indique le nombre d'hexagones dont vous devez **retracer les contours** sur la piste de l'habitat correspondant. Partez de l'hexagone vierge le plus à gauche de la piste, puis retracez le nombre indiqué d'hexagones en progressant vers la droite. Si vous arrivez au bout, passez sur la piste de débordement et retracez-y les hexagones restants de gauche à droite. *Si vous complétez une carte Habitat d'un type dont la piste est déjà remplie, passez directement à la piste de débordement et retracez autant d'hexagones que le nombre indiqué sur la carte Habitat.*

Intégrer 2 hexagones sur la piste Prairies

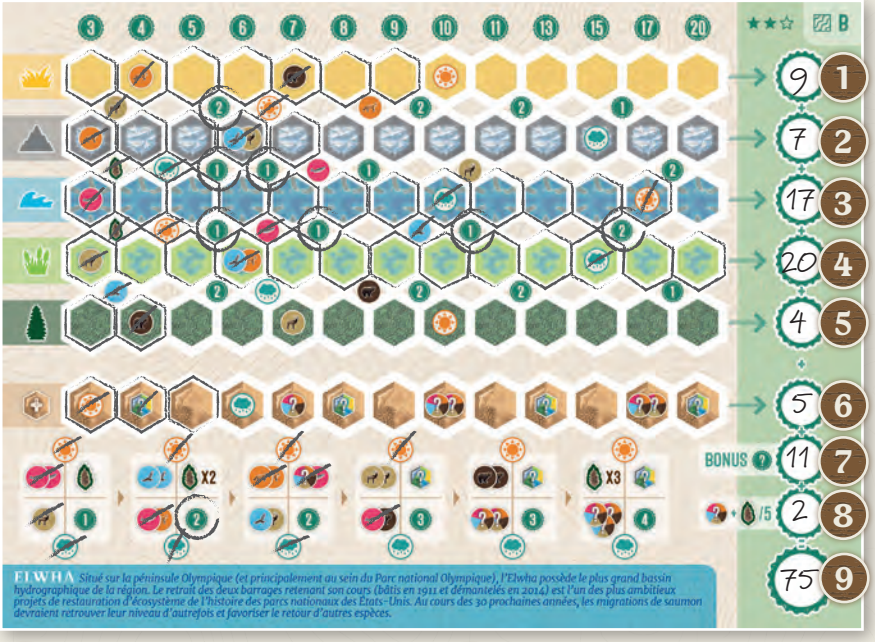
Intégrer 3 hexagones en surplus sur la piste de débordement

Vérifiez si des bonus ont été remportés. S'il s'agit d'un bonus d'animal ou de jeton Nature, barrez-le et ajoutez-le à votre inventaire. S'il s'agit d'un bonus de point, entourez-le. Les bonus peuvent être remportés (dans n'importe quel ordre) dans les cas suivants.

- *Quatre hexagones retracés encadrent un losange contenant un bonus (2 au-dessus, 2 en dessous).*
- *Vous avez retracé un hexagone dans lequel un bonus est imprimé.*
- *Vous avez retracé un hexagone ou encadré un losange contenant un bonus Soleil ou Pluie.* Barrez le bonus, puis, dans la zone Soleil/Pluie (coin supérieur gauche de la feuille d'environnement), barrez les icônes Soleil ou Pluie correspondantes en procédant de gauche à droite. Choisissez un seul bonus dans la colonne correspondante et remportez-le. S'il s'agit d'un bonus d'animal ou de jeton Nature, barrez-le et ajoutez-le à votre inventaire. S'il s'agit d'un bonus de point, entourez-le. *Chaque colonne de la zone Soleil/Pluie comporte 4 bonus : vous ne pourrez en remporter que 2 par colonne (en barrant l'icône Soleil ET l'icône Pluie).*
- Si vous remportez un hexagone gratuit, barrez-le et retracez 1 hexagone supplémentaire du type indiqué (ou au choix, le cas échéant) n'importe où sur votre feuille d'environnement, en suivant les règles habituelles.

Calculer votre score final sur la feuille B.

Additionnez les points indiqués au sommet de la colonne où se trouve l'hexagone retracé le plus à droite pour les 5 types d'habitat (et la piste de débordement), puis inscrivez chacun des sous-totaux dans leur emplacement correspondant. Additionnez les points bonus (provenant des bonus de point entre les pistes et de l'encart Paysages), puis inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez vos animaux et jetons Nature restants, divisez ce total par 5 (arrondi à l'entier supérieur) et inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez tous les sous-totaux pour obtenir votre score final !



