

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



DRAGON ★ RANCH ★

Règles du jeu



Guillaume Pelletier

Ronan Le Maître



Vincent Prou

Azao
Games

À l'ouest du pays d'Avganir, le gouverneur du Royaume a conservé jalousement des essences de créatures désormais éteintes, les Dragons ! Aujourd'hui, il vous a choisi, avec quelques autres éleveurs de la région, pour faire renaître et prospérer ces êtres de légendes. À l'aide de ces essences offertes, défiez vos concurrents pour faire de votre Ranch le plus célèbre de l'Ouest.

Dans Dragon Ranch, soyez l'éleveur de Dragons le plus prolifique.
Mais pour cela, vous devrez les choyer et les alimenter en suffisance.

But du jeu

Chaque joueur incarne un éleveur de dragons et va tenter d'obtenir le plus grand nombre de dragons et de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie.

Caractéristiques



Nombre de joueurs: de 2 à 5 (avec une variante en mode solo)



Durée: 30 minutes - À partir de 8 ans



Mentions légales imprimeur / éditeur

Dépôt légal: avril 2018

Auteurs: Guillaume Pelletier & Ronan Le Maître

Illustrateur: Vincent Prou

Édité par Azao Games

Remerciements aux testeurs: L'association Jeux'M'Balade pour ses retours pertinents et en particulier Nicolas Baussart pour ses remarques constructives, l'association Troll N'Roll, Julien Mazziotta, Mathieu Lambert, Giuseppe Scaffidi.

Les auteurs tiennent à remercier: les élèves du collège de Sancergues pour avoir testé la première version du jeu, Philomène Pelletier pour le nombre incroyable de tests réalisés et ce, sans jamais rechigner, Lucie Pelletier, Sandra et Joao Alves, ainsi que les Pages du Donjon pour leurs encouragements.

Matériel

195 jetons

50 jetons
« Mandragore »



35 jetons
« Griffon »



60 jetons
« Oeuf/Dragon »
(35 de niveau 1, 20 de
niveau 2 et 5 de niveau 3)



39 jetons
« Lingot »



1 jeton
« Premier joueur »



5 jetons
« Médaille »



5 jetons
« Score »



108 cartes « Essence »

27 cartes
« Griffon »



27 cartes
« Fermier »



27 cartes
« Mandragore »



27 cartes
« Dragon »



30 minicartes « Pouvoir »

20 bleues



10 rouges



< 5 Fiches « Mémo »

et 1 livret de règles de jeu

1 Piste de score >



Préparation

1 Cartes « Essence »

- À 2 joueurs: prenez 17 cartes de chaque essence + les 30 cartes « Pouvoir ». Replacez les autres cartes « Essence » dans la boîte.
- À 3 joueurs: prenez 22 cartes de chaque essence + les 30 cartes « Pouvoir ». Replacez les autres cartes « Essence » dans la boîte.
- À 4 ou 5 joueurs: prenez toutes les cartes.

2 Disposez la piste de score au centre de la table.

3 Disposez l'ensemble des jetons en piles à côté de la piste de score par catégorie.

4 Chaque joueur choisit un jeton « Score » de la couleur qu'il préfère et le place sur le chiffre 0 de la piste de score.

5 Mélangez les cartes « Essence » et distribuez-en 5 à chaque joueur, qui les gardera en main à l'abri des regards. Les cartes restantes sont rassemblées en une pile mélangée et face cachée pour former la pioche.

6 Mélangez les cartes « Pouvoir » et placez-en 4, face visible, à côté de la pile.

7 Mélangez les jetons « Médaille » et placez-les face cachée à côté de la piste de score.

8 Distribuez une carte « Mémo » à chaque joueur.



Déroulement du jeu

Une partie se joue en 2 saisons de 3 phases chacune.

Déroulement d'une saison

Le joueur le plus jeune prend le jeton « Premier joueur » et commence la partie.

1^{re} phase: développer son élevage

À son tour, chaque joueur ne peut réaliser qu'une seule des 3 actions suivantes:

1) Réaliser une combinaison avec plusieurs de ses cartes en main (voir paragraphe « Combinaisons de cartes « Essence » »).

Les cartes utilisées lors d'une combinaison sont défaussées.

Remarque: une seule combinaison est permise par tour.



