

A dramatic illustration of a red dragon breathing fire at a knight. The dragon is large and detailed, with its mouth open, breathing a stream of bright orange and yellow flames. The knight, wearing silver armor and a red cape, stands in the foreground, holding a large battle-axe and a shield. The background features misty, mountainous terrain. The title 'DRAIKO' is written in large, golden, stylized letters across the top, with 'DRAGO & NANI' in smaller letters below it.

# DRAIKO

DRAGO & NANI

**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 Nani alle prese con il Drago dell'altro. Il giocatore Nano dovrà riuscire a sconfiggere il Drago prima di aver giocato tutte le carte Nani a disposizione. Ogni Nano ha le proprie abilità e la propria miniatura (vedi *Plancia e Abilità dei Nani a pagina 10*).

Il giocatore Drago dovrà invece riuscire a far sopravvivere il Drago fino al termine della riserva di carte del giocatore Nano (8). Se il giocatore Nano finisce le carte, il Drago riesce a fuggire e vince la partita. Per quanto raro, è anche possibile che il Drago vinca sconfiggendo tutti e tre i Nani.

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

### COMPONENTI:

- ▷ 1 plancia di gioco
- ▷ 25 segnalini Ferita
- ▷ pezzi del giocatore Nano:
  - 1 plancia Nani
  - 1 mazzo di 38 carte Nani
  - 1 segnalino Furia
  - 1 segnalino Rete
  - 3 miniature Nano
- ▷ pezzi del giocatore Drago:
  - 1 plancia Drago
  - 1 mazzo di 38 carte Drago
  - 1 miniatura Drago
- ▷ 1 regolamento





## ◇◇◇◇◇ SVOLGIMENTO DEL GIOCO

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

Durante il suo primo turno, il giocatore Drago effettua solamente 1 azione.

Nei turni successivi ciascun giocatore effettua normalmente 2 azioni. Ne consegue che all'inizio della partita il giocatore Drago effettua 1 azione, dopodiché il giocatore Nano ne effettua 2, poi di nuovo il Drago ne effettua 2 e così via. Entrambi i giocatori effettueranno 2 azioni in questo modo fino al termine 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 pescare 4 carte 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 della fine della partita il giocatore Drago termini le carte a sua disposizione prima del giocatore Nano. In questo caso, semplicemente, il giocatore Nano continua a giocare normalmente e il giocatore Drago è costretto a saltare il turno fino al termine della partita.

Tuttavia, se è il giocatore Nano a terminare le sue carte, il gioco finisce **immediatamente** con la vittoria del giocatore Drago.

### 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 un giocatore possiede più di 6 carte in mano **dopo** aver effettuato questa azione, deve immediatamente scartare carte a propria scelta fino ad averne 6.

### GIOCARE 1 CARTA

Il giocatore gioca 1 carta dalla propria mano e sceglie da **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 quale miniatura attaccare.

Se un giocatore gioca 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, con la possibilità di giocare altre per bloccare ulteriori Attacchi.

Se l'Attacco ha successo (non viene bloccato), la miniatura attaccata subisce danni pari al valore dell'Attacco. Posizionate tanti segnalini Ferita quanti sono i danni subiti sulla plancia della miniatura attaccata.

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

La plancia Drago ha 4 diverse sezioni in cui è possibile posizionare i segnalini Ferita. I 4 spazi della sezione in alto rappresentano l'armatura del Drago e devono essere riempiti per primi. Il resto delle sezioni rappresentano le varie abilità del Drago e quando un attacco dell'avversario ha successo, è il giocatore avversario a decidere dove posizionare i segnalini Ferita sulla Plancia Drago (dopo aver riempito l'armatura del Drago). Se la sezione corrispondente a una particolare abilità viene interamente riempita dai segnalini Ferita, quell'abilità non è più disponibile per il Drago (*vedi Plancia e Abilità del Drago a pagina 9*).

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.



## ◇◇◇◇◇ SIMBOLI SULLE CARTE NANI



### **1 NANO MUOVE**

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



### **2 NANI MUOVONO**

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



### **1 NANO ATTACCA**

1 Nano 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 NANI ATTACCANO**

1 o 2 Nani, 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. Questa carta può anche essere giocata per far attaccare 1 solo Nano.



### **DIFESA**

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



### **BALESTRA**

Se il Nano dotato dell'abilità Balestra 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.