1. **Piste Prairies :** 9 points
2. **Piste Montagnes :** 7 points
3. **Piste Rivières :** 17 points
4. **Piste Marais :** 20 points
5. **Piste Forêts :** 4 points
6. **Piste de débordement :** 5 points
7. **Bonus :** 1+1+1+1+2 (entre les pistes) +2 (Soleil/Pluie) = 11 points
8. **Ressources restantes :** 2 points
9. **Score final :** 75 points

Feuille C – TATSHENSHINI-ALSEK

Intégrer une carte Habitat complétée à la feuille C.

La carte Habitat complétée vous indique le nombre et le type d'hexagones dont vous devez **retracer les contours**. Chaque hexagone que vous retracez doit être adjacent à un hexagone qui l'est déjà, mais tous ceux que vous retracez durant ce round ne doivent pas nécessairement être adjacents entre eux. L'hexagone marqué d'une étoile vous permettra de commencer. *Les hexagones affichant deux types peuvent être retracés pour l'un ou l'autre.*

Si vous avez retracé tous les hexagones d'un même habitat, entourez le bonus correspondant dans l'encart Paysages de la feuille d'environnement. Ensuite, s'il vous reste des hexagones à retracer, passez sur la piste de débordement afin d'entourer ou de barrer autant de bonus que le nombre d'hexagones restants (en procédant de gauche à droite).

Vérifiez si des bonus ont été remportés et récoltez-les dans n'importe quel ordre. Un bonus est remporté dans les cas suivants.

- *Vous avez retracé un hexagone comportant une icône Soleil ou Pluie.* Barrez les icônes Soleil ou Pluie correspondantes dans la zone Soleil/Pluie (coin supérieur gauche de la feuille d'environnement), en procédant de gauche à droite. Choisissez un seul bonus dans la colonne correspondante et remportez-le. S'il s'agit d'un bonus d'animal ou de jeton Nature, barrez-le et ajoutez-le à votre inventaire. S'il s'agit d'un bonus de point, entourez-le. S'il s'agit d'un hexagone gratuit, barrez-le et retracez n'importe quel hexagone de votre feuille d'environnement, en suivant les règles habituelles. *Chaque colonne de la zone Soleil/Pluie comporte 4 bonus : vous ne pourrez en remporter que 2 par colonne au total (en barrant l'icône Soleil et l'icône Pluie).*

- *Vous avez retracé un hexagone comportant une icône de paysage.* Barrez-la, puis, dans l'encart Paysages, barrez l'icône correspondante en suivant l'ordre indiqué par les flèches. Vous remportez un ou plusieurs bonus si le fait de barrer ce paysage vous en octroie. S'il s'agit d'un bonus d'animal au choix, barrez-le et ajoutez-le à votre inventaire. S'il s'agit d'un bonus de point, entourez-le. S'il s'agit d'un hexagone gratuit, barrez-le et retracez n'importe quel hexagone de votre feuille d'environnement, en suivant les règles habituelles.

Un hexagone de la feuille d'environnement peut se retrouver totalement retracé si ses 6 hexagones adjacents le sont. Il est alors considéré comme retracé lui aussi et vous remportez les bonus qui y sont rattachés. Certains des hexagones de cette feuille sont sans type d'habitat : pour remporter leurs bonus, vous DEVEZ retracer les 6 hexagones adjacents (cf. schéma ci-dessus).

Calculer votre score final sur la feuille C.

Additionnez les bonus de point indiqués sur les hexagones de chaque type d'habitat et ajoutez 4 points supplémentaires pour chaque habitat entièrement complété, puis inscrivez ces sous-totaux dans les emplacements correspondants. Additionnez les bonus de point entourés sur la piste de débordement, puis inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez les bonus de point entourés dans l'encart Paysages ou la zone Soleil/Pluie, puis inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez vos animaux et jetons Nature restants, divisez ce total par 5 (arrondi à l'entier supérieur) et inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez tous les sous-totaux pour obtenir votre score final !