2) Ne pas effectuer de combinaison ce tour-ci pour prendre une carte « Essence » supplémentaire en main et ajouter 1 lingot à sa réserve.

Remarque: le nombre de cartes en main est limité à 7.

Si un éleveur a 8 cartes ou plus à la fin de son tour, il doit choisir et défausser suffisamment de cartes pour ne pas dépasser le maximum autorisé.



3) Défausser 2 cartes « Essence » de sa main pour piocher 2 nouvelles cartes « Essence » et ajouter 1 lingot à sa réserve.

Ne pas effectuer de combinaison ce tour-ci.



❶ Une fois son action effectuée, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 5 cartes en main et termine son tour.

❷ C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer. Continuez ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à l'épuisement total de la pioche. Une fois la pioche épuisée, terminez le tour pour que chaque joueur joue autant de fois que les autres (arrêtez-vous juste avant le tour du premier joueur). À la fin de ce dernier tour, les cartes « Essence » encore en main sont défaussées.

❸ Le joueur situé à la gauche de celui qui possédait le jeton « Premier joueur » obtient ce jeton: il commencera la 2^e saison.

2^e phase: nourrir son élevage

Comme lors de la première phase, c'est le premier joueur qui commence à nourrir son élevage.

Étape n° 1 : chaque joueur nourrit ses griffons avec ses jetons « Mandragore »

- Tout jeton « Mandragore » associé à 1 jeton « Griffon » est défaussé (il s'est fait manger).
- Tout jeton « Griffon » auquel n'est pas associé 1 jeton « Mandragore » est défaussé (il n'est pas nourri et meurt donc de faim).



Étape n° 2 : chaque joueur nourrit ses dragons avec ses jetons « Griffon »

- Tout jeton « Griffon » associé à 1 jeton « Dragon » est défaussé (il s'est fait manger).
- Tout jeton « Dragon » auquel n'est pas associé 1 jeton « Griffon » est défaussé (il n'est pas nourri et meurt donc de faim).

Remarques:

- Les dragons de niveau 2 ou 3 se nourrissent également d'un seul griffon.
- Les œufs ne doivent pas se nourrir.
- Vous pouvez choisir de ne pas nourrir une créature et de la laisser mourir (défaussez alors ce jeton).



Exemple:

C'est au tour de Julien de nourrir son élevage.

Il possède 2 mandragores, 3 griffons, 2 dragons de niveau 1, un dragon de niveau 2 et 1 œuf de niveau 1.

Julien doit commencer par nourrir ses griffons.

2 peuvent manger (les mandragores sont alors défaussées)

et le 3^e ne peut pas se nourrir, il est donc défaussé également.

Il doit ensuite nourrir ses 3 dragons mais ne possède plus que 2 griffons.

Il choisit de nourrir son dragon de niveau 2 et un dragon de niveau 1.

Le 3^e dragon ainsi que les 2 griffons qui se sont fait manger sont alors défaussés.

L'œuf ne devant pas se nourrir, Julien garde à la fin de la saison

1 dragon de niveau 2, un dragon de niveau 1 et un œuf de niveau 1.



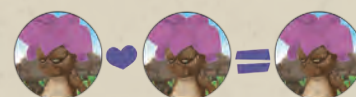
3^e phase: reproduction

Comme lors des deux phases précédentes, c'est le Premier joueur qui commence la reproduction dans son élevage.

Associer les jetons

Chaque joueur peut **accoupler 2 jetons « Créature »** dans son élevage pour obtenir de nouveaux jetons, selon les combinaisons ci-dessous.

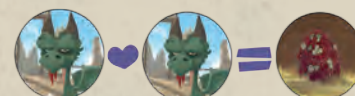
2 jetons « Mandragore »: le joueur ajoute un jeton « Mandragore » à son élevage.



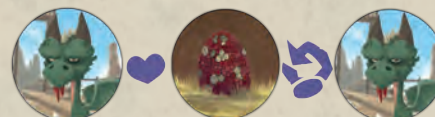
2 jetons « Griffon »: le joueur ajoute un jeton « Griffon » à son élevage.



2 jetons « Dragon »: le joueur ajoute à son élevage un jeton « Œuf » dont le niveau est celui du dragon du niveau le plus bas entre les deux jetons associés.



1 jeton « Dragon » et 1 jeton « Œuf »: le joueur retourne le jeton « Œuf » côté « Dragon ».



