

# 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** ».