1. **Rivières :** 4 (pour avoir entièrement complété l'habitat Rivières) +20 = 24 points
2. **Forêts :** 13 points
3. **Prairies :** 4 points
4. **Marais :** 8 points
5. **Montagnes :** 3 points
6. **Piste de débordement :** 2 points
7. **Bonus :** 6+3 (Paysages) +2 (Soleil/Pluie) = 11 points
8. **Ressources restantes :** 1 point
9. **Score final :** 65 points

Feuille D – FRASER (STO:LO)

Intégrer une carte Habitat complétée à la feuille D.

La feuille D complique les choses : elle se remplit non seulement en fonction de l'habitat et du nombre indiqués par la carte complétée, mais aussi en fonction du coût en faune ! Lorsque vous avez complété une carte Habitat, ajoutez sur des hexagones vides de cet habitat autant d'animaux que le nombre indiqué, en utilisant uniquement ceux qui apparaissent sur la carte. Pour ajouter un animal à un hexagone, **inscrivez-y son initiale** (S = Saumon, B = Buse, R = Renard, W = Wapiti, O = Ours). Par exemple, si le coût de la carte Habitat comprend 2 ours, le joueur peut inscrire un O sur 2 hexagones maximum. Si aucun ours n'apparaît sur la carte, aucun ours ne peut être ajouté.

Vous pouvez ajouter des animaux sur n'importe quels hexagones de l'habitat correspondant à la carte complétée, qu'ils soient adjacents entre eux ou non. Vous pouvez aussi ajouter différents animaux d'une même carte Habitat.

Si vous avez rempli tous les hexagones d'un certain type d'habitat, mais que la carte vous permet d'en ajouter d'autres, passez sur la piste de débordement afin d'entourer ou de barrer autant de bonus que le nombre d'hexagones restants (en procédant de gauche à droite).

Vérifiez si des bonus ont été remportés et récoltez-les dans n'importe quel ordre. Un bonus est remporté dans les cas suivants.

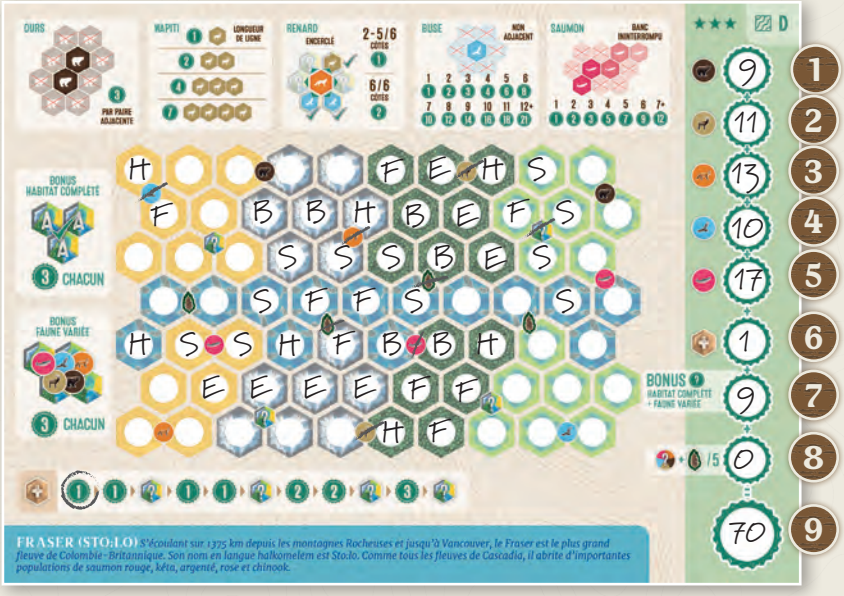
- *Vous avez rempli deux hexagones adjacents reliés par un bonus.* Barrez le bonus et ajoutez-le à votre inventaire.
- *Vous avez rempli trois hexagones adjacents reliés par un bonus.* Barrez le bonus et remplissez n'importe quel hexagone de votre feuille d'environnement avec n'importe quel animal.

Calculer votre score final sur la feuille D.

Additionnez les points marqués par chaque type de faune en fonction des règles spatiales détaillées sur la feuille d'environnement (celles-ci devraient être intuitives pour les joueurs de la version de base de *Cascadia*, dont elles sont proches !).

