

◇◇◇◇ VARIANTI DI GIOCO

Drako: Cavalieri & Troll è perfettamente compatibile con *Drako: Drago & Nani* e i giocatori possono decidere di effettuare sfide incrociando le fazioni come meglio credono. Le regole dettagliate di ogni variante di sfida sono elencate di seguito.

TROLL & DRAGO

Le regole generali di *Drako: Cavalieri & Troll* e *Drako: Drago & Nani* rimangono valide, ad eccezione delle modifiche elencate di seguito.

Preparazione

Dopo aver pescato la propria mano iniziale, i giocatori dispongono le proprie miniature come indicato nell'immagine seguente: il Drago nello spazio rosso e i Troll negli spazi verdi. Il giocatore Troll inizia la partita con 6 segnalini Roccia anziché 10.



I giocatori si alternano a svolgere il proprio turno, iniziando dal giocatore Drago. Durante il suo primo turno il giocatore Drago effettua 1 sola azione. Nei turni successivi, ogni giocatore effettua normalmente 2 azioni.

Variazioni alle Regole

- ▷ Se un giocatore termina il proprio mazzo di carte, rimescola i propri scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.
- ▷ Il Troll berserker non può utilizzare carte Difesa (a prescindere dal costo in segnalini Roccia).

Fine della Partita

Il gioco prosegue finché il Drago oppure entrambi i Troll non vengono sconfitti, ne consegue che la partita può terminare in 2 modi:

- ▷ il Drago viene sconfitto → vince il giocatore Troll;
- ▷ tutti i Troll sono stati sconfitti → vince il giocatore Drago.

TROLL & NANI

Le regole generali di *Drako: Cavalieri & Troll* e *Drako: Drago & Nani* rimangono valide, ad eccezione delle modifiche elencate di seguito.

Preparazione

Dopo aver pescato la propria mano iniziale i giocatori, a partire dal giocatore Troll, dispongono le proprie miniature come indicato nell'immagine seguente: i Troll negli spazi verdi e i Nani negli spazi blu.



I giocatori si alternano a svolgere il proprio turno, iniziando dal giocatore Troll. Durante il suo primo turno il giocatore Troll effettua 1 sola azione. Nei turni successivi, ogni giocatore effettua normalmente 2 azioni.

Variazioni alle Regole

- ▷ Se il giocatore Nano termina il proprio mazzo di carte, può formare un nuovo mazzo di pesca in questo modo: mescola i propri scarti e usa le prime 18 carte per formare un nuovo mazzo di pesca, le carte in eccesso vengono rimosse. Dopodiché il giocatore Troll ottiene 5 segnalini Roccia tra quelli già scartati; se ne aveva scartati di meno, ottiene semplicemente tutti i segnalini Roccia già scartati.
- ▷ Se il giocatore Nano usa l'abilità Rete, posiziona il segnalino Rete a fianco dell'immagine del Troll bersagliato sulla Plancia Troll dell'avversario. Finché non si libera dalla Rete, il Troll immobilizzato non può muovere, nemmeno con Carica, o usare segnalini Roccia in alcun modo, incluso per le carte Difesa, ma può comunque attaccare. Attenzione: se il giocatore Nano usa l'abilità Balestra è costretto a colpire solamente la miniatura avversaria più vicina lungo la linea di Attacco.
- ▷ L'abilità Lancia Rocce del giocatore Troll è considerata avere sempre un valore di 3, a prescindere da quanto scritto a fianco del simbolo sulle varie carte.
- ▷ Se solamente uno dei giocatori termina le carte a propria disposizione, la partita prosegue fino al raggiungimento di una delle condizioni di fine partita.

Fine del gioco

La partita può terminare in 3 modi:

- ▷ tutti i Nani sono stati sconfitti → vince il giocatore Troll;
- ▷ tutti i Troll sono stati sconfitti → vince il giocatore Nano;
- ▷ entrambi i giocatori terminano le carte a propria disposizione (incluse le 18 carte aggiuntive dei Nani) → vince il giocatore con il maggior numero di miniature ancora vive. In caso di pareggio, vince il giocatore Nano.