Payer un lingot d'or par association

La première association est gratuite, mais pour toutes les autres, le joueur doit payer un lingot d'or pour chaque opération.

Remarques:

- Chaque jeton ne peut être associé qu'une seule fois durant une même phase de reproduction.
- Les nouveaux jetons obtenus lors de la reproduction ne peuvent pas être utilisés pour cette phase de reproduction.
- Les nouveaux jetons ne devront se nourrir qu'à la saison suivante.
- Lorsque vous obtenez un œuf de niveau 2, prenez celui de votre choix.
- N'importe quel dragon peut faire éclore un œuf de n'importe quel niveau.

Exemple: Vincent possède 3 mandragores, 1 griffon, 2 dragons de niveau 1, 1 œuf de niveau 2 et 2 lingots. Il choisit d'associer un dragon avec son œuf et peut alors le retourner côté dragon. Il choisit ensuite de payer un lingot pour associer ses 2 mandragores et obtient une nouvelle mandragore.



2



3



Fin de saison

Une fois la phase de reproduction terminée, déterminez les joueurs qui obtiennent les jetons « Médaille » (voir paragraphe jetons « Médaille »), comptabilisez les points sur la piste de score et commencez ensuite la saison 2. Mélangez les cartes « Essence » de la défausse et disposez-les sous forme de pioche comme au début de la première saison.

Exemple: à la fin de la saison 1, Louise possède un dragon de niveau 1 (1 PV), un dragon de niveau 2 (2 PV) et un œuf de niveau 2, elle totalise les points obtenus grâce à ses 2 dragons et avance donc de 3 points sur la piste de score.



Combinaisons de cartes « Essence »

À son tour, chaque joueur peut défausser deux cartes ou plus de sa main pour combiner des essences et agrandir son élevage.

2 cartes « Essence de Mandragore »

- Effet: le joueur prend 1 jeton « Mandragore » et l'intègre à son élevage.
- Combinaison améliorée: toute carte « Fermier » ajoutée à la combinaison de base permet de prendre un jeton « Mandragore » supplémentaire.



2 cartes « Essence de Griffon »

- Effet: le joueur prend 1 jeton « Griffon » et l'intègre à son élevage.
- Combinaison améliorée: toute carte « Fermier » ajoutée à la combinaison de base permet de prendre un jeton « Griffon » supplémentaire.



2 cartes « Essence de Dragon »

- Effet: le joueur prend 1 jeton « Œuf de niveau 1 » et l'intègre à son élevage.
- Combinaison améliorée: toute carte « Fermier » ajoutée à la combinaison de base permet de prendre un jeton « Œuf de niveau 1 » supplémentaire.



1 carte « Essence de Dragon » + 1 carte « Essence de Mandragore »

- Effet: le joueur retourne 1 de ses jetons « Œuf » de niveau 1 face « Dragon ».

- Combinaison améliorée: toute carte « Fermier » ajoutée à la combinaison de base permet de faire éclore un jeton « Œuf » supplémentaire.

Remarque: cette combinaison permet de faire éclore un œuf de n'importe quel niveau.



1 carte « Essence de Mandragore » + 1 carte « Essence de Griffon »

Effet: le joueur pioche 2 lingots d'or.

Cette combinaison ne peut être améliorée.



1 carte « Essence de Dragon » + 1 carte « Essence de Griffon »

Effet: le joueur remplace un œuf au choix de son élevage par un œuf du niveau supérieur.

Cette combinaison ne peut être améliorée.



Remarques:

- Lorsqu'un œuf de niveau supérieur est obtenu, le joueur peut prendre celui de son choix (équivalent au niveau).
- Un œuf de niveau 3 ne peut pas apparaître lors de la saison 1.
- Les cartes jouées sont défaussées.
- Après éclosion, un dragon ne peut plus évoluer.
- 1 jeton « Lingot » peut être utilisé lors d'une combinaison pour remplacer n'importe quelle autre carte (« Essence de Mandragore », « Essence de Griffon », « Essence de Dragon » ou « Fermier »).
- Vous pouvez utiliser un maximum de 2 lingots par tour de cette façon.

Exemple: Matthieu joue une carte « Essence de Mandragore » et paye 2 lingots pour remplacer une carte « Essence de Mandragore » et une carte « Essence de Fermier ». Ainsi, le joueur intègre 2 mandragores à son élevage.