OURS : marquez des points pour chaque paire d'ours adjacents. Ces paires ne peuvent pas être adjacentes entre elles. **WAPITIS :** marquez des points selon la longueur de vos lignes de wapitis. Ces lignes peuvent être adjacentes entre elles mais, lors du calcul de la longueur, chaque wapiti ne peut faire partie que d'une seule ligne. **RENARDS :** marquez des points selon le nombre de cases adjacentes occupées par des animaux. Si le renard est entouré par 6 animaux (de n'importe quels types), il rapporte 2 points. S'il est entouré par 2 à 5 animaux (de n'importe quels types), il rapporte 1 point. S'il est entouré par 0 à 1 animal, il ne rapporte aucun point. **BUSES :** marquez des points selon le nombre de buses non adjacentes à d'autres buses. **SAUMONS :** marquez des points selon la longueur de vos bancs de saumons. Un banc est un groupe de saumons adjacents au sein duquel chaque saumon est adjacent à un maximum de deux autres saumons (un groupe de 3 saumons disposés en triangle peuvent compter comme un banc, mais aucun autre saumon ne peut leur être

adjacent). Un banc de saumons ne peut pas être adjacent à un autre saumon. Inscrivez ces sous-totaux dans les emplacements correspondants. Additionnez les bonus de point entourés sur la piste de débordement et inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez les bonus d'habitats complétés et de faune variée : 3 points par type d'habitat entièrement complété et 3 points part habitat où se trouve au moins une faune de chacun des cinq types (si les habitats Forêts et Montagnes ont chacun une faune de chaque type, remportez 9 points). Inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez vos animaux et jetons Nature restants, divisez ce total par 5 (arrondi à l'entier supérieur) et inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez vos animaux et jetons Nature restants, divisez ce total par 5 (arrondi à l'entier supérieur) et inscrivez ce sous-total dans l'emplacement correspondant. Additionnez tous les sous-totaux pour obtenir votre score final !



1. **Ours :** 3+3+3 = 9 points pour 3 paires d'ours
2. **Wapitis :** 4+7 = 11 points pour 2 lignes de wapitis
3. **Renards :** 2+2+2+2+2+1+1+1+0 = 13 points pour 9 renards
4. **Buses :** 10 points pour 7 buses
5. **Saumons :** 12+5 = 17 points pour 2 bancs de saumons
6. **Piste de débordement :** 1 point
7. **Bonus :** 3+3+3 = 9 points pour 1 habitat complété et 2 bonus de faune variée
8. **Ressources restantes :** 0 point
9. **Score final :** 70 points

MODE SOLO

Jouez à *Cascadia Rolling : Rivières* en solo ! La partie se déroule exactement comme avec plusieurs joueurs. Dépassez votre propre score et ceux de vos amis, et validez les succès des modes Scénarios ou Défis proposés pages 21 à 23 !

MODE FAMILLE

Le mode famille de *Cascadia : Rolling* réduit la complexité de la partie. Il est idéal pour faire découvrir le jeu aux plus jeunes et aux moins expérimentés !

Suivez la mise en place des règles standard en effectuant les changements suivants.

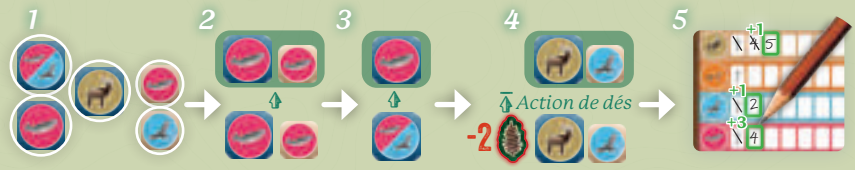
1. Retirez le dé central spécial. Les joueurs n'utiliseront que les 3 dés centraux ainsi que leurs 2 dés personnels.
2. Utilisez les cartes Avantage Débutant à la place des cartes Expert.
3. Utilisez le verso de l'aide de jeu, qui décrit l'action de dés simplifiée.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle feuille d'environnement, mais nous vous suggérons de jouer sur la face la plus simple, surtout si de nouveaux joueurs sont présents.

Les règles sont identiques en mode famille mais il n'existe qu'une seule action de dés (cf. aide de jeu). Chaque round, quand vous récoltez de la faune, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons Nature pour récolter autant d'animaux d'un AUTRE type que celui choisi, grâce aux dés que vous n'aviez PAS choisis. Par exemple, si un joueur récolte 3 renards grâce à trois de ses dés, il peut dépenser 2 jetons Nature en plus pour récolter des animaux grâce aux faces Ours et Wapiti obtenues sur d'autres dés à l'issue du lancer (cf. exemple ci-dessous).

