

CASCADIA™

junior

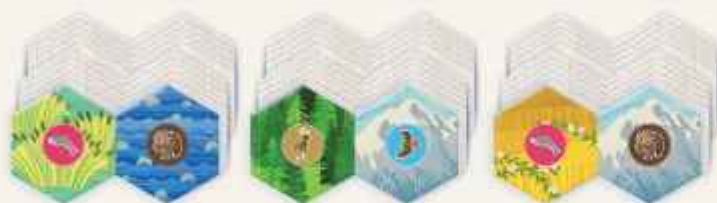


LIVRET DE RÈGLES



CASCADIA™ Junior

15-30 minutes 2-4 joueurs 6+ ans



50 tuiles Habitat

Ces tuiles sont composées de 2 hexagones présentant chacun un type d'habitat et un type de faune.



30 pions Découverte d'habitat

(6 forêts, 6 marais, 6 prairies, 6 montagnes, 6 rivières)

Groupez 3+ habitats identiques pour gagner un de ces pions et l'ajouter à votre plateau Panorama à la fin de la partie !



5 cartes Faune

Chacune correspond à 1 type de faune et comporte des instructions de décompte pour le mode avancé au dos.

MATÉRIEL

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



90 jetons Faune

(18 ours, 18 wapitis, 18 renards, 18 buses, 18 saumons)

Placez ces jetons sur vos groupes de 3 animaux identiques !



30 pions Découverte de faune

(6 ours, 6 wapitis, 6 renards, 6 buses, 6 saumons)

Groupez 3 animaux identiques pour gagner un de ces pions et l'ajouter à votre plateau Panorama !



4 plateaux Panorama

Placez vos pions Découverte sur ce plateau pour composer votre propre paysage de la Cascadia !



Ce livret de règles

pour apprendre à jouer.

MISE EN PLACE

1 Chaque joueur prend un plateau Panorama et le place devant lui. Ceux qui le souhaitent peuvent utiliser le côté comprenant une aide de jeu.

2 Mélangez les 50 tuiles Habitat face cachée au centre de la zone de jeu.

a Selon le nombre de joueurs, sélectionnez autant de tuiles qu'indiqué dans le tableau ci-dessous (11 par joueur + 1), sans les révéler :

2J = 23 tuiles Habitat (retirez-en 27 du total)

3J = 34 tuiles Habitat (retirez-en 16 du total)

4J = 45 tuiles Habitat (retirez-en 5 du total)

Empilez ces tuiles au centre la zone de jeu, en formant une réserve de plusieurs piles face cachée.

Rangez les autres tuiles dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.

b Chaque joueur prend une tuile Habitat au hasard dans la réserve et la retourne face visible devant lui, en s'assurant d'avoir assez d'espace pour faire grandir son environnement autour de cette tuile de départ.

c Révélez 2 tuiles Habitat de la réserve et placez-les au centre de la zone de jeu : il s'agit du marché, où les joueurs pourront se servir au cours de la partie.

3 Alignez les 5 cartes Faune à côté du marché, face A visible.

d Placez les jetons Faune près de leur carte respective.

e Mélangez séparément les pions Découverte de faune de chaque type, puis empilez-les face visible près de la carte Faune correspondante (leurs valeurs en 🌲 doivent rester masquées).

f Mélangez séparément les pions Découverte d'habitat de chaque type, puis empilez-les face visible (leurs valeurs en 🌲 doivent rester masquées).

La partie peut commencer !

Exemple de mise en place pour 2 joueurs



DÉROULEMENT

L'un après l'autre en commençant par le joueur le plus jeune, chacun effectue les étapes suivantes dans l'ordre.

1 Choisir une tuile

Sélectionnez l'une des deux tuiles Habitat du marché.

2 Étendre l'environnement

Ajoutez la tuile choisie à votre environnement (qui s'étend devant vous, à partir de votre tuile de départ). Elle doit être adjacente par le bord à au moins une de vos tuiles déjà en place.
(Essayez de former des groupes d'animaux ou d'habitats identiques afin de gagner des pions Découverte, qui vous rapporteront des points !)

3 Décompter la faune

Si votre environnement comprend exactement 3 hexagones adjacents (*quelle que soit la forme de ce groupe*) avec la même icône de faune visible :

- posez un jeton Faune correspondant sur chacune de ces icônes ;
- placez un pion Découverte de faune correspondant à cet animal où vous le souhaitez sur votre plateau Panorama !
(Ne consultez pas le dos du pion avant la fin de la partie.)

Dans *Cascadia Junior*, les joueurs cherchent à créer l'environnement le plus harmonieux en accumulant les habitats et en les peuplant de faune sauvage ! Formez des groupes d'habitats et d'animaux pour marquer le plus de points et gagner la partie !

Le marché



4 Regarnir le marché

Révélez 1 tuile de la réserve et ajoutez-la au marché, afin qu'il en contienne 2 pour le joueur suivant.

La partie continue en sens horaire : c'est au tour de votre voisin de gauche.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque chaque joueur a effectué 10 tours et formé un environnement de 11 tuiles Habitat (après le tour du dernier joueur, il doit rester 1 tuile dans le marché). Vous pouvez alors passer au décompte des habitats !

Décompter les habitats

Chaque joueur cherche dans son propre environnement les groupes d'au moins 3 hexagones adjacents du même habitat (quelle que soit leur forme), et ce pour chacun des cinq types.

- a** Groupe de 3, 4 ou 5 hexagones : gagnez 1 pion Découverte d'habitat correspondant et placez-le sur votre plateau Panorama sans le révéler.
- b** Groupe de 6+ hexagones : gagnez 2 pions Découverte d'habitat correspondants et placez-les sur votre plateau Panorama sans les révéler.



