



LA BAIE DES MARCHANDS

L'Éleveur de Dragons

L'Éleveur de Dragons

Le dragon est la monture à la mode, et vous, Dwelms Dentedragon, en avez le monopole. En tant qu'éleveur de dragons depuis sept générations, votre nom est associé aux serpents les plus convoités des Cinq Royaumes. Mais la réalité n'est pas si reluisante ! Les jeunes

dragons ne sont pas faciles à élever : ils font des caprices alimentaires, ont besoin de beaucoup d'espace et ont tendance à laisser des excréments puants partout... Serez-vous capable de gérer l'élevage et d'être digne de la lignée des Dentedragon ?



Conçu par : Carl Van Ostrand, Jonathan "Jonny Pac" Cantin, & Drake Villareal

Développé par : Jonny Pac & Drake Villareal · **Illustrations par :** Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Illustrations supplémentaires par : Bojan Drango · **Graphisme par :** Bojan Drango · **Sculpture des figurines par :** Silviu Avram

Matériel 3D conçu par : John Shulters · **Règles par :** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

Édition du livre de règles par : Drake Villareal & Jonny Pac · **Produit par :** Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

Règles supplémentaires et édition par : Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House · **Publié par :** Final Frontier Games

Adaptation française : Super Meeple · **Traduction française :** Arnaud Zannier

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine d'Éleveur de Dragons
- 1 plateau de Boutique d'Éleveur de Dragons (Ranch)
- 1 plateau d'Équipe d'Éleveur de Dragons
- 1 Étal en 3D (Enclos)
- 4 jetons Arbre
- 4 jetons Crotte
- 1 sac de Nourriture
- 28 disques Nourriture
 - ▶ 7 rouges, 7 verts, 5 jaunes,
 - 5 bleus, et 4 blancs
- 20 Marchandises d'Éleveur de Dragons
 - ▶ 8 petites (2 de chaque couleur)
 - ▶ 8 grandes (2 de chaque couleur)
 - ▶ 4 gigantesques (1 de chaque couleur)
- 20 supports en plastique

MISE EN PLACE

1. Placez devant vous le plateau d'Éleveur de Dragons, le plateau d'Équipe et l'Enclos.

2. Posez au-dessus de chaque Souche du Ranch l'Arbre de la couleur correspondante. Puis posez sur chaque Arbre 1 disque Nourriture de la couleur correspondante et 1 disque Nourriture blanche.

3. Mettez les disques Nourriture restants (6 rouges, 6 verts, 4 bleus, et 4 jaunes) dans le sac.

4. Posez les 4 jetons Crotte en pyramide sur la case Dépotoir.

5. Conservez les Petits Dragons (petites Marchandises), les Grands Dragons (grandes Marchandises), et les Méga Dragons (gigantesques Marchandises) près de vous.

6. Posez la figurine d'Éleveur de Dragons sur la case d'action **Utiliser son Équipe**.

LES ACTIONS DE L'ÉLEVEUR DE DRAGONS



Piocher & Poser 3 Nourritures (1 Heure + 1 Corruption)

Piochez et posez **3 Nourritures** du **sac**, en suivant les règles de placement décrites dans la page suivante, au paragraphe **2. Poser la Nourriture**.

Note : la **Nourriture blanche** est spéciale. Mettez-la de côté quand vous la piochez, elle ne compte pas dans le nombre de Nourritures piochées.



1.



Ranch

2.

3.



3.

5.



Piocher & Poser 3 Nourritures ou plus (2 Heures)

Cette action, comme la précédente, se déroule en deux étapes :

1. Piocher de la Nourriture : piochez de la Nourriture dans le sac jusqu'à obtenir 3 Nourritures de la même couleur, ou 3 Nourritures de couleurs différentes.

Note : vous piocherez ainsi toujours au minimum 3 Nourritures, donc vous pouvez commencer par piocher 3 Nourritures d'un coup, puis piocher les Nourritures une par une.

2. Poser la Nourriture : à partir de n'importe quelle case autorisée du Ranch, tracez une piste de Nourriture de case en case, une à la fois. Vous devez suivre les règles suivantes :

- Chaque Nourriture doit être posée sur une case adjacente orthogonalement à la précédente.
- Vous ne pouvez pas revenir en arrière mais il est toujours possible de réaliser une boucle avec 5 Nourritures ou plus.
- Chaque case peut contenir 2 Nourritures au maximum. La deuxième Nourriture est toujours posée au-dessus de la première.
- Vous ne pouvez pas poser de Nourriture sur une case dans laquelle il y a déjà 2 Nourritures, un Dragon, une Crotte, un Arbre ou le Dépotoir. Vous ne pouvez pas non plus passer par dessus une Souche (ligne continue).
- Si vous ne pouvez plus poser de Nourriture (parce qu'il n'y a plus d'emplacement possible), remettez les Nourritures restantes dans le sac.

6.