Variante « Abondance » : vous pouvez aussi choisir d'ajouter 2 animaux et 2 jetons Nature à l'inventaire de chaque joueur, pour que chacun commence la partie avec 3 animaux et 4 jetons Nature.

Exemple de récolte de faune



1) Le joueur veut utiliser les dés entourés pour récolter de la faune. 2) Il prend 2 saumons grâce au dé central Saumon et à son dé personnel Saumon. 3) Il choisit de prendre 1 saumon grâce au dé central Saumon/Buse. 4) Il dépense 2 jetons Nature pour récolter des animaux supplémentaires d'autres types : le wapiti et la buse. 5) En tout, il récolte 1 wapiti, 1 buse et 3 saumons. Il les comptabilise sur sa feuille d'inventaire en barrant les quantités précédentes et en inscrivant les nouvelles.

CARTES AVANTAGE – CLARIFICATIONS

Carte 3 : vous pouvez choisir l'un ou l'autre de vos dés personnels.

Carte 5 : au moment de remplir votre feuille d'environnement, vous pouvez le faire sur n'importe quel type d'habitat, quel que soit celui affiché sur la carte que vous venez de compléter.

Carte 6 : puisque ce bonus se remporte avant de remplir la feuille d'environnement, gagnez-le en fonction des valeurs de votre inventaire, après avoir payé le coût de la carte Habitat. Les bonus remportés sur la feuille d'environnement n'affectent donc pas le nombre d'animaux procuré par cette carte.

Carte 8 : puisque vous pouvez remporter les bonus de cartes Habitat et Avantage dans N'IMPORTE QUEL ordre, il peut être avantageux de gagner celui de cette carte-ci avant les éventuels jetons Nature de la carte Habitat complétée. Remportez d'abord les jetons Nature de cette carte, puis ceux de la carte Habitat.

Carte 9 : si vous décidez de payer 1 jeton Nature, vous pouvez remporter deux bonus d'animal au choix. Ce bonus se gagne après que la carte Habitat est complétée : les animaux ne peuvent donc pas servir à payer le coût de la carte Habitat pendant ce round, mais ils sont notés sur l'inventaire pour servir à partir du round suivant. Les jetons Nature gagnés pour avoir complété la carte Habitat peuvent servir à payer le coût.

Carte 11 : si cette carte est utilisée avec une carte Habitat ne procurant que 1 habitat, aucun hexagone n'est gagné sur la feuille d'environnement. Vous pouvez toutefois remporter les éventuels bonus de jetons Nature.

Carte 12 : vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons Nature pour réduire le coût de la carte Habitat du même nombre d'animaux.

COMBINER LES VERSIONS DE *CASCADIA ROLLING*

Vous pouvez combiner cette boîte *Rivières* avec toute autre version de la série *Cascadia : Rolling* ! Pour encore plus de variété, créez de nouveaux assortiments de matériel et de feuilles d'environnement, comme décrit ci-dessous.

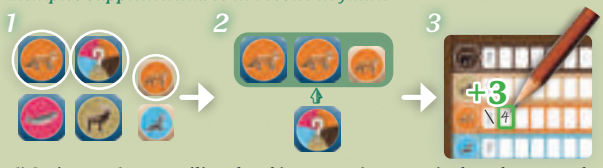
Dés centraux : vous pouvez jouer à *Cascadia Rolling* avec les dés centraux de n'importe quelle version du jeu. Pour assurer des lancers équilibrés, veillez toutefois à ne pas mélanger les dés centraux de différentes versions. Vous pouvez néanmoins utiliser ceux d'une version avec les feuilles d'environnement et les cartes d'une autre.

Cartes Habitat : vous pouvez combiner les cartes Habitat de toutes les versions et les séparer en paquets de niveau I et niveau II. Pendant la mise en place, pour chaque niveau, au lieu de retirer 1 carte par type d'habitat, choisissez 2 cartes de chaque type et retirez les autres de la partie (vous jouez toujours avec 20 cartes Habitat).

Cartes Avantage : vous pouvez combiner toutes les cartes Avantage pour former un paquet unique. Pendant la mise en place, sélectionnez 4 cartes Avantage du paquet (aléatoirement ou non).