Fin de partie

- 1) La partie prend fin au terme de la 2^e saison.
- 2) Le gagnant est le joueur possédant le plus de Points de Victoire (PV).

Points de Victoire

1 jeton
« Dragon niv 1 »
= 1 PV



1 jeton
« Dragon niv 2 »
= 2 PV



1 jeton
« Dragon niv 3 »
= 3 PV



1 jeton
« Médaille »
= 3 PV



1 carte « Pouvoir » rouge = 1 PV ou 2 PV

Les points sont comptabilisés sur la piste de score à la fin de la saison 1 et à la fin de la saison 2.
Les jetons « Médaille » sont comptabilisés sur la piste de score en fin de partie.

Remarque: en cas d'égalité, on utilise le nombre d'œufs en possession des joueurs pour départager les vainqueurs. Ainsi, le joueur qui, parmi ceux-ci, a le plus de jetons « Œuf de niveau 3 » gagne la partie. Si l'égalité persiste, ce sera le joueur possédant le plus de jetons « Œuf de niveau 2 ». Si nécessaire, on peut aussi regarder le nombre d'« Œufs de niveau 1 » et, pour terminer, le nombre de lingots pour déterminer le gagnant.



Le vainqueur devient officiellement l'éleveur de dragons du gouverneur.

Pouvoirs des Dragons

🔴 Lors de l'éclosion d'un dragon de niveau 1, vous pouvez choisir une carte « Pouvoir » bleue.



🔴 Lors de l'éclosion d'un dragon de niveau 2 ou 3, vous pouvez choisir une carte « Pouvoir » bleue ou une carte « Pouvoir » rouge.



🔴 L'éclosion d'un dragon évolué est accompagnée d'un autre effet:

Dragon jaune (niv 2)

- Effet: lors de son éclosion, le joueur prend un jeton « Lingot ».



Dragon vert (niv 2)

- Effet: lors de son éclosion, le joueur prend un jeton « Mandragore ».



Dragon bleu (niv 2)

- Effet: lors de son éclosion, le joueur prend un jeton « Griffon ».



Dragon violet (niv 2)

- Effet: lors de son éclosion, le joueur prend un jeton « Œuf de niveau 1 ».



Dragon rouge (niv 3)

- Effet: lors de son éclosion, le joueur choisit un jeton « Œuf de niveau 1 », « Mandragore », « Griffon » ou « Lingot » chez un adversaire et le vole pour l'intégrer à son propre élevage.



Remarques:

- Un œuf de niveau 1 ne peut pas devenir directement un œuf de niveau 3. Il doit d'abord évoluer en œuf de niveau 2, ce qui impliquera plusieurs tours.

- Les cartes « Pouvoir » ne peuvent pas être prises durant les phases de nourrissage et de reproduction.

- Faire évoluer un œuf de niveau 2 vers un œuf de niveau 3 n'active pas son pouvoir : celui-ci n'a d'effet que lors de son éclosion.

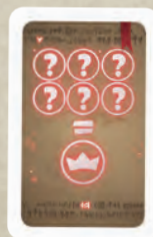


Cartes « Pouvoir »

- **En début de saison**, 4 cartes « Pouvoir » sont dévoilées à côté de la pile.
- **Lors de l'éclosion d'un œuf**, vous pouvez choisir une carte « pouvoir » visible.
Remplacez alors directement cette carte par une autre, prise sur le sommet de la pioche.
Lorsque la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour reformer une pile.
- **Les cartes « Pouvoir » bleues sont conservées en main** et permettent d'influencer le déroulement du jeu.
- **Les cartes « Pouvoir » rouges sont directement posées devant le joueur** et permettront de marquer des points de victoires si la condition est remplie.
- Un joueur pourra utiliser une **carte « Pouvoir » bleue uniquement à son tour mais au moment de son choix**.
- Un joueur **ne peut pas jouer plus d'une carte « Pouvoir » bleue** par tour.
- **Lorsqu'une carte « Pouvoir » bleue est jouée**, l'effet s'applique directement et celle-ci est ensuite défaussée.
- **À la fin d'une saison**, les cartes « Pouvoir » bleues non jouées sont conservées.
- À la fin d'une saison, **les cartes « Pouvoir » rouges sont conservées**. Elles permettent donc de gagner des PV en saison 1 et en saison 2.

