

DRAGON RANCH MINI

Nos autres jeux ici !



Dans Dragon Ranch Mini, soyez l'éleveur de dragons le plus prolifique !

Gérez votre ranch en combinant vos cartes.

Nourrissez vos créatures et faites-en naître de nouvelles.

Obtenez le plus de points et remportez la victoire !

Règles de jeu

2 joueurs – 15 min. – 7+ ans

Se joue de 2 à 4 joueurs avec 2 exemplaires du jeu.

Contenu (54 cartes)

- 16 cartes « dragons » :
 - 4 dragons rouges
 - 4 dragons verts
 - 4 dragons bleus
 - 4 dragons jaunes
- 18 cartes « griffon »
- 20 cartes « mandragore »



But du jeu

Être le joueur qui marquera le plus de points en fin de partie.

Préparation

- Mélangez les cartes et placez-les face cachée au milieu de la table.
- Durant la partie, un emplacement à côté de la pioche sera réservé pour les cartes défaussées (retirées du jeu). Ces dernières le seront face visible.
- Chaque joueur pioche 5 cartes qu'il garde en main à l'abri des regards.
- Le joueur le plus jeune débute la partie.
- Chacun va jouer à tour de rôle.

Déroulement

La partie se joue en 3 phases :

1. Une phase d'élevage
2. Une phase de nourrissage
3. Une phase de reproduction



1. Phase d'élevage

À son tour, le 1er joueur peut réaliser une et une seule des deux actions suivantes :

- Avec ses cartes en main, jouer une combinaison de cartes de même « nature » (uniquement des cartes « dragon » ou uniquement des cartes « griffon » ou uniquement des cartes « mandragore ») :
 - Une des cartes de la combinaison doit être défaussée.
 - Les cartes restantes sont placées face visible devant lui. Ces cartes constituent son élevage.
 - Exemples :
 - ◇ Johan joue 3 cartes « mandragore » : il en défausse une et place les 2 autres dans son élevage, devant lui.
 - ◇ Élise joue 4 cartes « dragon » : 1 dragon bleu, 1 dragon jaune et 2 dragons verts. Elle choisit de défausser le dragon jaune et de placer les autres dragons dans son élevage, devant elle.

Remarque : Les dragons peuvent toujours être combinés ensemble quelle que soit leur couleur.

- Défausser une carte et en piocher 2 (il n'est alors pas possible d'effectuer une combinaison de cartes) : Attention ! Il n'est pas possible de posséder plus de 7 cartes dans sa main !

- Fin de tour : Une fois l'action réalisée, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour refaire sa main de 5 cartes. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Fin de la phase d'élevage :
 - La phase d'élevage se termine lorsque l'un des joueurs prend la dernière carte de la pioche.
 - S'il s'agit du joueur ayant commencé la partie, alors l'autre joueur peut encore réaliser un tour de jeu.

2. Phase de nourrissage

A. Chaque joueur nourrit ses griffons :

- Le joueur défausse autant de mandragore(s) de son élevage que de griffon(s) présents dans son élevage.
- S'il n'y a pas assez de mandragore(s), les griffons non nourris sont défaussés.
- Un joueur peut choisir de ne pas nourrir un ou plusieurs de ses griffons pour préserver une ou plusieurs de ses mandragores. Dans ce cas, les griffons non nourris sont défaussés.

Remarque : Une seule mandragore ne peut nourrir qu'un seul griffon.

B. Chaque joueur nourrit ensuite ses dragons :

- Le joueur défausse autant de griffon(s) de son élevage que de dragon(s) présents dans son élevage.
- S'il n'y a pas assez de griffon(s), les dragons non nourris sont défaussés.
- Un joueur peut choisir de ne pas nourrir un ou plusieurs de ses dragons pour préserver un ou plusieurs de ses griffons. Dans ce cas, les dragons non nourris sont défaussés.

Remarque : Un seul griffon ne peut nourrir qu'un seul dragon.

3. Phase de reproduction

Avec les créatures restantes de son élevage, chaque joueur réalise un maximum de couples de même nature (couples de mandragores, couples de griffons et couples de dragons). Pour chaque couple ainsi réalisé, le joueur peut placer dans son élevage, une des cartes qui lui restent en main (cette carte doit être de même nature que le couple)

Exemple :

Rémi a constitué 1 couple de dragons et 2 couples de mandragores. Il lui reste 2 dragons et 1 mandragore en main. Il peut alors placer 1 carte « dragon » et 1 carte « mandragore » dans son élevage, devant lui.

Remarque : Chaque carte de son élevage ne peut être utilisée qu'une seule fois pour l'accouplement. Les cartes en main ne pourront pas être utilisées pour faire de nouveaux accouplements.

Fin de partie et décompte des points de victoires (PV)

- La partie prend fin à l'issue de la phase de reproduction.
- Le joueur ayant le plus de mandragore(s) obtient 2 PV et celui ayant le plus de griffon(s) obtient 3 PV (en cas d'égalité, aucun des joueurs n'obtient de PV)

Pour les dragons



○ Chaque dragon vert rapporte :

- ◇ 1 PV par mandragore dans son élevage.



○ Chaque dragon bleu rapporte :

- ◇ 2 PV par griffon dans son élevage.



○ Chaque dragon rouge rapporte :

- ◇ 1 PV par dragon rouge dans son élevage.

○ Chaque dragon jaune rapporte :



- ◇ 1 PV si le joueur possède une seule couleur de dragon dans son élevage.
- ◇ 2 PV si le joueur possède 2 couleurs différentes de dragon dans son élevage.
- ◇ 3 PV si le joueur possède 3 couleurs différentes de dragon dans son élevage.
- ◇ 4 PV si le joueur possède 4 couleurs différentes de dragon dans son élevage.

Vainqueur

Le joueur obtenant le plus de PV gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de dragons remporte la partie.

Si l'égalité demeure, c'est celui d'entre eux qui a le plus de griffons qui est désigné vainqueur.

S'il y a de nouveau égalité, la victoire revient au joueur ayant le plus de mandragores.



Des questions sur les règles du jeu
ou sur nos produits ?
Cliquez ici !

Azao Games