Vous pouvez aussi utiliser tous les dés personnels afin d'ajouter plus de joueurs à votre partie (jusqu'à 8 avec un second exemplaire de *Cascadia Rolling*, ou même plus avec des boîtes supplémentaires). Confiez à chaque joueur son propre set de dés personnels, une feuille d'inventaire et un exemplaire de la feuille d'environnement choisie.

Exemples supplémentaires de récolte de faune



1) Le joueur 1 veut utiliser les dés entourés pour récolter des renards. 2) Il utilise l'effet « animal au choix », obtenu avec le dé central spécial, pour prendre un renard supplémentaire. 3) En tout, il récolte 3 renards, qu'il comptabilise sur sa feuille d'inventaire en barrant la quantité précédente et en inscrivant la nouvelle.

1) Le joueur 2 veut utiliser les dés entourés pour récolter des ours et des saumons. 2) Il utilise l'effet du dé central spécial pour réduire le coût de son action de dés de 1 jeton Nature. 3) Il dépense 2 jetons Nature (au lieu de 3) pour effectuer l'action « Récolter deux types », et prend les 2 ours et le saumon. 4) En tout, il récolte 2 ours et 3 saumons. Il les comptabilise sur sa feuille d'inventaire en barrant les quantités précédentes et en inscrivant les nouvelles.

SUCCÈS

Validez des succès en randonnant à travers les paysages de *Cascadia Rolling* pour étudier sa faune et ses habitats, et peut-être atteindre le rang de Découvreur ! Inscrivez votre nom dans l'un des cartouches de couleur ci-dessous, et commencez dès que vous le souhaitez à comptabiliser vos succès sur la piste de randonnée correspondante ! À chaque partie, y compris en solo, choisissez un mode de succès : Scénarios (cf. page 22) ou Défis (cf. page 23).

Les scénarios indiquent quel matériel utiliser (feuille d'environnement, cartes Avantage et leur ordre), et vous donnent des objectifs ainsi qu'un minimum de points à atteindre. Vous utiliserez les cartes Habitat comme d'habitude. Nous vous suggérons de commencer par le scénario 1 avant de passer aux suivants, dans l'ordre. Les scénarios 13 à 20 ne sont disponibles que si vous possédez également la boîte *Prairies*, car ils recourent à des cartes Avantage de cette version. Désormais, chaque fois que vous validez un succès (●⬮▶◆■), surlignez l'icône de votre piste de randonnée dans le tableau correspondant au mode choisi, et faites de même sur la carte ci-dessous. Parviendrez-vous à explorer tous les paysages de *Cascadia Rolling* et à devenir Découvreur ?

#	FEUILLE	1	2	3	4		Objectif 1	Objectif 2	Réussi
1	A	3	8	10	2	35	Remporter 4+ bonus Soleil		
2	B	4	7	5	1	60	Compléter 1+ piste(s) d'habitat		
3	C	9	10	6	11	50	Compléter toutes les rivières		
4	D	12	11	3	8	40	Remporter tous les bonus de jetons Nature de la feuille		
5	A	1	9	12	6	40	Compléter 2+ lignes	Avoir 4+ jetons Nature restants	
6	B	10	8	7	11	70	Remporter les 3 bonus de renards de la feuille	Avoir 5+ saumons restants	
7	C	4	5	3	2	55	Récolter toutes les icônes Prairies	Marquer 12+ points grâce aux marais	
8	D	2	11	9	10	50	Marquer 8+ points par type de faune	Avoir un max. de 2 jetons Nature en fin de partie	
9	A	6	7	12	3	45	Marquer 15+ points grâce à un seul habitat	Avoir 3+ ours en fin de partie	
10	B	2	6	11	9	80	Remporter 7+ bonus Soleil/Pluie	Remporter les 3 bonus Ours de la feuille	
11	C	1	12	6	7	60	Récolter toutes les icônes Rivières	Marquer 7+ points par type d'habitat	
12	D	11	5	10	8	60	Remporter le bonus de faune variée dans 2+ habitats	Marquer 20+ points grâce à 2 types de faune	
13	A	7	1	7	10	50	Marquer 10+ points grâce à 2 habitats différents	Compléter 14+ cartes Habitat	
14	B	2	8	11	11	85	Récolter 4+ hexagones gratuits	Marquer 7+ points par type d'habitat	
15	C	9	4	12	10	65	Remporter les 5 bonus d'animal de la feuille	Avoir 15+ ressources restantes dans l'inventaire	
16	D	1	9	8	5	65	Récolter 3+ hexagones gratuits	Marquer 12+ points grâce à 3 types de faune	
17	A	3	5	2	3	55	Compléter 3 rangées	Avoir max. 2 saumons restants	
18	B	6	6	12	4	95	Remporter tous les bonus de 1 point	Avoir max. 5 animaux restants	
19	C	6	7	10	5	75	Compléter la piste de débordement	Récolter toutes les icônes Montagnes	
20	D	8	12	11	11	65	Remporter 2+ bonus d'habitat complété	Marquer 12+ points grâce aux renards	

