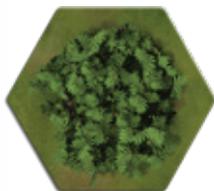


DRAKO

TESSERE PROMO

Utilizzate solo una delle seguenti tessere per partita. Il primo giocatore decide quale tessera utilizzare, il secondo giocatore decide il posizionamento della tessera. Collocate la tessera sulla plancia di gioco in uno qualsiasi degli esagoni mostrati sulla mappa di riferimento corretta. Vengono applicate le regole base di *Drako - Cavalieri & Troll* (così come quelle di *Drako - Drago & Nani*), con le eccezioni spiegate di seguito.



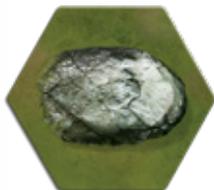
BOSCHETTO

Preparazione

Posizionate la tessera Boschetto sulla plancia di gioco in uno qualsiasi degli esagoni contrassegnati in viola nella mappa di riferimento 1.

Variazioni alle regole

Le miniature possono attraversare la tessera Boschetto o fermarsi su di essa secondo le regole normali di gioco. Le miniature non possono usare Balestra, Arco, Soffio di Fuoco o Lancia Rocce se la tessera Boschetto si trova lungo la linea retta tra l'attaccante e il bersaglio.



MACIGNO

Preparazione

Posizionate la tessera Macigno sulla plancia di gioco in uno qualsiasi degli esagoni contrassegnati in viola nella mappa di riferimento 1.

Variazioni alle regole

Le miniature possono arrampicarsi sulla tessera Macigno effettuando un doppio movimento (**in 1 azione**), usando dunque una carta con un simbolo Movimento con valore 2 o 3. La miniatura può scendere dalla tessera Macigno secondo le normali regole di movimento. Le miniature non possono usare Balestra, Arco, Soffio di Fuoco o Lancia Rocce se la tessera Macigno si trova lungo la linea retta tra l'attaccante e il bersaglio. Le miniature non possono usare Carica se la tessera Macigno si trova lungo la linea retta tra l'attaccante e il bersaglio, oppure se il bersaglio si trova sulla tessera Macigno.



STAGNO PALUDOSO

Preparazione

Posizionate la tessera Stagno Paludoso sulla plancia di gioco in uno qualsiasi degli esagoni contrassegnati in viola nella mappa di riferimento 1.

Variazioni alle regole

Le miniature non possono attraversare la tessera Stagno Paludoso o fermarsi su di essa. Le miniature non possono usare Carica se la tessera Stagno Paludoso si trova lungo la linea retta tra l'attaccante e il bersaglio.



GRATA

Preparazione

Posizionate la tessera Grata sulla plancia di gioco in uno qualsiasi degli esagoni contrassegnati in viola nelle mappe di riferimento 2 o 3 (a seconda della plancia di gioco utilizzata).

Variazioni alle regole

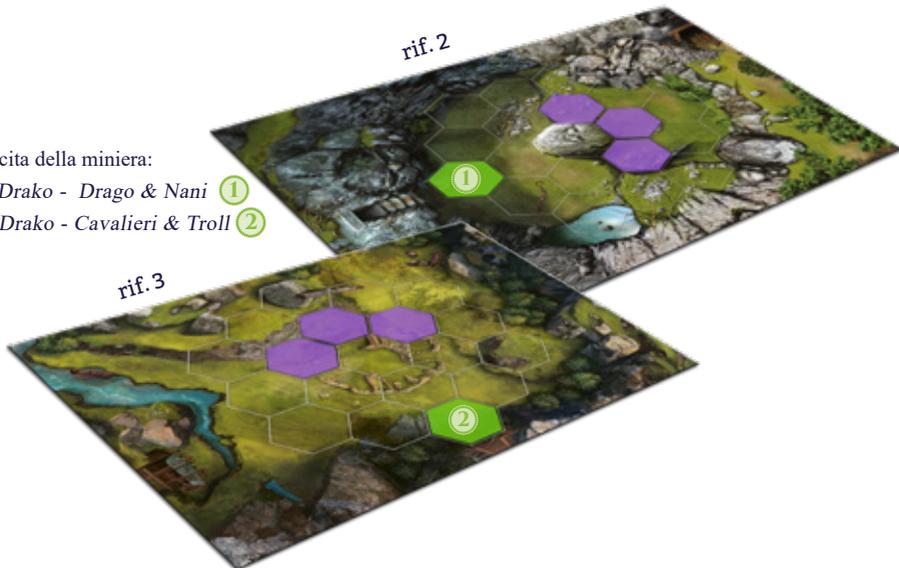
Le miniature possono attraversare la tessera Grata o fermarsi su di essa secondo le regole normali di gioco.

Una miniatura può muoversi dalla tessera Grata all'esagono vuoto di uscita della miniera, contrassegnato in verde nelle mappe di riferimento 2 o 3, come se fossero adiacenti.

Uscita della miniera:

in *Drako - Drago & Nani* ①

in *Drako - Cavalieri & Troll* ②



Autore: Adam Kałuza

Illustratore: Jolanta Jaworska

Sviluppo: Rebel studio

Grafica Digitale e revisione del gioco:

Rebel team

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Poland

wydawnictwo@rebel.pl

www.rebelgames.eu

Per poter giocare queste tessere Promo, è necessaria la versione base di *Drako - Drago & Nani* e/o *Drako - Cavalieri & Troll*.

© 2019 Rebel Publishing

Edizione italiana a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Giacomo Maltagliati,
Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Impaginazione: Margherita Cagnola

Distribuzione a cura di Dungeondice.it:

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

rebel

GO3
GATEONGAMES

