

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Dragons chinois

Apparues après l'Halma anglais, les Dames chinoises laissent planer le doute sur leur véritable origine. Ce jeu cultive pourtant l'exotisme et l'on en trouve parfois des présentations qui ne se préoccupent pas d'être de bon goût. Reste que le jeu lui-même peut paraître fade aux amateurs de stratégie. Ajoutons-lui encore une pincée de mystère, de réflexion et de chance avec les *Dragons chinois*.

Pour trois honorables adversaires, les Dragons chinois se pratiquent sur un plateau de Dames chinois standard, avec 10 pions par joueur.

A l'aide d'un stylo feutre, marquer un pion de chaque couleur de façon discrète. Cette marque doit pouvoir demeurer cachée durant la partie afin que seul son propriétaire puisse vérifier la position de son Dragon.

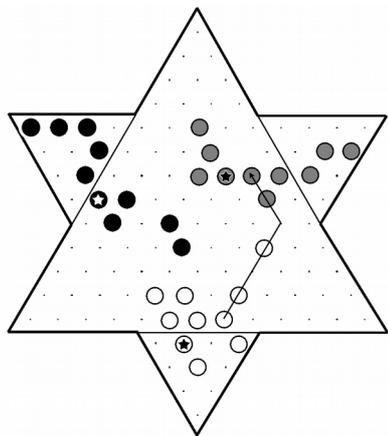
Position initiale et but du jeu

Les trois joueurs placent leurs armées sur trois branches non voisines du plateau étoilé. Chaque joueur place ses pions et son Dragon librement dans son camp, comme aux Dames chinoises. La position du Dragon parmi ces dix pièces est un secret que chaque joueur doit tenter de conserver le plus longtemps possible.

Pour gagner, il faut être le premier à faire traverser le plateau à l'ensemble de ses pièces (vers l'un des camps adverses) pour former un groupe de pions connectés, *sans perdre son Dragon*. Précisons que certains pions n'auront pas à atteindre ce but, parce qu'ils auront été capturés avant.

Déplacements et prises

Dragons et pions se déplacent d'une case dans n'importe quelle direction ou par saut classique. Cependant, un saut (ou une suite de sauts) n'est pas



forcé de s'achever sur une case vide. Si cette case finale est occupée par un pion adverse, il est capturé et retiré du plateau.

Commentaire de la figure 1 : les blancs effectuent 3 sauts successifs et capturent un pion gris.

S'il s'agit d'un Dragon, son propriétaire perd la partie. Ses pions demeurent sur le plateau et le jeu continue pour les autres joueurs.

Afin de se protéger ou de mener la chasse à un Dragon ennemi, pions et Dragons peuvent pénétrer dans n'importe quel camp, y compris revenir dans leur propre camp.

Fin de partie

Chacun doit diriger ses pions vers le camp adverse de son choix. Un joueur n'a pas à annoncer quel camp il vise et il peut changer d'objectif en cours de partie.

Dès qu'un Dragon atteint un camp adverse, son propriétaire doit révéler sa marque aux autres joueurs. Le secret est levé définitivement. Si les pions de ce joueur parviennent à rejoindre le Dragon pour former une chaîne ininterrompue, la partie est gagnée. La chaîne peut être réalisée en partie en dehors du camp adverse, mais le Dragon doit obligatoirement se trouver dans ce camp.

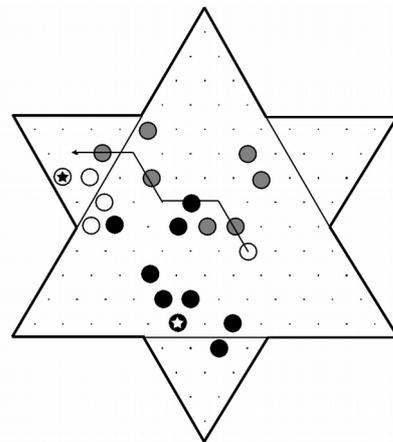


Figure 2 : les gris ont déjà perdu leur Dragon tandis que les blancs, réduits à 5 unités, achèvent la liaison du leur et gagnent.

Remarques

Les Dragons chinois sont un jeu à information incomplète où la stratégie se mêle au bluff. Vous pouvez penser dès le début de la partie à désigner mentalement l'un de vos pions comme pseudo-Dragon et le protéger comme s'il s'agissait de votre véritable Dragon afin d'influencer vos adversaires.

Enfin, capturer des pions adverses est une nécessité si vous voulez prendre le Dragon, mais cela facilite la course de l'adversaire qui voit son nombre d'unités à transporter décroître. Faites les bons choix !

Un jeu de Vincent Everaert

publié dans Tangente Jeux n°9 en 2004