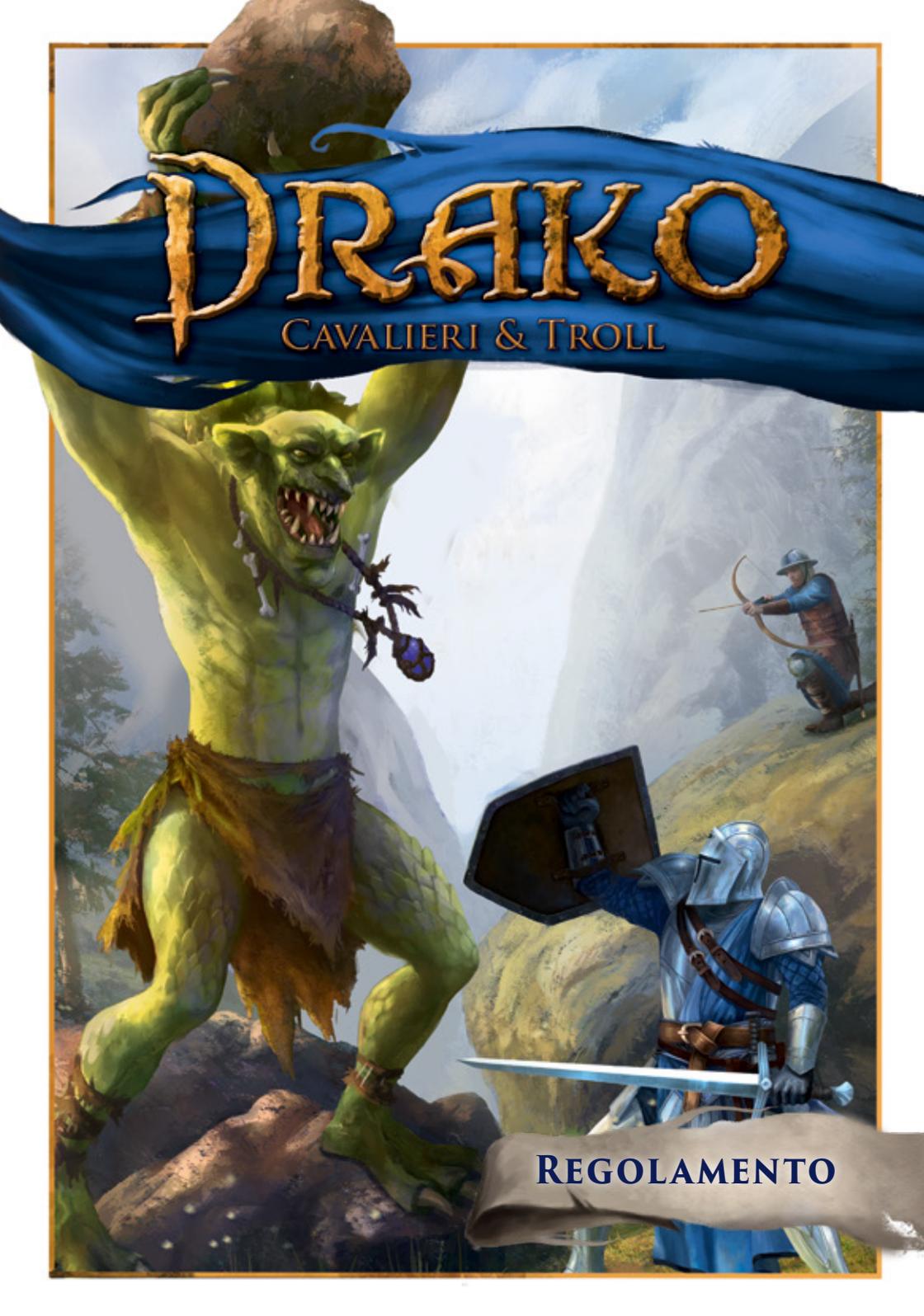


# DRAIKO

CAVALIERI & TROLL

The cover art depicts a large, green, muscular troll on the left, standing on a rocky outcrop. The troll has a fierce expression, showing sharp teeth and a necklace with a skull and a purple gem. In the foreground, a knight in full plate armor stands facing the troll, holding a sword and a shield. In the background, a smaller figure of a knight is kneeling on a hillside, aiming a bow. The scene is set in a misty, mountainous landscape.