Remarque:

- Les cartes « Pouvoir » ne peuvent pas être utilisées ou prises durant les phases de nourrissage et de reproduction.
- Plusieurs cartes pouvoirs peuvent être piochées dans un même tour si plusieurs dragons éclosent en même temps.



Pouvoirs bleus

Créature de base = mandragore / griffon / oeuf



JOUEZ 2 COMBINAISONS AU LIEU D'UNE SEULE LORS DE CE TOUR.



UTILISÉE LORS D'UNE COMBINAISON, CETTE CARTE PEUT ÊTRE JOUÉE COMME N'IMPORTE QUELLE CARTE DE VOTRE CHOIX.



UTILISÉE LORS D'UNE COMBINAISON, CETTE CARTE PEUT ÊTRE JOUÉE COMME 2 CARTES « FERMIER ».



DÉTRUISEZ UN JETON DE BASE ADVERSE DE VOTRE CHOIX.



ÉCHANGEZ L'UN DE VOS JETONS DE BASE CONTRE LA CRÉATURE DE BASE ADVERSE DE VOTRE CHOIX.



PRENEZ DANS LA RÉSERVE LE JETON DE BASE DE VOTRE CHOIX.



RETOURNEZ LE JETON « DRAGON » DE VOTRE CHOIX CÔTÉ « ŒUF ». IL EST POSSIBLE DE JOUER CETTE CARTE SUR LE JETON D'UN ADVERSAIRE. CETTE CARTE NE PEUT ÊTRE JOUÉE SUR UN DRAGON DE NIVEAU 3.



RÉPÉTEZ LA COMBINAISON QUE VIENT DE JOUER L'ADVERSAIRE QUI VOUS PRÉCÈDE. VOUS NE POUVEZ PAS EFFECTUER D'AUTRE COMBINAISON DURANT CE TOUR.



VOLEZ UN JETON « LINGOT » À L'ADVERSAIRE DE VOTRE CHOIX.



PRENEZ AU HASARD UNE CARTE DANS LA MAIN DE L'ADVERSAIRE DE VOTRE CHOIX ET INTÉGREZ-LA À VOTRE MAIN. CE DERNIER NE PEUT PAS PIOCHER DE CARTES AVANT LA FIN DE SON PROCHAIN TOUR.

Pouvoirs rouges



=



GAGNEZ 1 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 3 JETONS « MANDRAGORE » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 2 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 5 JETONS « MANDRAGORE » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 1 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 3 JETONS « GRIFFON » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 2 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 5 JETONS « GRIFFON » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 1 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 3 JETONS « ŒUF » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 2 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 5 JETONS « ŒUF » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 1 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 3 JETONS « DRAGON » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 2 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 5 JETONS « DRAGON » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 1 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 6 JETONS « CRÉATURE » À LA FIN DE LA MANCHE.



=



GAGNEZ 2 PV SI VOUS POSSÉDEZ AU MOINS 10 JETONS « CRÉATURE » À LA FIN DE LA MANCHE.

Jetons « Médaille »

Les jetons « Médaille » sont des objectifs de saison qui rapporteront chacun 3 PV.
Ceux-ci ne seront comptabilisés qu'en fin de partie.

Au début de la première manche, retournez au hasard 2 jetons « Médaille » face visible. Ces 2 jetons seront à gagner. En fin de saison, déterminez les joueurs qui obtiennent les jetons Médaille.



Jetons « Médaille-Mandragore »

Le joueur ayant le plus de jetons « Mandragore » à la fin de cette saison obtient cette médaille.

Jetons « Médaille-Griffon »

Le joueur ayant le plus de jetons « Griffon » à la fin de cette saison obtient cette médaille.



Jetons « Médaille-Dragon »

Le joueur ayant le plus de jetons « Dragon » (tous niveaux confondus) à la fin de cette saison obtient cette médaille.

Jetons « Médaille-Œuf »

Le joueur ayant le plus de jetons « Œuf » (tous niveaux confondus) à la fin de cette saison obtient cette médaille.



Jetons « Médaille-Lingot »

Le joueur ayant le plus de jetons « Lingot » à la fin de cette saison obtient cette médaille.

En fin de saison, **si 2 joueurs sont à égalité pour obtenir un jeton « Médaille »**, alors personne n'obtient ce jeton, qui sera remis en jeu lors de la prochaine saison.

