

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

Les nombres 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); 3 cartes grises (7, 4, 0).

Alice possède la majorité des cartes bleues et grises. Elle marque :

Rouge : 10+8+3 =	21
Bleu : 5 cartes x 1 =	5
Violet : 0 =	0
Vert : 4+2 =	6
Gris : 3 cartes x 1 =	3
Total :	35 points

LE CHAPELIER

2 cartes rouges (1, 0); 1 carte bleue (8); 4 cartes violettes (8, 7, 5, 3); 3 cartes grises (9, 8, 1); 2 cartes orange (10, 1).

Le Chapelier possède la majorité des cartes violettes et grises. Il marque :

Rouge : 1+0 =	1
Bleu : 8 =	8
Violet : 4 cartes x 1 =	4
Gris : 3 cartes x 1 =	3
Orange : 10+1 =	11
Total :	27 points

LE LAPIN BLANC

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); 3 cartes orange (3, 2, 0)

Le Lapin possède la majorité des cartes rouges, vertes et orangées.

Il marque :

Rouge : 4 cartes x 1 =	4
Bleu : 4+3 =	7
Violet : 2+1 =	3
Vert : 4 cartes x 1 =	4
Gris : 10 =	10
Orange : 3 cartes x 1 =	3
Total :	31 points

LE CHAPELIER EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.

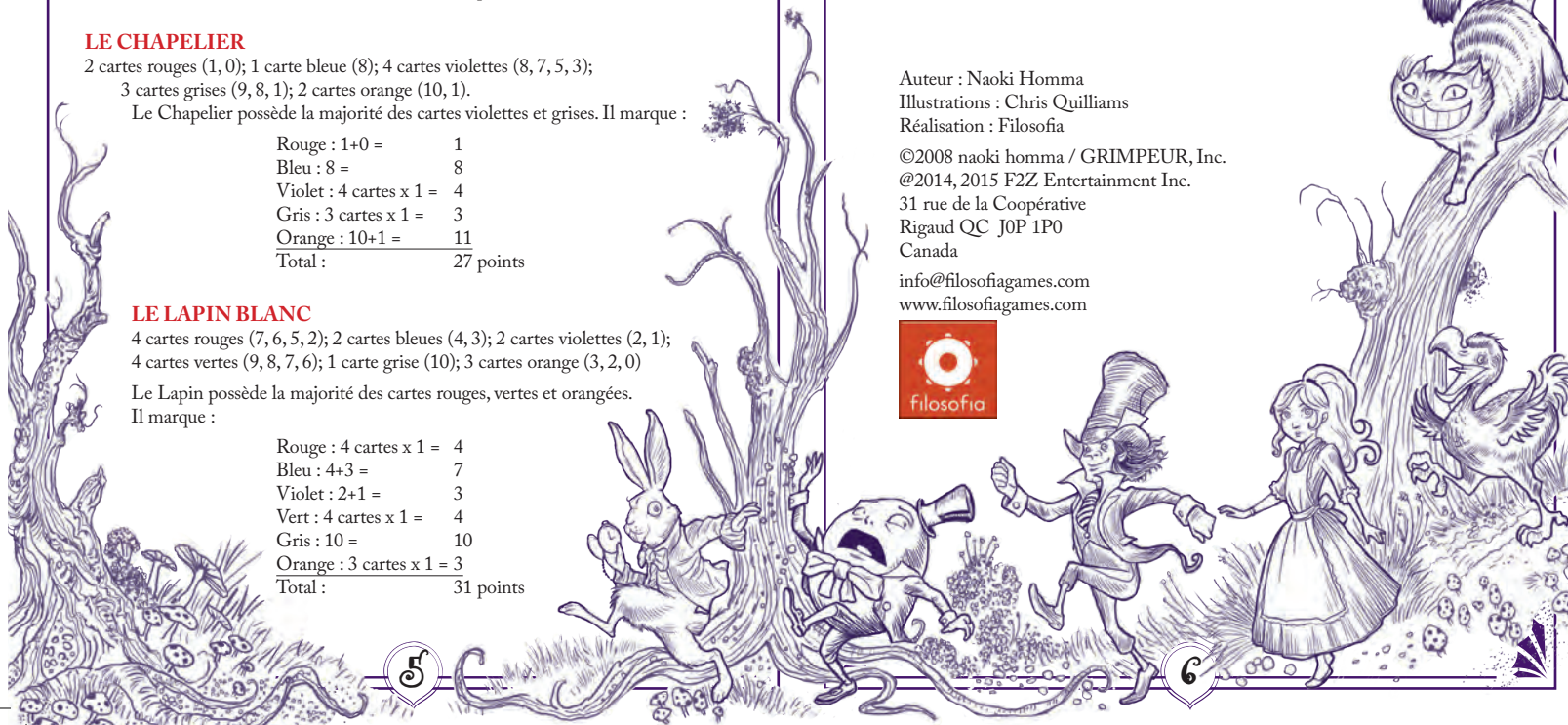
RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Le seul changement à apporter est le suivant : lorsque vous déterminez les majorités, un joueur n'a la majorité dans une couleur que s'il possède, pour une couleur donnée, au moins 2 cartes de plus que l'autre joueur.