### **RETE**

Il Nano dotato dell'abilità Rete può immobilizzare una miniatura avversaria giocando questa carta da qualsiasi esagono della plancia di gioco. Posiziona il segnalino Rete a fianco della miniatura Drago. Mentre è immobilizzato il Drago non può muoversi o utilizzare il Volo, ma può comunque attaccare, difendere o pescare carte.

Per fuggire dalla rete il giocatore avversario deve utilizzare 2 azioni in un singolo turno, di fatto saltandolo interamente. Dopo che la miniatura avversaria si è liberata, il giocatore Nano recupera il segnalino Rete per un eventuale successivo utilizzo. L'abilità Rete non può essere bloccata da una carta Difesa.

**Esempio:**

John pesca 2 carte come sua prima azione, dopodiché gioca 1 carta. Sceglie il simbolo “2 Nani Muovono” con un valore di Movimento di 1. Muove dunque 2 dei suoi Nani di 1 esagono ciascuno verso il Drago.



**Esempio:**

① In un turno successivo John gioca 1 carta con il simbolo “Balestra”. Il suo Nano dotato di questa abilità può tracciare una linea retta di esagoni verso il Drago, dunque può attaccarlo.

② Kate, la giocatrice Drago, gioca una carta Difesa in risposta all'Attacco, consentendo al Drago di non subire alcuna Ferita.



③ Come seconda azione, John gioca 1 nuova carta e sceglie il simbolo “2 Nani Attaccano” con un valore di Attacco di 1. Kate non ha altre carte Difesa a disposizione, dunque è costretta a incassare entrambi gli Attacchi che infliggono un totale di 2 Ferite al suo Drago.

## ◇◇◇◇◇ SIMBOLI SULLE CARTE DRAGO



### MOVIMENTO

Il Drago può muovere fino a un numero di esagoni pari al valore indicato sulla carta, ma solo se il Drago può ancora muovere (vedi *Plancia e Abilità del Drago a pagina 9*).



### VOLO

Il Drago può muovere in un qualsiasi esagono vuoto della plancia di gioco, ma solo se il Drago può ancora usare l'abilità Volo (vedi *Plancia e Abilità del Drago a pagina 9*).



### ATTACCO

Il Drago può attaccare una miniatura nemica adiacente, infliggendo un numero di danni pari al valore indicato sulla carta. L'avversario può bloccare l'Attacco con 1 carta Difesa.



### SOFFIO DI FUOCO

Il Drago lancia un Soffio di Fuoco lungo una linea retta di esagoni a partire dalla sua miniatura, ma solo se il Drago può ancora usare l'abilità Soffio di Fuoco (vedi *Plancia e Abilità del Drago a pagina 9*).

Se una o più miniature avversarie si trovano lungo la traiettoria del Soffio di Fuoco, ciascuna di esse subisce un Attacco che infligge un numero di danni pari al valore indicato sulla carta. L'avversario può bloccare l'Attacco verso uno o più miniature giocando 1 carta Difesa per miniatura



### DIFESA

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

### Esempio:

*Kate sceglie di giocare 2 carte nel proprio turno.*

① *Prima gioca 1 carta con il simbolo "Movimento" con un valore di Movimento di 2. Muove dunque il Drago di 2 esagoni per raggiungere una miglior posizione di attacco e uscire allo stesso tempo dalla linea di tiro del Nano con l'abilità Balestra.*



② *Gioca poi 1 carta con il simbolo "Soffio di Fuoco" con un valore di Attacco di 2. 2 Nani si trovano lungo la traiettoria dell'Attacco, entrambi possono dunque essere attaccati.* ③ *John gioca una carta Difesa per difendere uno dei suoi Nani che dunque non subisce alcuna Ferita, mentre l'altro subisce 2 Ferite.*

## ◆◆◆◆ PLANCIA E ABILITÀ DEL DRAGO

La plancia del giocatore Drago contiene gli spazi da riempire con i segnalini Ferita ogni volta che il Drago viene danneggiato. Le prime 4 Ferite devono essere posizionate nei 4 spazi in alto, senza alcun effetto diretto sull'utilizzo delle abilità del Drago. Le Ferite successive vengono posizionate dal giocatore avversario nelle sezioni delle specifiche abilità del Drago: Volo, Movimento e Soffio di Fuoco.