REGOLAMENTO

## ◆◆◆◆ OBIETTIVO DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA

*Drako* è un gioco per due giocatori in cui uno sarà al comando di un gruppo di tre coraggiosi Cavalieri alle prese con i due Troll dell'altro. Il giocatore Troll dovrà riuscire a sconfiggere tutti i Cavalieri prima di aver giocato tutte le carte Troll a sua disposizione.

Il giocatore Cavaliere, al comando di 1 spadaccino e 2 arcieri, dovrà invece riuscire a far sopravvivere i Cavalieri fino al termine della riserva di carte del giocatore Troll. Se il giocatore Troll finisce le carte, il sole sorgerà sulla vallata tramutando i Troll in pietra e il giocatore Cavaliere vince la partita. Il giocatore Cavaliere può vincere anche sconfiggendo tutti e due i Troll.

Prima dell'inizio della partita i giocatori decidono (casualmente oppure per preferenza) quale fazione utilizzeranno. Tenete presente che utilizzare i Troll è leggermente più facile, specialmente nelle prime partite.

## ◆◆◆◆ COMPONENTI:

- ▷ 1 plancia di gioco
- ▷ 27 segnalini Ferita
- ▷ pezzi del giocatore Cavaliere:
  - 1 plancia Cavalieri
  - 1 mazzo di 38 carte Cavalieri
  - 1 segnalino Schivata
  - 3 miniature Cavaliere
- ▷ pezzi del giocatore Troll:
  - 1 plancia Troll
  - 1 mazzo di 38 carte Troll
  - 10 segnalini Roccia
  - 2 miniature Troll
- ▷ 1 regolamento



## ◇◇◇◇ PREPARAZIONE

Posizionate la plancia di gioco al centro del tavolo ①, con i segnalini Ferita a fianco ② in modo che siano facilmente raggiungibili da entrambi i giocatori.

Il giocatore Cavaliere prepara i propri pezzi in questo modo: posiziona la plancia Cavalieri di fronte a sé ③, con il segnalino Schivata a fianco ④. Posiziona le miniature Cavaliere sulla plancia di gioco come indicato nell'immagine ⑤ e dopo aver mescolato le carte Cavalieri, le posiziona coperte a fianco della propria plancia ⑥. Pesca infine 4 carte dal mazzo di carte Cavalieri appena formato che andranno a comporre la sua mano iniziale ⑦.

Il giocatore Troll prepara i propri pezzi in questo modo: posiziona la plancia Troll di fronte a sé ⑧, con i segnalini Roccia a fianco ⑨. Posiziona le miniature Troll sulla plancia di gioco come indicato nell'immagine ⑩ e dopo aver mescolato le carte Troll, le posiziona coperte a fianco della propria plancia ⑪. Dopodiché pesca 4 carte dal mazzo di carte Troll appena formato che andranno a comporre la sua mano iniziale ⑫.



## ◇◇◇◇ SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori svolgono il proprio turno in modo alternato, iniziando dal giocatore Troll.

Durante il suo primo turno il giocatore Troll effettua solamente 1 azione.

Nei turni successivi ognuno effettua normalmente 2 azioni. Ne consegue che all'inizio della partita il giocatore Troll effettua 1 azione, dopodiché il giocatore Cavaliere ne effettua 2, poi di nuovo il Troll ne effettua 2 e così via. Entrambi effettueranno 2 azioni in questo modo fino alla fine della partita.

Le azioni che potete effettuare sono:

- ▷ pescare 2 carte;
- ▷ giocare 1 carta.

