



RÈGLES DU JEU

PARADE™

Le défilé vient de commencer au Pays des Merveilles.

Tout le monde s'est déguisé, les rues croulent sous les décorations et l'atmosphère vibre d'enthousiasme.

Il est temps d'amener d'autres personnes à rejoindre la parade ! En tant qu'organisateur, vous cherchez inlassablement à entraîner de plus en plus de monde dans le cortège. Si seulement les participants actuels ne portaient pas si tôt... Mais ils semblent perdre rapidement tout intérêt pour le défilé. Pour

rien arranger, si quelqu'un apparaît vêtu du même costume ou de n'importe quelle tenue plus somptueuse que la leur, les carnavaliers quittent immédiatement la parade et viennent se plaindre à vous. Tout ce qui vous importe, c'est que chacun s'amuse : pourquoi est-il si difficile d'y parvenir ?



BUT DU JEU

Pendant la partie, les joueurs utilisent les cartes qu'ils ont en main tout en essayant de ne pas récupérer celles qui composent le défilé.

Au Pays des Merveilles, personne ne veut gagner de points.

MATÉRIEL

66 cartes de 6 couleurs différentes (aux valeurs allant de 0 à 10), 1 carnet de score et ce feuillet de règles.

PRÉPARATION DE LA PARADE

Le premier joueur est déterminé au hasard. La partie commencera par lui et continuera dans le sens horaire. Après avoir mélangé les cartes, il en distribue 5 face cachée à chaque joueur. Il aligne ensuite 6 cartes de plus au milieu de la table, face visible : ce sont les premiers participants au défilé. La boîte de jeu est placée à une extrémité de la ligne afin d'indiquer où commence la parade, et l'autre bout représente la fin du cortège. Les cartes restantes sont rassemblées en un paquet face cachée, qui doit être placé à portée de main de tous les joueurs.

Note : les termes « parade », « défilé » et « cortège » signifient la même chose dans ce jeu, et sont utilisés tour à tour pour éviter de trop nombreuses répétitions.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes dans l'ordre indiqué.

1. Choisissez une carte de votre main et posez-la à la fin de la parade.
2. Si nécessaire, retirez des cartes du défilé et placez-les devant vous.
3. Piochez une carte du paquet.

Le joueur suivant effectuera les mêmes actions durant son tour, et ainsi de suite.

EXPLICATION DES ACTIONS

- 1. Le joueur choisit une des cartes qu'il a en main et la pose face visible à la fin de la parade. Cette carte ne comptera pas dans le comptage de l'action suivante.
- 2. En fonction de la carte qui vient d'être jouée, certains participants doivent potentiellement être retirés du défilé.

Si le nombre de cartes dans la parade est **inférieur ou égal** à la valeur de la carte jouée, aucun participant ne quitte le défilé.

Si le nombre de cartes dans la parade est **supérieur** à la valeur de la carte jouée, certains participants doivent quitter le défilé.

Pour déterminer quelles cartes doivent être retirées de la parade, commencez à les compter en partant de la fin et en remontant vers le début du cortège – sans comptabiliser celle qui vient juste d'être posée. Arrêtez-vous en atteignant la valeur de la dernière carte jouée (que vous avez ignorée dans ce comptage) : toutes les cartes situées au-delà sont éligibles au retrait.



Afin de savoir quelles cartes éligibles au retrait doivent quitter la parade, appliquez les règles suivantes et retirez les participants en conséquence :

- Toutes les cartes de la même couleur que la dernière jouée
- Toutes les cartes dont la valeur est inférieure ou égale à celle de la dernière carte jouée (voir l'exemple ci-dessous)

Les cartes retirées sont posées face visible devant le joueur, séparées par couleur. La valeur de toutes les cartes doit toujours être visible par l'ensemble des joueurs ; mieux vaut donc les empiler en les décalant légèrement pour laisser apparaître leur coin.

Les cartes qu'il reste dans la parade sont ensuite décalées vers la boîte de jeu (l'avant du cortège) afin de combler le vide créé par le retrait de certains participants.

Si une carte de valeur 0 est jouée, **tous** les participants du défilé sont **éligibles au retrait**.

- 3. Le joueur pioche une carte du paquet afin d'en avoir de nouveau 5 dans sa main.

EXEMPLE

← Direction de la parade



Vous jouez une carte (Verte - 3) de votre main et la posez à la fin de la parade. Puisque sa valeur est 3, vous ignorez les trois prochaines cartes du défilé car elles ne sont pas affectées par celle que vous venez de jouer. Les quatre cartes restantes sont éligibles au retrait, et vous appliquez les règles pour savoir quels participants quittent le cortège.

Tous ceux qui sont de la même couleur que la carte jouée : la carte Verte - 0 et la carte Verte - 2 doivent être retirés.

Tous ceux dont la valeur est inférieure ou égale à celle de la carte jouée : la carte Rouge - 3 doit être retirée.

N'oubliez pas : seules les cartes éligibles au retrait peuvent quitter le défilé !

DERNIER ROUND ET FIN DE LA PARTIE

Le dernier round débute lorsqu'un joueur a récupéré au moins une carte de chacune des 6 couleurs OU si le paquet est vide.