SCORE FINAL

Décompter le panorama

Chaque joueur retourne les pions Découverte (de faune et d'habitat) posés sur son plateau Panorama, puis compte les pommes de pin ainsi révélées : celui qui en totalise le plus remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire. Pour plus de détails, consultez l'exemple ci-contre.



MODE AVANCÉ

Pour pimenter votre expérience, révélez la face B des cartes Faune pendant la mise en place. Durant l'étape « 3 Décompter la faune » de votre tour, tenez uniquement compte des groupes d'hexagones correspondant aux formes indiquées pour chaque type de faune (elles peuvent être en miroir ou inclinées selon un angle différent de l'illustration sur la carte).



Exemple de décompte final



Découverte de faune :

2 groupes de saumons.....

1 groupe d'ours.....

1 groupe de wapitis.....

1 groupe de buses.....

1 groupe de renards.....

Découverte d'habitat :

Groupe de 7 marais.....

Groupe de 5 forêts.....

Groupe de 4 prairies.....



= 15



pommes de pin

FAUNE SAUVAGE



Le grizzli

Le grizzli est un ours brun qui se nourrit principalement de baies, de fruits, de noix, de racines et de saumon. Très gourmand, il peut engloutir plus de 40 kilogrammes de nourriture en un seul

jour ! Il se dresse souvent sur ses pattes arrière pour mieux étudier le paysage. De nos jours, on le rencontre surtout dans les régions du nord de la Cascadia (Colombie-Britannique et sud-est de l'Alaska).

Le wapiti de Roosevelt



Ce très grand wapiti doit son nom à un ancien président des États-Unis, Theodore « Teddy » Roosevelt ! Il vit dans les montagnes et forêts côtières de tout le Pacifique Nord-Ouest. C'est un herbivore : il se nourrit de plantes de toutes sortes, des

fleurs aux fougères. Pour communiquer avec ses semblables, il utilise un mélange de sifflements et de rugissements que l'on appelle le « brame ».



Le renard roux

On croise très souvent ce renard en Amérique du Nord, mais on le rencontre plus rarement dans la Cascadia, dont il habite les prairies et zones subalpines. C'est un chasseur très intelligent, qui mange un

tas de choses différentes : des petits rongeurs, des oiseaux, des œufs, et même des insectes !



La buse à queue rousse

Cet oiseau de proie est l'un des plus répandus en Amérique du Nord. Ses grands nids faits de brindilles sont très résistants et peuvent lui servir plusieurs années. Il se nourrit principalement de lièvres et de souris.



Le saumon chinook

La Cascadia compte de nombreuses espèces de saumon : celui-ci est le plus gros ! Il naît dans les rivières, puis vit quelques années dans l'océan avant de revenir dans son cours d'eau natal pour s'y reproduire.

Malheureusement, les humains lui compliquent la tâche en modifiant son environnement.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

L'équipe Flatout Games Colab pour Cascadia Junior :

Fertessa Allyse - conception

Joseph Z. Chen - développement, révision

Randy Flynn - conception, développement, révision

Molly Johnson - direction artistique, administration, développement, marketing, révision

Dylan Mangini - conception graphique

Robert Melvin - développement

Beth Sobel - illustration

Shawn Stankewich - gestion de projet, développement, direction artistique, conception graphique, production, marketing, révision

Crédits AEG :

David Lepore - production

Adelheid Zimmerman - direction des projets

Version française par Lucky Duck Games

Traducteur et responsable éditorial - Elric Rozet

Relecture - Elodie Nelow

Maquette - Valentin Debret

Distribution - Davy Spychala

Marketing et événementiel - Guillaume Gigueux, Théo Vitte

Nous tenons à remercier nos amis pour leur soutien et leurs parties test de *Cascadia Junior* : Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Sammers Chen, Aaron Donogh, Jacki Flynn, Shaine Greenwood, Patrick Hayden, David Iezzi, Ashwin Kamath, Carla Kopp, Charlotte Kyle, Julian Madrid, Robert Newton, Jolie Patterson, Sammy Salkind, Cody Thompson, Samantha Vellucci, Connor Wake, Josh Williams, Kyndra Williams et John Zinser. Arcane Comics, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers et Zephyr Workshop.

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

Début 2019, Flatout Games a ouvert ses portes à d'autres créateurs pour fonder Flatout Games Colab. Ce laboratoire permet aux membres de Flatout Games de rencontrer des personnes formidables du milieu du jeu de société, afin de réaliser plein de projets cool. Chacun est impliqué de A à Z dans le processus de création pour offrir la meilleure expérience possible. La publication de *Cascadia Junior* est le résultat d'un projet passionnant pour tous ses participants, membres d'une équipe incroyablement soudée : nous prenons des risques ensemble, et c'est ensemble que nous en récoltons les fruits.

Rappels : Décomptes

Pendant la partie



Groupe de 3

Fin de la partie



Groupe de 3/4/5

Groupe de 6+

1x

2x

LE + DE



=



Victoire

VOUS AIMEZ CASCADIA JUNIOR ?
#CASCADIAJUNIOR



SUIVEZ-NOUS :
@LuckyDuckFR
(Instagram, Facebook)



Des questions ? info@luckyduckgames.com

ATTENTION ! Petites pièces - Risque d'étouffement
©2025 Alderac Entertainment Group, 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.
Cascadia Junior et toutes les marques afférentes sont "ou" et © d'Alderac Entertainment Group, Inc. ou de Flatout Games. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielbiskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.
<https://luckyduckgames.com/fr>