Ciascuna azione può essere effettuata più volte ed è possibile effettuare le azioni in qualsiasi ordine. Ad esempio, nel proprio turno è possibile giocare 2 carte, senza pescarne nessuna, oppure pescarne 4 senza giocare nessuna, oppure ancora effettuare una volta entrambe le azioni in qualsiasi ordine. I giocatori **devono** effettuare 2 azioni a scelta tra quelle possibili: non è consentito passare.

È possibile che prima del termine della partita il giocatore Cavaliere termini le carte a sua disposizione prima del giocatore Troll. In questo caso, semplicemente, il giocatore Troll continua a giocare normalmente e il giocatore Cavaliere è costretto a saltare il turno fino al termine della partita. Tuttavia, se è il giocatore Troll a terminare le sue carte, il gioco termina immediatamente con la vittoria del giocatore Cavaliere.

### PESCARRE 2 CARTE

Il giocatore pesca 2 carte dal proprio mazzo e le aggiunge alla propria mano. Un giocatore non può mai avere più di 6 carte in mano. Se si possiedono più di 6 carte in mano **dopo** aver effettuato questa azione, bisogna immediatamente scartare carte a propria scelta fino ad averne 6.

### GIOCARE 1 CARTA

Il giocatore gioca 1 carta dalla propria mano e sceglie **una delle opzioni** disponibili rappresentate con dei simboli nell'angolo in alto a sinistra della carta. Dopo aver giocato la carta, la scarta a fianco del proprio mazzo.

La maggior parte dei simboli sulle carte vi consentiranno di muovere o attaccare, come descritto di seguito.

## ◇◇◇◇ MOVIMENTO

Quando giocate una carta che vi consente di effettuare un Movimento, muovete una o più (a seconda del simbolo) delle vostre miniature fino a un numero di esagoni pari al valore indicato a fianco del simbolo Movimento. Non dovete obbligatoriamente muovere del numero di esagoni indicato e nemmeno muovere tutte le miniature; è addirittura consentito non muovere affatto, scartando semplicemente la carta.

Non potete mai muovere una vostra miniatura attraverso o in un esagono occupato da un'altra miniatura, vostra o dell'avversario.

## ◇◇◇◇ ATTACCO

Quando giocate una carta che vi consente di effettuare un Attacco, attaccate con una o più (a seconda del simbolo) delle vostre miniature per infliggere un numero di danni pari al valore indicato a fianco del simbolo Attacco. Il giocatore attaccante decide la miniatura da colpire.

Se un giocatore usa una carta per attaccare, l'avversario può immediatamente giocare in risposta una carta con il simbolo Difesa come azione gratuita. Questa carta blocca per intero l'attacco contro **una singola miniatura**, a prescindere dal valore di Attacco. Se il giocatore che subisce l'Attacco ne subisce più di uno, sceglie quale Attacco bloccare con la carta Difesa, potendone giocare altre per bloccare ulteriori Attacchi.

Se l'Attacco ha successo (non viene bloccato), la miniatura colpita subisce danno pari al valore dell'Attacco.

Posizionate tanti segnalini Ferita quanti sono i danni subiti sulla plancia della miniatura attaccata.

Se un Cavaliere è danneggiato, il giocatore Cavaliere posiziona i segnalini Ferita sul tracciato corrispondente al Cavaliere attaccato.

Se un Troll è danneggiato, il giocatore Troll posiziona i segnalini Ferita sul tracciato corrispondente al Troll attaccato, partendo dall'alto e procedendo verso il basso. I primi segnalini Ferita vengono posizionati nella sezione relativa alle abilità dei Troll. Se la sezione corrispondente a una particolare abilità viene interamente riempita dai segnalini Ferita, quell'abilità non è più disponibile per il Troll (*vedi Plancia e Abilità dei Troll a pagina 10*).

