

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# La Parade du Dragon

## Un jeu de Reiner Knizia

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Jeu Piatnik n° 636660

© 2008 Piatnik Vienne, imprimé en Autriche

**C'est le Nouvel an Chinois. La parade du dragon part de la Cité Interdite et se déplace lentement dans les rues de Pékin. La fête commencera quand la parade s'arrêtera. Les marchands ambulants cherchent les meilleures places pour s'installer. Ceux qui seront les mieux placés feront les plus gros bénéfices. Mais qui sait où s'arrêtera le dragon ?**

## Contenu:

- 36 cartes, 18 rouges 18 jaunes
- 1 dragon
- 15 pions représentant les marchands, 3 de 5 couleurs différentes.
- 20 petites pièces d'argent de valeur 1
- 10 pièces de bronze de valeur 5
- 1 plateau de jeu

## Préparation du jeu

Le plateau de jeu est posé sur la table et le dragon est placé au centre devant la Cité Interdite.

Chaque joueur prend 3 marchands d'une couleur. Les cartes sont mélangées et on en distribue 6 à chaque joueur. Les cartes restantes ne sont pas utilisées. Les pièces de monnaie sont empilées en 2 tas au bord du plateau.

## Déroulement du jeu:

Le premier joueur est désigné puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses cartes et la pose. Le dragon se déplace du nombre de cases indiqué sur la carte, vers la Porte rouge si la carte est rouge, vers la Porte jaune sinon (la Cité Interdite ne compte plus comme une case).

**Exemple :** Le dragon se trouve sur la case 12 de la partie rouge de la ville. Le joueur A joue un 4 rouge et déplace le dragon de 4 cases vers la Porte rouge de la ville. Le dragon s'arrête sur la case 16. Les cases occupées par des marchands comptent et le dragon peut s'arrêter dessus.

**Exemple :** Le dragon se trouve sur la case 3 du côté rouge de la ville. Le joueur B pose une carte 5 jaune et fait donc avancer le dragon en direction de la Porte jaune. Le dragon s'arrête sur la case 3 du côté jaune.

Le joueur dépose ensuite un de ses marchands sur une case vide du plateau, à condition qu'il n'y ait pas déjà d'autres marchands dans les cases immédiatement voisines de chaque côté (voir schéma).

**Exemple :** Le joueur C (bleu) doit placer son dernier marchand. Il ne peut le placer sur les cases avec une croix qui sont entre 2 cases déjà occupées par des marchands. On ne peut non plus poser son marchand sur la cité Interdite. Par contre les cases situées juste à coté de la Cité Interdite sont autorisées même si un marchand se trouve à proximité.

Après 3 tours de jeu, quand chacun des joueurs a déposé ses 3 marchands, chaque joueur doit se débarrasser de 2 de ses 3 cartes restantes sans les montrer.

Chaque joueur montre alors sa dernière carte et déplace le dragon en fonction de celle-ci. Le dragon atteint alors sa position finale.

Attention : Si le dragon arrive sur une des 2 portes de la ville, le jeu s'arrête immédiatement (le joueur qui l'a amené là ne peut pas poser de marchand) et on compte tout de suite les points.

## Fin du jeu et compte des points:

**Cas n°1 :** le dragon a terminé sa course sur une case où se trouve un marchand. Le marchand gagne 5 points. Tous les marchands placés sur les cases consécutives gagnent 3 points.

**Exemple :** Le joueur A (vert) gagne 5 points parce qu'un de ses marchands est sur la case du dragon. Il gagne un point pour son marchand situé sur le bon côté de la ville, et 0 pour celui qui est du côté jaune.

Le joueur B (blanc) gagne 3 points pour son marchand qui est juste à côté du dragon et 0 pour les autres qui sont du mauvais côté.

Le joueur C (bleu) gagne 3 points pour son marchand qui est placé sur la case juste à côté de celle du dragon, et 1 point pour chacun de ses autres marchands.

**Cas n°2 :** Il n'y a pas de marchand sur la case où s'est arrêté le dragon. Les marchands qui sont les plus proches ainsi que ceux qui suivent immédiatement gagnent 3 points. Les autres marchands situés du bon côté de la ville gagnent 1 point. Les marchands situés de l'autre côté ne gagnent rien.

**Exemple .** Le joueur A (vert) gagne 3 points pour le marchand situé à côté du dragon et 1 pour celui situé dans la partie rouge de la ville. Le joueur C (bleu) gagne 3 points pour son marchand qui est le plus proche du dragon, et 0 pour l'autre qui est dans la partie jaune. Le joueur B (blanc) gagne 3 points pour le marchand qui est à coté du marchand bleu le plus proche du dragon car il n a pas de case qui les sépare. Il ne gagne qu'1 point pour son marchand de l'autre côté du dragon.

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs pour que chacun commence une fois. Le joueur qui a gagné le plus d'argent à la fin des manches gagne.

**Variante :** Les joueurs écartent tout de suite les 2 cartes qu'ils ne joueront pas au lieu d'attendre le troisième tour.