Dopo che tutti gli spazi di una particolare sezione sono stati riempiti dai segnalini Ferita, il Drago non potrà più utilizzare l'abilità corrispondente. Dopo che tutti gli spazi disponibili sulla plancia del giocatore Drago sono stati riempiti dai segnalini Ferita, il Drago è stato sconfitto e il giocatore Nano vince la partita.



### **VOLO**

Finché questa sezione non è completamente riempita dai segnalini Ferita, il Drago può utilizzare il simbolo Volo sulle carte. Questa abilità gli consente di muoversi su qualsiasi esagono vuoto della plancia di gioco.



### **SOFFIO DI FUOCO**

Finché questa sezione non è completamente riempita dai segnalini Ferita, il Drago può utilizzare il simbolo Soffio di Fuoco sulle carte. Questa abilità gli consente di attaccare tutte le miniature avversarie presenti lungo una linea retta di esagoni infliggendo loro un numero di danni pari al valore di Attacco indicato sulla carta.



### **MOVIMENTO**

Finché questa sezione non è completamente riempita dai segnalini Ferita, il Drago può utilizzare il simbolo Movimento sulle carte. In questo modo il Drago può muovere di un numero di esagoni pari al valore indicato sulla carta.

## ◆◆◆◆ PLANCIA E ABILITÀ DEI NANI

Il giocatore Nano è al comando di tre personaggi unici, ciascuno con una propria abilità. Ogni volta che un Nano viene danneggiato, il giocatore Nano posiziona i segnalini Ferita negli spazi corrispondenti del Nano attaccato.

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



### FURIA

Una sola volta durante la partita, il giocatore Nano può utilizzare l'abilità Furia. Il Nano che possiede questa abilità subisce 1 Ferita che posiziona in uno dei suoi spazi. In cambio, il giocatore Nano può utilizzare un'azione aggiuntiva durante questo turno (3 anziché 2). L'azione aggiuntiva può essere effettuata da qualsiasi Nano, non necessariamente da quello che ha utilizzato questa abilità. Alla fine del turno, il giocatore Nano scarta permanentemente il segnalino Furia per indicare l'utilizzo di questa abilità.



### BALESTRA

Il Nano dotato di questa abilità può utilizzare il simbolo Balestra sulle carte. Questa abilità gli consente di attaccare una miniatura nemica a distanza, a patto che si trovi nella stessa linea retta di esagoni e che non ci siano altre miniature interposte.



### RETE

Il Nano dotato di questa abilità può utilizzare il simbolo Rete sulle carte. Questa abilità gli consente di immobilizzare una miniatura avversaria.

## ◆◆◆◆ FINE DELLA PARTITA

La partita può terminare in 3 modi:

- ▷ il Drago viene sconfitto → vince il giocatore Nano;
- ▷ tutti i Nani vengono sconfitti → vince il giocatore Drago;
- ▷ il Drago è ancora in vita quando il giocatore Nano ha giocato l'ultima carta a sua disposizione → vince il giocatore Drago.

## ◆◆◆◆ SUGGERIMENTI DELL'AUTORE

Drako è un gioco asimmetrico in cui giocare come Drago è drasticamente diverso rispetto a giocare come Nani. Il Drago deve essere consapevole che non può entrare in battaglia in modo troppo irruento, altrimenti potrebbe finire male per lui. I Nani, d'altra parte, devono essere abili nel giocare Rete, Furia e il resto delle carte in modo saggio. Il giocatore Nano deve infatti tenere bene a mente che perderà dopo aver esaurito tutte le carte a sua disposizione, mentre il giocatore Drago deve fare attenzione a non giocare le proprie troppo frettolosamente, per non lasciare il giocatore Nano libero di agire nei turni finali della partita: potrebbe essere molto rischioso!

*Adam Kałuża*

***Drako: Drago & Nani è compatibile con Drako: Cavalieri & Troll. Puoi combinare le due scatole per ottenere un totale di 6 modalità di gioco uniche.***

**Autore:** Adam "Folko" Kałuża

**Illustrazioni e Grafica:** Jarek Nocoń

**Sviluppo:** Maciej Teległow

**Regolamento:** Artur Jedliński

**Playtest:** Paweł Gorczyński

**Traduzione Inglese:** Anna Skudlarska  
& Russ Williams

**Editing:** Rebel team

© 2019 Publisher REBEL.pl

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Poland

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

**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.**

**rebel**

**GOO**  
GATEONGAMES

**DUNGEONDICE.IT**