Auteur : Naoki Homma
Illustrations : Chris Quilliams
Réalisation : Filosofia

©2008 naoki homma / GRIMPEUR, Inc.
©2014, 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com



RÈGLE

Parade

La parade vient de commencer et tous les habitants du pays des merveilles y participent. Costumés, ils envahissent les rues pour y défiler gaiement. En tant qu'organisateur de ce défilé, votre défi est d'en faire le défilé le plus long possible. Malheureusement, les participants n'hésitent pas à partir, particulièrement lorsqu'un autre participant vêtu du même costume ou d'un costume plus prestigieux joint le cortège. N'y a-t-il donc aucun moyen de tous s'amuser ensemble ?



BUT DU JEU

À chacun de vos tours, vous jouez une carte de votre main et essayez de ne pas récupérer de cartes du défilé. Personne ne veut de points au pays des merveilles.

MATÉRIEL

66 cartes en 6 couleurs (par couleur, valeurs 0 à 10), 1 bloc de score

PRÉPARATION POUR LE DÉFILÉ

Déterminez aléatoirement un premier joueur. Ce joueur commence la partie suivi des autres joueurs en sens horaire. Le premier joueur mélange les cartes et distribue 5 cartes, face cachée, à tous les joueurs. Par la suite, il fait une ligne de six (6) cartes, face visible, au centre de la table. Placez la boîte à l'une des extrémités de la file pour indiquer le début du défilé. L'autre extrémité représente la fin du défilé. Les cartes restantes forment une pile qui est placée près de la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, un joueur effectue dans l'ordre les actions suivantes:

1. Choisissez une carte de votre main et placez-la à la fin du défilé.
2. Selon le cas, vous devrez peut-être retirer des cartes du défilé et les placer devant vous.
3. Piochez une carte de la pile.

Le joueur suivant exécute les mêmes actions à son tour.

EXPLICATION DES ACTIONS

1. Choisissez une carte de votre main que vous placez à la fin du défilé. Cette carte n'est pas considérée lors du dénombrement de la prochaine étape (2).
2. Selon la carte jouée, certaines cartes seront peut-être retirées du défilé.

Si le nombre de cartes participant déjà au défilé est **plus petit ou égal** à la valeur de la carte jouée, aucune carte n'est retirée du défilé.

Si le nombre de cartes participant déjà au défilé est **plus grand** que la valeur de la carte jouée, certaines cartes seront possiblement retirées du défilé.

Pour trouver les cartes qui doivent quitter le défilé, regardez la valeur de la carte jouée. Puis, en partant de la fin du défilé, mais en prenant soin d'ignorer la carte qui vient d'être jouée, comptez autant de cartes que la valeur de la carte jouée. Toutes les cartes **au-delà** de ces cartes (donc que vous n'avez pas comptées) passent en mode retrait.

Ensuite, parmi les cartes en mode retrait, retirez les cartes suivantes :

- Toutes les cartes de la même couleur que la carte jouée.
- Toutes les cartes d'une valeur inférieure ou égale à la carte jouée.