Au début de la 2^e saison, retournez 2 nouveaux jetons « Médaille » face visible, même si certaines médailles n'ont pas été remportées lors de la saison précédente.



Saison 1



Saison 2



Variante pour jeunes joueurs ou joueurs débutants

Jouez sans les cartes pouvoir et sans les jetons « Médaille ».

Variante pour joueurs acharnés

Jouez 3 saisons au lieu de 2.

Variante Solo

disponible sur azaogames.com

Des questions sur les règles du jeu? www.azaogames.com

DRAGON RANCH : VERSION SOLO

Dans la version Solo de Dragon Ranch, vous jouerez contre le jeu qui sera votre adversaire.

Préparation :

Respectez les étapes de la page 4 du livret de règles avec les précisions suivantes :

- Prenez 17 cartes de chaque essence.
- Retirez la médaille « **DRAGON** » et les cartes « **POUVOIR** ». Celles-ci ne seront pas utilisées durant la partie.
- Face à vous, placez 4 jetons dont les familles correspondent à celles des 4 médailles (Un Œuf de niveau 1, une Mandragore, un Griffon et un lingot). Ces jetons représenteront l'élevage de votre adversaire.

Déroulement :

A l'exception des cartes pouvoirs, les règles restent identiques à celles d'une partie de 2 à 5 joueurs

1. Révélez 2 médailles au hasard.
2. Piochez 5 cartes et effectuez votre combinaison.
3. Après avoir refait votre main, piochez une carte et placez-la dans la défausse :
 - * S'il s'agit d'une carte « **FERMIER** »,
piochez un lingot et placez le dans la réserve de votre adversaire.
 - * S'il s'agit d'une carte « **MANDRAGORE** »,
piochez un jeton « Mandragore » et placez le dans la réserve de votre adversaire.
 - * S'il s'agit d'une carte « **GRIFFON** »,
piochez un jeton « Griffon » et placez le dans la réserve de votre adversaire.
 - * S'il s'agit d'une carte « **DRAGON** »,
piochez un jeton « Œuf de niveau 1 » et placez le dans la réserve de votre adversaire.

4. Piochez, ensuite, une deuxième carte et placez-la dans le jeu de votre adversaire.

Durant la partie, lorsque votre adversaire obtient 2 cartes identiques, celles-ci sont directement défaussées et vous perdez un jeton correspondant.

* 2 cartes « **FERMIER** »,
défaussez un de vos lingots

* 2 cartes « **MANDRAGORE** »,
défaussez un de vos jetons « **MANDRAGORE** »

* 2 cartes « **GRIFFON** »,
défaussez un de vos jetons « **GRIFFON** »

* 2 cartes « **DRAGON** »,
défaussez un de vos jetons « **ŒUFS DE NIVEAU 1** »

Si vous n'avez pas de jeton correspondant, il ne se passe rien.

5. Répétez ensuite les étapes 2 à 4 jusqu'à l'épuisement totale de la pioche.
Une fois la dernière carte piochée, la phase 1 prendra fin avec le tour de votre adversaire.

6. **Fin de saison**

Réalisez les phases de nourrissage et de reproduction.

Déterminez ensuite l'obtention des médailles.

Celles acquises par votre adversaire seront placées dans la boîte.

En cas d'égalité, elles seront de nouveau remises en jeu.

Comptabilisez ensuite vos PV sur la piste de score et commencez la saison 2 de la même manière sans oublier de retourner les 2 médailles.

Fin de partie :

En fonction du nombre de PV obtenus, le joueur acquiert le titre suivant :

- moins de 10 PV : Éleveur raté !
- entre 10 et 14 PV : Apprenti éleveur !
- entre 15 et 19 PV : Éleveur confirmé !
- entre 20 et 24 PV : Éleveur expert !
- entre 25 et 29 PV : Maître éleveur !
- 30 PV ou plus : Éleveur officiel du gouverneur

Variante :

Retirez la médaille « **OEUF** » et conservez la médaille « **DRAGON** ».

A la préparation, remplacez le jeton « **ŒUF DE NIVEAU 1** »
de votre adversaire par un jeton « **DRAGON** ».

Aux étapes 2 et 3,
vous piocherez ou défausserez des jetons « **DRAGON DE NIVEAU 1** »
à la place des jetons « **ŒUFS DE NIVEAU 1** ».