Dopo che tutti gli spazi disponibili sul tracciato di una particolare miniatura vengono riempiti dai segnalini Ferita, quella miniatura è stata uccisa: rimuovetela dalla plancia di gioco.



## ◆◆◆ PLANCIA E ABILITÀ DEI CAVALIERI

Il giocatore Cavaliere è al comando di due tipologie di personaggio: 1 spadaccino e 2 arcieri. Lo spadaccino ha la facoltà di schivare un Attacco, mentre gli arcieri possono attaccare a distanza. Ogni volta che un Cavaliere viene danneggiato il giocatore Cavaliere posiziona i segnalini Ferita negli spazi corrispondenti al Cavaliere attaccato.

Ogni Cavaliere ha un diverso numero di spazi in cui posizionare le Ferite. Dopo che tutti gli spazi di un particolare Cavaliere sono stati riempiti dai segnalini Ferita quel Cavaliere è stato ucciso: rimuovetelo dalla plancia di gioco. Se tutti e tre i Cavalieri vengono uccisi, i Cavalieri vengono sconfitti e il giocatore Troll vince la partita.



### SCHIVATA

Una sola volta durante la partita, quando il Cavaliere con questa abilità (spadaccino) sta per subire un Attacco, il giocatore Cavaliere può scartare il segnalino Schivata per ignorare l'Attacco, esattamente come se fosse stata giocata una carta Difesa. Il giocatore Cavaliere scarta il segnalino Schivata per indicare l'utilizzo di questa abilità. Dopo averla utilizzata lo spadaccino può muoversi in un esagono adiacente libero, se presente. Se lo spadaccino viene scelto come bersaglio di più di un Attacco generato dalla stessa carta deve comunque subire le Ferite degli Attacchi che non vengono bloccati, anche se a seguito del movimento della Schivata si troverebbe fuori portata.



### ARCO

I Cavalieri dotati di questa abilità (arcieri) possono utilizzare il simbolo Arco sulle carte che consente loro di attaccare a distanza.

## ◇◇◇◇ SIMBOLI SULLE CARTE CAVALIERI



### 1 CAVALIERE MUOVE

1 Cavaliere può muovere fino a un numero di esagoni pari al valore indicato sulla carta.



### 2 CAVALIERI MUOVONO

1 o 2 Cavalieri possono muovere, ciascuno fino a un numero di esagoni pari al valore indicato sulla carta.



### 1 CAVALIERE ATTACCA

1 Cavaliere adiacente a una miniatura avversaria può attaccarla, infliggendo un numero di danni pari al valore indicato sulla carta. L'avversario può bloccare l'Attacco con 1 carta Difesa.



### 2 O 3 CAVALIERI ATTACCANO

1, 2 o 3 Cavalieri, adiacenti a qualsiasi miniatura nemica, possono ciascuno attaccare una miniatura nemica simultaneamente infliggendo un numero di danni pari al valore indicato sulla carta. L'avversario può bloccare gli Attacchi giocando una carta Difesa per Attacco. La carta che consente a 2 Cavalieri di attaccare può essere usata per far attaccare fino a 2 Cavalieri. La carta che consente a 3 Cavalieri di attaccare può essere usata per far attaccare fino a 3 Cavalieri. Se meno Cavalieri partecipano all'attacco, semplicemente infliggeranno meno danni.



### DIFESA

Blocca 1 singolo Attacco dell'avversario, a prescindere dal tipo e dal valore.



### DOPPIA DIFESA

Blocca fino a 2 Attacchi dell'avversario generati dalla stessa carta, a prescindere dal tipo e dal valore. Può essere utilizzata per difendere 1 Cavaliere da 2 Attacchi oppure 2 Cavalieri da 1 Attacco ciascuno.



### ARCO

Se un Cavaliere dotato dell'abilità Arco può tracciare una linea retta di esagoni fino a una miniatura avversaria, senza intercettare nessun'altra miniatura, allora può utilizzare questo Attacco per infliggere un numero di danni pari al valore indicato sulla carta. L'avversario può bloccare l'Attacco con 1 carta Difesa. Se più miniature avversarie si trovano lungo la linea di Attacco, è possibile colpire solamente la più vicina.