(Consultez l'exemple ci-dessous.)

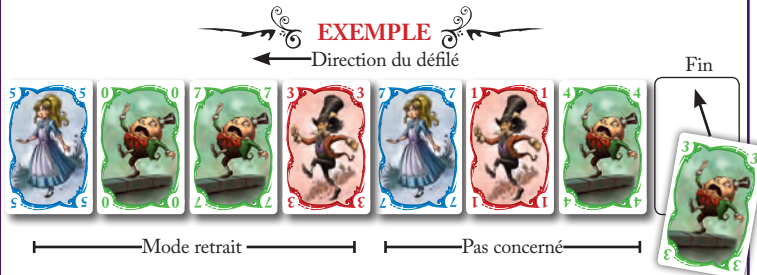
Les cartes retirées sont triées par couleur et placées, face visible, devant le joueur. Les valeurs des cartes doivent être visibles par tous, il est donc préférable de les superposer pour que les valeurs demeurent visibles.

Les cartes restant dans le défilé sont poussées vers le début du défilé pour combler les trous.

Lorsqu'une carte de valeur 0 est jouée, **toutes** les cartes du défilé passent en mode retrait.

- 3. Le joueur pioche une carte de la pile pour avoir 5 cartes en main.

EXEMPLE



Vous jouez une carte de votre main (un 3 vert) que vous placez à la fin du défilé. Puisque c'est un 3 (la valeur de la carte), vous ignorez les 3 cartes suivantes du défilé; elles ne sont pas concernées par la carte jouée. Voici ce qui se produit avec les 4 cartes en mode retrait :

Vous récupérez toutes les cartes de la couleur jouée. Ici, il y a un 0 vert et un 7 vert.

Vous récupérez toutes les cartes dont la valeur est inférieure ou égale à la carte jouée. Dans le cas présent, un 3 rouge.

Notez que seules les cartes en mode retrait peuvent être récupérées.

DERNIÈRE MANCHE ET FIN DE LA PARTIE

La dernière manche débute lorsqu'un joueur a devant lui au moins une carte de chacune des 6 couleurs OU si la pile est vide.

Si un joueur récupère la 6^e couleur, il complète son tour, comme à l'habitude. Ensuite, tous les joueurs jouent un dernier tour, incluant le premier joueur à récupérer les 6 différentes couleurs. Cependant, les joueurs ne piochent pas de carte à la fin de leur tour.

La partie prend fin après cette dernière manche.

Si la pile est vidée, tous les joueurs jouent un tour de plus. La partie se termine lorsque tous les joueurs n'ont que 4 cartes en main.

Si d'autres joueurs obtiennent les 6 différentes couleurs durant ce dernier tour, ceci n'a pas d'effet. La partie se termine suite à cette dernière manche.

DÉCOMPTE

À la fin de la partie, chaque joueur choisit 2 cartes de sa main qu'il défausse face cachée. Lorsque tous les joueurs ont défaussé leurs cartes, ajoutez les 2 cartes restantes à celles déjà en votre possession. *Note : Chacune de ces 2 cartes sera soit ajoutée à une pile d'une couleur que vous avez déjà, soit placée pour former une pile d'une nouvelle couleur.*

Pour déterminer votre score, comptez uniquement les cartes placées devant vous. Défaussez les cartes encore présentes dans le défilé.

Les joueurs déterminent leur score pour chaque couleur, chacune d'elle étant calculée individuellement.

1. Trouvez le joueur qui a le plus de cartes dans chaque couleur. Le ou les joueurs avec le plus de cartes d'une couleur retournent leurs cartes de cette couleur. Chaque carte retournée vaut 1 point (la valeur imprimée de ces cartes n'est pas comptée).
2. Chaque joueur additionne ensuite la valeur imprimée de toutes ses cartes face visible. Finalement, additionnez les points de vos cartes retournées (1 point par carte) à ceux de vos cartes face visible.

GAGNANT

Comme on peut s'y attendre du pays des merveilles, c'est le joueur avec le moins de points qui est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, l'emporte celui parmi les ex æquo qui a le moins de cartes devant lui (face visible et cachée).