Si un joueur vient de collecter une carte de sa 6^e couleur, il termine son tour comme d'habitude. Ensuite, chaque joueur – y compris celui qui vient de récupérer la carte de sa 6^e couleur – effectue un tour supplémentaire. En revanche, aucun d'eux ne pioche de carte dans le paquet à la fin de son tour.

La partie s'achève une fois que ces tours supplémentaires ont été résolus.

Si le paquet est vide, chaque joueur effectue un tour supplémentaire. La partie s'achève dès que chacun d'eux n'a plus que 4 cartes en main.

Même si d'autres joueurs collectent une carte de leur 6^e couleur pendant le dernier round, aucun effet supplémentaire ne s'applique. La partie s'achève à la fin du round.

CALCUL DU SCORE

À la fin de la partie, chaque joueur choisit 2 cartes de sa main et les défausse. Les 2 cartes qu'il lui reste sont ajoutées à celles déjà posées devant lui.

Note : chacune de ces 2 cartes est soit ajoutée à la pile correspondant à sa couleur, soit placée à proximité pour créer une nouvelle pile (si vous n'en aviez encore aucune de cette couleur).

Seules les cartes posées face visible devant chaque joueur sont comptabilisées. Toutes les cartes qui composent encore la parade sont défaussées.

Les joueurs doivent alors déterminer le nombre de points qu'ils gagnent pour chacune de leurs couleurs. Traitez les piles de couleur séparément.

1. Établissez qui possède la majorité de cartes pour chaque couleur. Le(s) joueur(s) ayant récupéré le plus grand nombre de cartes de chaque couleur les retourne(nt) face cachée et considère(nt) qu'elles ne valent que 1 point. (La valeur imprimée sur ces cartes n'est pas prise en compte.)
2. Chaque joueur additionne ensuite la valeur imprimée sur chacune de ses cartes restées face visible. Ajoutez ce total à celui de vos cartes retournées face cachée lors de l'étape précédente (si vous en avez).

VICTOIRE

Le Pays des Merveilles étant un monde quelque peu sens dessus dessous, c'est le joueur qui totalise **le moins de points** qui remporte la victoire. En cas d'égalité, le joueur qui cumule le moins de cartes devant lui (face cachée et face visible) gagne la partie.

EXEMPLE DE CALCUL DU SCORE

Les chiffres entre parenthèses () indiquent la valeur des cartes.

ALICE

3 cartes Rouges (10, 8, 3), 5 cartes Bleues (9, 7, 6, 5, 0), 1 carte Violette (0), 2 cartes Vertes (4, 2) et 3 cartes Grises (7, 4, 0).

Alice possède le plus grand nombre de cartes Bleues et Grises.

Ses points sont calculés comme suit :

Rouge : $10+8+3 =$	21
Bleu : $5 \text{ cartes} \times 1 =$	5
Violet : $0 =$	0
Vert : $4+2 =$	6
Gris : $3 \text{ cartes} \times 1 =$	3
Total :	35 points

LE CHAPELIER TOQUÉ

2 cartes Rouges (1, 0), 1 carte Bleue (8), 4 cartes Violettes (8, 7, 5, 3), 3 cartes Grises (9, 8, 1) et 2 cartes Oranges (10, 1).

Le Chapelier Toqué possède le plus grand nombre de cartes Violettes et Grises.

Ses points sont calculés comme suit :

Rouge : $1+0 =$	1
Bleu : $8 =$	8
Violet : $4 \text{ cartes} \times 1 =$	4
Gris : $3 \text{ cartes} \times 1 =$	3
Orange : $10+1 =$	11
Total :	27 points

LE CHAT DU CHESHIRE

4 cartes Rouges (7, 6, 5, 2), 2 cartes Bleues (4, 3), 2 cartes Violettes (2, 1), 4 cartes Vertes (9, 8, 7, 6), 1 carte Grise (10) et 3 cartes Oranges (3, 2, 0).

Le Chat du Cheshire possède le plus grand nombre de cartes Rouges, Vertes et Oranges.

Ses points sont calculés comme suit :

Rouge : $4 \text{ cartes} \times 1 =$	4
Bleu : $4+3 =$	7
Violet : $2+1 =$	3
Vert : $4 \text{ cartes} \times 1 =$	4
Gris : $10 =$	10
Orange : $3 \text{ cartes} \times 1 =$	3
Total :	31 points

LE CHAPELIER TOQUÉ REMPORTE LA PARTIE.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Le seul changement de règle concerne l'établissement de la majorité pour le calcul du score. Un joueur ne possède le plus grand nombre de cartes d'une certaine couleur que s'il en a au moins 2 de plus que son adversaire.

Auteur : Naoki Homma

Illustrations : Chris Quilliams

Adaptation française : Edge Studio

Responsable éditorial Edge : Stéphane Bogard

©2015 Z-Man Games. Z-Man Games est® de Z-Man Games. Parade est TM de Z-Man Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM & © de Gamegenic GmbH. Adaptation française par Edge Studio. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Asmodee-Experts.fr

Z-MAN[®]
games