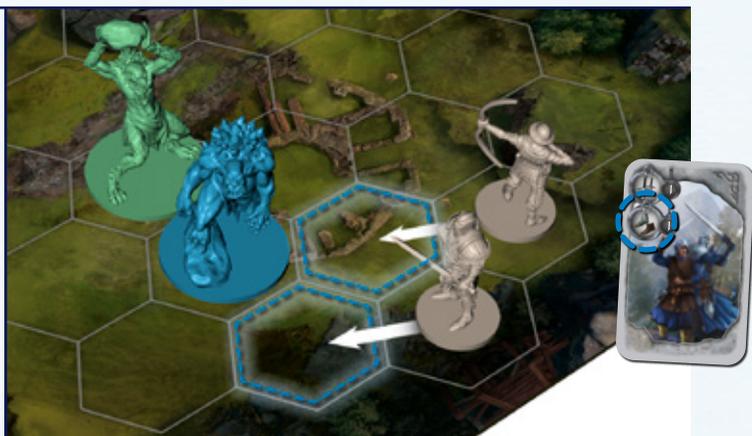


## RINFORZI

Se un qualsiasi arciere è stato rimosso dalla plancia di gioco e lo spadaccino è ancora vivo il giocatore Cavaliere può utilizzare questo simbolo per posizionare un arciere rimosso nuovamente sulla plancia di gioco, completamente curato. L'arciere tornato in gioco deve essere posizionato in uno degli esagoni vuoti di partenza dei Cavalieri. Se nessuno spazio di partenza dei Cavalieri è vuoto, il simbolo Rinforzi non può essere utilizzato.



**Esempio:**  
 John gioca 1  
 carta e sceglie  
 il simbolo  
 “2 Cavalieri  
 Muovono” con  
 un valore di  
 Movimento di 1.  
 Muove dunque  
 lo spadaccino  
 e l'arciere di 1  
 esagono verso i  
 Troll.



**Esempio:**  
 John gioca 1 carta  
 e sceglie il simbolo  
 “Rinforzi” ①.  
 Posiziona  
 dunque 1 arciere  
 precedentemente  
 rimosso in un  
 esagono di  
 partenza ②.  
 L'arciere appena  
 tornato sulla  
 plancia ha una  
 linea di Attacco  
 verso il Troll  
 lanciatore ③,  
 così decide di  
 giocare 1 nuova  
 carta e sceglie il  
 simbolo “Arco”  
 per attaccarlo a  
 distanza ④.



Kate, la giocatrice Troll, gioca una carta Difesa in risposta all'Attacco ⑤. Il simbolo sulla carta indica che è necessario scartare 1 segnalino Roccia dalla sua riserva, ma grazie a questa carta il Troll lanciatore non subisce alcuna Ferita.

## ◆◆◆ PLANCIA E ABILITÀ DEI TROLL

Il giocatore Troll è al comando di due tipologie di personaggio: 1 lanciatore e 1 berserker. Il lanciatore ha la facoltà di lanciare rocce a distanza, mentre il berserker può caricare. Entrambe le tipologie di Troll possono utilizzare i segnalini Roccia per le carte Difesa. Ogni segnalino Roccia utilizzato viene scartato definitivamente. All'inizio della partita il giocatore Troll ha una riserva di 10 segnalini Roccia, una volta terminati il giocatore Troll non potrà più utilizzare i simboli sulle carte che li richiedono.