Feuille A

#	Défi	Réussi
1	Marquer 40+ points	
2	Marquer 50+ points	
3	Marquer 60+ points	
4	Compléter 2 colonnes	
5	Compléter 2 rangées pour chaque type d'habitat	
6	Marquer 20+ points sur une seule rangée	
7	Marquer 17+ points sur une seule colonne	
8	Marquer 10+ points grâce aux bonus	

Feuille B

#	Défi	Réussi
1	Marquer 70+ points	
2	Marquer 85+ points	
3	Marquer 100+ points	
4	Compléter 2 pistes d'habitat	
5	Compléter la piste de débordement	
6	Marquer 10+ points par piste d'habitat	
7	Marquer 20+ points grâce aux bonus	
8	Remporter 10+ bonus Soleil/Pluie	

Feuille C

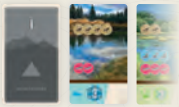
#	Défi	Réussi
1	Marquer 50+ points	
2	Marquer 65+ points	
3	Marquer 80+ points	
4	Compléter 2 types d'habitat	
5	Remporter tous les bonus Soleil et Pluie	
6	Récolter 10+ icônes de paysage	
7	Retracer tous les hexagones de 4 points	
8	Compléter la piste de débordement	

Feuille D

#	Défi	Réussi
1	Marquer 60+ points	
2	Marquer 75+ points	
3	Marquer 90+ points	
4	Compléter 2 bancs de saumons (7 par banc)	
5	Marquer 15+ points grâce aux renards	
6	Avoir 6+ paires d'ours	
7	Récolter tous les hexagones gratuits de la feuille	
8	Compléter 2 types d'habitat	

RAPPEL DES RÈGLES

Mise en place



1. Donnez à chaque joueur ses 2 dés personnels.
2. Distribuez une feuille d'inventaire et une aide de jeu à chaque joueur.
3. Distribuez à chacun un exemplaire de la feuille d'environnement sélectionnée (A, B, C ou D).
4. Placez les 4 dés centraux (3 + 1 spécial) au milieu de la zone de jeu.
5. Mélangez séparément les cartes Habitat de niveaux I et II. Pour chaque niveau, retirez 1 carte Habitat par type. Formez une pioche de 20 cartes en empilant les deux paquets.
6. Révélez une carte Habitat et placez-la à droite de la pioche.
7. Mélangez les cartes Avantage, révélez-en 4 et placez-les (selon leur type) au-dessus ou au-dessous des cartes Habitat.

Déroulement de la partie

1. LANCER LES DÉS

Lancez les 4 dés centraux et vos 2 dés personnels.

2. RÉCOLTER DE LA FAUNE

A. Consulter le dé central spécial

B. Effectuer une action de dés (facultatif)

C. Comptabiliser les animaux récoltés dans l'inventaire

3. COMPLÉTER UNE CARTE HABITAT (FACULTATIF)

A. Appliquer les remises (facultatif)

B. Payer le coût

C. Remporter les bonus des cartes Habitat et Avantage

D. Remplir la feuille d'environnement

E. Remporter les bonus de la feuille d'environnement

STRUCTURE DU ROUND

1. LANCER LES DÉS
↓
2. RÉCOLTER DE LA FAUNE
↓
3. COMPLÉTER UNE CARTE HABITAT (FACULTATIF)

FIN DE ROUND ET FIN DE PARTIE

Défaussez la carte Habitat du 4e emplacement, décalez les autres vers la droite et révélez une nouvelle carte de la pioche.
La partie s'achève après 20 rounds, quand plus aucune carte Habitat ne peut être révélée en fin de round (la pioche est épuisée).