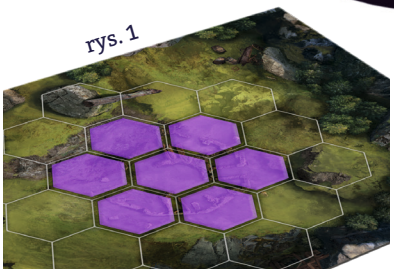
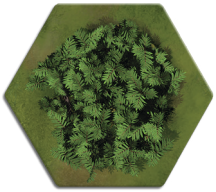
DRAKO

ŻETONY PROMOCYJNE

Do rozgrywki użyjcie jednego z załączonych żetonów. O wyborze żetonu decyduje pierwszy gracz, o miejscu jego położenia – drugi. Żeton połóżcie na planszy, na dowolnym z pól zaznaczonych na rysunku. Poza opisanymi poniżej regułami, podstawowe zasady gry w *Drako: Rycerze i Trolle* oraz *Drako: Smok i Krasnoludy* nie ulegają zmianie.





Zarośla

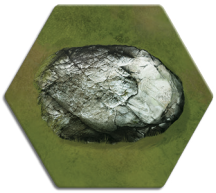
Przygotowanie do gry

Żeton zarośli połóżcie na planszy, na dowolnym z pól zaznaczonych na rysunku 1.

Zmiany w zasadach

Figurki mogą zatrzymywać się i poruszać przez żeton zarośli według standardowych zasad ruchu.

Figurki nie mogą strzelać, rzucać kamieniem i zionąć ogniem, jeśli żeton zarośli znajduje się na linii pomiędzy atakującym a celem.



Głaz

Przygotowanie do gry

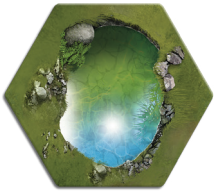
Żeton głazu połóżcie na planszy, na dowolnym z pól zaznaczonych na rysunku 1.

Zmiany w zasadach

Figurki mogą wchodzić na żeton głazu kosztem podwójnego ruchu (**w 1 akcji**) – za pomocą karty z ikoną ruchu 2 albo 3. Figurki mogą zejść z żetonu głazu według standardowych zasad ruchu.

Figurki nie mogą strzelać, rzucać kamieniem i zionąć ogniem, jeśli żeton głazu znajduje się na linii pomiędzy atakującym a celem.

Jeśli żeton głazu znajduje się na linii szarży albo cel szarży znajduje się na żetonie głazu, nie można wykonać akcji szarży.



Bajoro

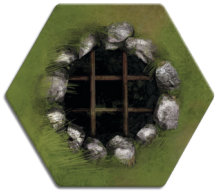
Przygotowanie do gry

Żeton bajora połóżcie na planszy, na dowolnym z pól zaznaczonych na rysunku 1.

Zmiany w zasadach

Figurki nie mogą poruszać się przez i zatrzymywać na żetonie bajora.

Figurki nie mogą szarżować, jeśli żeton bajora znajduje się na linii pomiędzy atakującym a celem.



Właz

Przygotowanie do gry

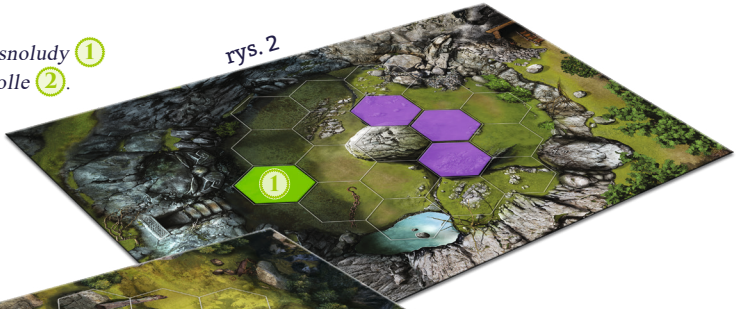
Żeton włazu połóżcie na planszy, na dowolnym z pól zaznaczonych na rysunku 2 albo 3 (w zależności od użytej planszy).

Zmiany w zasadach

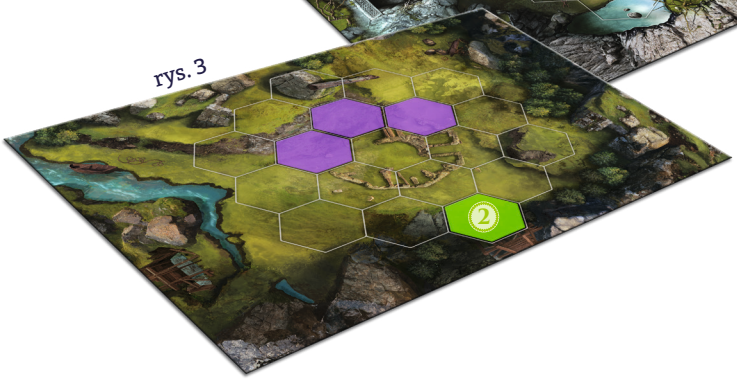
Figurki **mogą** poruszać się przez i zatrzymywać na żetonie włazu według standardowych zasad.

Właz umożliwia ruch figurki na puste pole wyjścia z kopalni tak, jak gdyby było polem sąsiadującym z włazem.

Pole wyjścia z kopalni w *Drako: Smok i Krasnoludy* (1) i *Drako: Rycerze i Trolle* (2).



rys. 2



rys. 3

Zasady gry: Adam Kałuża
Ilustracje: Jolanta Jaworska
Rozwój gry: studio Rebel
Opracowanie graficzne i redakcja gry: zespół Rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Do gry wymagana jest gra podstawowa *Drako: Smok i Krasnoludy* lub *Drako: Rycerze i Trolle*. Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych. UWAGA! Przedstawione w niniejszej instrukcji komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od rzeczywistych komponentów.

© 2019 Wydawnictwo Rebel