Ogni volta che un Troll viene danneggiato il giocatore posiziona i segnalini Ferita negli spazi corrispondenti al Troll attaccato, posizionandoli dall'alto verso il basso. Gli spazi nelle sezioni più in alto corrispondono alle abilità dei Troll: Lancia Rocce (3 spazi) per il lanciatore e Carica (4 spazi) per il berserker. Dopo che tutti gli spazi della sezione in alto sono stati riempiti dai segnalini Ferita, il Troll corrispondente non potrà più utilizzare la propria abilità. Dopo che tutti gli spazi di un particolare Troll sono stati riempiti dai segnalini Ferita, quel Troll è stato ucciso: rimuovetelo dalla plancia di gioco. Se entrambi i Troll vengono uccisi, i Troll vengono sconfitti e il giocatore Cavaliere vince la partita.



### CARICA

Finché questa sezione non è completamente riempita dai segnalini Ferita, il Troll berserker può utilizzare il simbolo Carica sulle carte. Questa abilità gli consente di muoversi rapidamente e attaccare.



### LANCIA ROCCE

Finché questa sezione non è completamente riempita dai segnalini Ferita, il Troll lanciatore può utilizzare il simbolo Lancia Rocce sulle carte. Questa abilità gli consente di attaccare a distanza con le rocce.

## ◇◇◇◇ SIMBOLI SULLE CARTE TROLL



### 1 TROLL MUOVE

1 Troll può muovere fino a un numero di esagoni pari al valore indicato sulla carta.



### 2 TROLL MUOVONO

1 o 2 Troll possono muovere, ciascuno fino a un numero di esagoni pari al valore indicato sulla carta.



### 1 TROLL ATTACCA

1 Troll adiacente a una miniatura avversaria può attaccarla, infliggendo un numero di danni pari al valore indicato sulla carta. L'avversario può bloccare l'Attacco con 1 carta Difesa.



### 2 TROLL ATTACCANO

1 o 2 Troll adiacenti a qualsiasi miniatura nemica possono ciascuno attaccare una miniatura nemica simultaneamente infliggendo un numero di danni pari al valore indicato sulla carta. Il giocatore Troll deciderà il valore di Attacco da usare con ogni Troll. Dopo aver deciso il valore di ogni Attacco l'avversario può bloccarli, giocando una carta Difesa per Attacco. Questa carta può anche essere giocata per far attaccare 1 solo Troll.



### DIFESA

Blocca 1 singolo Attacco dell'avversario, a prescindere dal tipo e dal valore. Alcune carte Difesa indicano un numero di segnalini Roccia da scartare a fianco del simbolo. Il giocatore Troll deve scartare l'esatto numero di segnalini Roccia richiesti per poter utilizzare il simbolo Difesa sulla carta.



### LANCIA ROCCE

Il lanciatore lancia una roccia lungo una linea retta di esagoni a partire dalla sua miniatura, ma solo se il lanciatore può ancora usare l'abilità Lancia Rocce (*vedi Plancia e Abilità dei Troll a pagina 10*). Ogni miniatura presente lungo questa linea di esagoni subisce un Attacco, a partire dalla miniatura più vicina al Troll lanciatore e proseguendo in ordine. La prima miniatura subisce un Attacco che infligge un numero di danni pari al valore indicato sulla carta, mentre le miniature successive subiscono 1 danno in meno rispetto all'Attacco precedente. Ad esempio se il lanciatore usa il simbolo "Lancia Rocce" con un valore di Attacco di 2 verso una linea di esagoni in cui sono presenti 3 miniature avversarie, la miniatura più vicina al lanciatore subirà 2 danni, la successiva 1 danno e la terza nessuno. Questi Attacchi possono essere normalmente Schivati o bloccati con 1 carta Difesa ciascuno. Se il Troll berserker si trova lungo la stessa linea di Attacco il lanciatore non può usare questo simbolo. Come indicato a fianco del simbolo, il giocatore Troll deve scartare 1 segnalino Roccia dopo aver utilizzato questa abilità.

**Esempio:**

Kate gioca 1 carta e sceglie il simbolo "Carica" ①. Muove il Troll berserker in linea retta e si ferma non appena incontra l'arciere ②.