Évacuer les Crottes (1 Heure)

Retirez toutes les **Crottes** des cases du Ranch, et remettez-les sur le **Dépotoir**. Le Dépotoir *n'est pas* considéré comme une case normale du Ranch, la Nourriture et les Dragons ne peuvent donc pas être posés dessus.



Abattre un Arbre (2 Heures)

Au début de la partie, votre Ranch est envahi par les Arbres. Abattez-les pour bénéficier : de plus d'espace, de Mécénat de phase de Marché et de Nourriture blanche spéciale.

1. Retirez les 2 Nourritures d'un **Arbre** du Ranch et mettez-les dans le sac. Chaque Arbre dispose d'1 Nourriture à sa couleur et d'1 Nourriture blanche. **Note :** la Nourriture blanche est spéciale, elle peut faire éclore ou faire grandir un Dragon de n'importe quelle couleur. De plus, elle ne compte pas dans le nombre de Nourritures que vous piochez dans le sac.

2. Retirez l'Arbre du Ranch. Cela libère une nouvelle case pour le Ranch et révèle une **Souche** avec une icône de Mécénat de phase de Marché de la couleur correspondante.



Manger et Grandir (2 Heures)

C'est votre action principale d'élevage, grâce à celle-ci vos Dragons mangent la Nourriture présente sur le plateau et grossissent. Pour cette action **Manger et Grandir**, effectuez les étapes suivantes autant de fois que vous le souhaitez, tant que cela est possible.

Faire Éclore un Dragon :

- Choisissez une case du Ranch qui contient au moins 1 Nourriture. Retirez la Nourriture et remettez-la dans le sac. Puis posez un Dragon sur la case.
 - ▶ S'il y avait 1 Nourriture sur la case, posez un Petit Dragon de la couleur correspondante.
 - ▶ S'il y avait 2 Nourritures, posez un Grand Dragon de la couleur correspondant à celle de la Nourriture du dessus.

Déplacer et faire Grandir un Dragon :

- En partant d'une case du Ranch avec un Dragon, déplacez le Dragon en suivant les règles suivantes :
 - ▶ Un Dragon ne peut entrer que sur une case où la Nourriture (celle du dessus s'il y en a 2) est de la même couleur que lui.
 - ▶ Les Dragons ne peuvent se déplacer qu'orthogonalement.
 - ▶ Les Dragons ne peuvent pas se déplacer sur un Arbre, une Souche, d'autres Dragons ou une Crotte.
- Les Dragons mangent toutes les Nourritures des cases où ils sont posés, les renvoyant dans le sac. Les Dragons gagnent exactement une taille par Nourriture mangée. Toute Nourriture excédentaire est remise dans le sac sans autre effet.

Désigner un Dragon à vendre :

- Déplacez un Dragon de votre Ranch vers votre Enclos, d'où il pourra être vendu lors de la phase de Marché (l'Enclos est équivalent aux États des autres Marchands).
- Posez 1 Crotte sur la case du Ranch où était posé le Dragon. S'il n'y a plus de Crotte dans le Dépotoir, piochez 1 carte Corruption à la place.

Note : vous n'avez besoin que d'un Dragon correspondant à la taille finale obtenue. Vous pouvez faire Grandir plusieurs fois un Dragon même s'il n'y a plus de Dragon de taille intermédiaire disponible.

De même, vous pouvez faire Éclore un Dragon qui ne serait pas disponible dans cette taille, si l'action Déplacer et faire Grandir lui donne une taille disponible.

Méga Dragons et Souches

Les **Méga Dragons** sont considérés comme de **Gigantesques Marchandises**, elles sont exclusives à l'Éleveur de Dragons. Elles ne peuvent être vendues qu'au Quai du Marché Noir (à droite).

Vous devez donc piocher 1 carte Corruption si vous voulez vendre un Méga Dragon ou plus.

Pendant la phase de Marché, l'Éleveur de Dragons obtient de l'Or pour chaque icône Mécénat révélée sur une Souche.



Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or lors du Décompte Final.



Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.



Pâtre : Faites Éclore et/ou Déplacez et faites Grandir 1 Dragon. Puis vous pouvez désigner un Dragon à vendre autant de fois que vous le voulez.



Assistant de Ranch : piochez et posez 2 Nourritures du sac.



Ouvrier de Ranch : déplacez la Nourriture/ Crotte/Dragon d'une case du Ranch vers une autre case vide du Ranch.



Surveillant : choisissez et défaissez 1 de vos cartes Corruption.



Piochez 3 Nourritures du sac, puis posez-les sur le Ranch.



Piochez de la Nourriture dans le sac jusqu'à obtenir 3 Nourritures de la même couleur, ou 3 Nourritures de couleurs différentes, puis posez-les sur le Ranch.



Faites Éclore, Déplacez et faites Grandir n'importe quel nombre de Dragons. Vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de Dragons vers votre Enclos (État).



Retirez toutes les Crottes des cases du Ranch et mettez-les dans le Dépotoir.



Retirez 1 Arbre et mettez les 2 Nourritures dans le sac. Cela révèle une icône de Mécénat de phase de Marché.