CAVALIERI & DRAGO

Le regole generali di *Drako: Cavalieri & Troll* e *Drako: Drago & Nani* rimangono valide, ad eccezione delle modifiche elencate di seguito.

Preparazione

Dopo aver pescato la mano iniziale, i giocatori dispongono le proprie miniature come indicato nell'immagine seguente: il Drago nello spazio rosso e i Cavalieri negli spazi gialli. Il giocatore Cavaliere può scegliere liberamente come disporre le sue tre miniature negli spazi gialli.



I giocatori si alternano a svolgere il proprio turno, iniziando dal giocatore Drago. Durante il suo primo turno il giocatore Drago effettua 1 sola azione. Nei turni successivi, ogni giocatore effettua normalmente 2 azioni.

Variazioni alle regole:

- ▷ Se il giocatore Cavaliere termina le carte a propria disposizione, perde la partita.

Fine del gioco

La partita può terminare in 3 modi:

- ▷ il Drago è stato sconfitto → vince il giocatore Cavaliere;
- ▷ tutti i Cavalieri sono stati sconfitti → vince il giocatore Drago;
- ▷ il Drago non è stato sconfitto dopo che il giocatore Cavaliere ha giocato l'ultima carta a sua disposizione → vince il giocatore Drago.



CAVALIERI & NANI

Le regole generali di *Drako: Cavalieri & Troll* e *Drako: Drago & Nani* rimangono valide, ad eccezione delle modifiche elencate di seguito.

Preparazione

Dopo aver pescato la propria mano iniziale i giocatori, a partire dal giocatore Cavaliere, dispongono le proprie miniature come indicato nell'immagine seguente: i Cavalieri negli spazi gialli e i Nani negli spazi blu.



I giocatori si alternano a svolgere il proprio turno, iniziando dal giocatore Cavaliere. Durante il suo primo turno il giocatore Cavaliere effettua 1 sola azione. Nei turni successivi, ogni giocatore effettua normalmente 2 azioni.

Variazioni alle Regole

- ▷ Se il giocatore Nano usa l'abilità Rete, posiziona il segnalino Rete a fianco dell'immagine del Cavaliere bersagliato sulla Plancia Cavalieri dell'avversario. Finché non si libera dalla Rete il Cavaliere immobilizzato non può muovere o usare l'abilità Arco, ma può comunque attaccare o usare carte Difesa. Se il bersaglio della Rete è il Cavaliere spadaccino il giocatore Cavaliere può usare il segnalino Schivata per evitare la Rete, ma non ottiene il movimento gratuito della Schivata.



Attenzione: se il giocatore Nano usa l'abilità Balestra è costretto a colpire solamente la miniatura avversaria più vicina lungo la linea di Attacco.

- ▷ Il giocatore Nano è costretto a giocare 2 carte Difesa anziché 1 per evitare ogni singolo Attacco dei Cavalieri, a prescindere dal valore dell'Attacco.
- ▷ Il giocatore Nano non può effettuare l'azione "pescare 2 carte" se già possiede più di 4 carte in mano.
- ▷ Se il giocatore Cavaliere usa l'abilità Rinforzi, sceglie uno dei Cavalieri ancora in vita e posiziona la carta sulla propria plancia sopra l'immagine del Cavaliere scelto. La prossima volta che quel Cavaliere subirà Ferite, ignora 1 di quelle Ferite e scarta la carta posizionata sull'immagine. Questo utilizzo dell'abilità Rinforzi sostituisce quello normale descritto nel regolamento. Un Cavaliere può avere più carte posizionate sopra la propria immagine contemporaneamente.

Fine del gioco

La partita può terminare in 3 modi:

- ▷ tutti i Nani vengono sconfitti → vince il giocatore Cavaliere;
- ▷ tutti i Cavalieri vengono sconfitti → vince il giocatore Nano;
- ▷ uno dei due giocatori ha giocato l'ultima carta a sua disposizione → vince il giocatore Nano.