Il berserker effettua 2 Attacchi, ognuno con un valore di 1.

Sfortunatamente John non ha alcuna carta Difesa, assegna dunque 2 Ferite all'arciere.



**Esempio:**

Kate gioca 1 carta con il simbolo "Carica" ①, ma solo per muovere il berserker, poiché lungo il suo movimento non impatta nessuna miniatura avversaria ②.

Come seconda azione, Kate gioca 1 nuova carta e sceglie il simbolo "2 Troll Attaccano" con i valori 2 e 1 ③.

Il berserker Attacca lo spadaccino con un valore di 2 ④, mentre il lanciatore attacca l'arciere



adiacente con un valore di 1 ⑤.

John gioca in risposta la carta con il simbolo "Doppia Difesa" per bloccare entrambi gli Attacchi dei Troll ⑥.

## ◇◇◇◇ SIMBOLI SULLE CARTE TROLL (CONTINUA)



### CARICA

Il berserker si muove lungo una linea retta di esagoni, ma solo se il berserker può ancora usare l'abilità Carica (*vedi Plancia e Abilità dei Troll a pagina 10*). Il giocatore Troll sceglie una direzione e si muove lungo di essa in linea retta finché non incontra una miniatura, oppure arriva sul bordo della plancia di gioco. Se la miniatura che ha incontrato è avversaria, il berserker può effettuare 2 Attacchi contro di essa con un valore di 1. Questi Attacchi possono essere normalmente Schivati o bloccati con 1 carta Difesa ciascuno.

Il berserker può caricare verso una miniatura che si trovi già adiacente a sé per effettuare i 2 Attacchi. In questo caso non si muove.

## ◇◇◇◇ FINE DELLA PARTITA

La partita può finire in 3 modi:

- ▷ tutti i Cavalieri sono stati sconfitti → vince il giocatore Troll;
- ▷ tutti i Troll sono stati sconfitti → vince il giocatore Cavaliere;
- ▷ almeno 1 Cavaliere è ancora vivo dopo che il giocatore Troll ha giocato l'ultima carta a sua disposizione → vince il giocatore Cavaliere.

## SUGGERIMENTI DELL'AUTORE

Drako è un gioco asimmetrico in cui giocare come Cavaliere è drasticamente diverso rispetto a giocare come Troll. Il Cavaliere deve fare attenzione al proprio spadaccino, poiché una sua morte prematura gli impedirebbe di chiamare i Rinforzi. I Troll sono invece dotati di abilità molto potenti che il giocatore Troll vorrà mantenere attive il più a lungo possibile. L'uso delle carte è inoltre molto importante. Il giocatore Troll deve infatti tenere bene a mente che perderà dopo aver esaurito tutte le carte a sua disposizione, mentre il giocatore Cavaliere deve fare attenzione a non giocare le proprie troppo frettolosamente per non lasciare il giocatore Troll libero di agire nei turni finali della partita: potrebbe essere molto rischioso!



## ◇◇◇◇ 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.

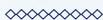
### Variazioni alle Regole

- ▶ 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.





**Autore:** Adam "Folko" Kałuża

**Illustratore:** Aneta Lewko-Ślęzak

**Sviluppo:** Rebel studio

**Grafica Digitale:** Rebel team

**Traduzione:** Bryan Gerding

© 2019 Rebel

**Rebel Sp. z o.o.**

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Poland

wydawnictwo@rebel.pl

[www.rebelgames.eu](http://www.rebelgames.eu)



**Edizione Italiana a cura  
di GateOnGames:**

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com)

[edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

**Traduzione:** Giacomo Maltagliati

**Revisione:** Giulia Licciardello,  
Sollenda Cacini

**Supervisione:** Mario Cortese

**Impaginazione:** Margherita Cagnola

**Distribuzione a cura  
di Dungeondice.it:**

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)



**GateOnGames e DungeonDice.it  
sono marchi registrati.**

**Tutti i diritti sono riservati.**



