

DRAKON Quick Reference

EFFETTI DELLE STANZE – Gioco Base



Chiave Universale. *(In uscita)* Quando esci da questa stanza, puoi muovere in ogni direzione, anche contro le frecce.



Ruota una stanza. *(In entrata)* Ruota una delle stanze in gioco, anche se vi sono eroi al suo interno, in un qualsiasi modo purché le frecce rimangano legali.



Debito con Drakon. *(In entrata)* Quando entri in questa stanza devi scartare una delle tue monete (se ne hai) e metterla sulla tessera iniziale.



Sostituzione magica. *(In entrata)* Scegli una stanza in gioco senza eroi, riprendila in mano e sostituiscila con una dalla tua mano, che devi piazzare legalmente.



Pozzo dei desideri. *(In entrata)* Devi scartare una delle tue monete, se ne hai, e riporla nel tesoro del drago.



Trova una moneta d'oro. *(In entrata)* Prendi una moneta d'oro dal tesoro del drago.



Globo del controllo mentale. *(In entrata)* Muovi legalmente un eroe avversario, che attiverà eventuali effetti della stanza in cui entra come se vi avesse mosso lui stesso.



Stanza della mappa. *(In entrata)* Prendi una tessera a caso dalla mano di un avversario ed aggiungila alla tua mano.



Distrucci una stanza. *(In entrata)* Scegli una stanza che non contenga eroi e rimuovi la tessera dal gioco, mettendola in fondo alla pila.



Vortice magico. *(In uscita)* Quando esci da questa stanza puoi muovere il tuo eroe in una qualsiasi altra stanza in gioco.



Ruba una moneta a destra. *(In entrata)* Prendi una moneta dal giocatore alla tua destra, se ne ha almeno una.



Ruba una moneta a sinistra. *(In entrata)* Prendi una moneta dal giocatore alla tua sinistra, se ne ha almeno una.



Vento forte. *(In uscita)* Devi muovere il tuo eroe di 2 tessere subendo gli effetti solo dell'ultima stanza. Se non hai il percorso completo non puoi muovere. Se attraverso "Vortice Magico" o "Chiave Universale", considera come se avessero frecce in tutte le direzioni non opposte ad altre frecce delle stanze adiacenti.



Tempesta di vento. *(In uscita)* Devi muovere il tuo eroe di 3 tessere subendo gli effetti solo dell'ultima stanza. Se non hai un percorso completo non puoi muovere. Se attraverso "Vortice Magico" o "Chiave Universale", considera come se avessero frecce in tutte le direzioni non opposte a frecce delle stanze adiacenti.

ABILITA' DEI PERSONAGGI – Una volta per partita

Amazzone (Viola). Se muove, può fare un secondo movimento legale nello stesso turno, attivando gli effetti anche della seconda stanza.
Barbaro (Giallo). Se è in una stanza con un altro eroe, può spingerlo in una stanza adiacente (con movimento legale) dove ne attiva gli effetti; inoltre, ruba una tessera a caso dalla mano di quel giocatore.
Mago (Blu). Può uscire in una direzione senza frecce.

Cavaliere (Arancione). In qualsiasi momento, può evitare di perdere una moneta per effetto di una stanza o di altri eroi.
Ladra (Verde). Se è nella stessa stanza, può rubare una moneta a un eroe avversario (se ha almeno una moneta).
Nano (Rosso). Può scartare due tessere dalla sua mano e pescarne altrettante dalla pila, in sostituzione.

DRAKON Quick Reference

EFFETTI DELLE STANZE – Expansion Set One



Fuga. Appena metti in gioco questa tessera, puoi muoverti il tuo eroe, indipendentemente da dove si trovava.



Stanza fluttuante. *(In entrata)* Puoi muovere questa stanza in un altro punto del labirinto, purché adiacente ad un'altra stanza e con le frecce in modo legale.



Contratto con Drakon. *(In entrata)* Puoi pagare una moneta per riprendere in mano una qualsiasi stanza in gioco senza eroi (non la stanza iniziale).



Struttura portante. Questa stanza e le quattro adiacenti non possono essere spostate, distrutte, ruotate o alterate in alcun modo da effetti di stanze.



Scrigno chiuso. *(In entrata)* Metti da parte le monete guadagnate finora: per il resto del gioco saranno al sicuro da furti, effetti ed anche da Drakon.



Trova due monete d'oro. *(In entrata)* Prendi due monete d'oro dal tesoro del drago.



Il vuoto. *(In entrata)* Rimuovi dal gioco il tuo eroe e salta il prossimo turno. Quando giocherai nuovamente, devi mettere il tuo eroe in una qualsiasi stanza in gioco, considerando questo il suo movimento.



Tornado. *(In uscita)* Quando muovi il tuo eroe da questa stanza, puoi spostarlo fino a 4 stanze, purché legalmente, attivando solo gli effetti della stanza finale e non di quelle intermedie.



Sostituzione di stanze. *(In entrata)* Scegli due stanze senza eroi con lo stesso numero e disposizione di frecce e scambiale fra loro tenendo invariata la posizione delle frecce.



Passaggio segreto. *(In uscita)* Quando muovi il tuo eroe da questa stanza, puoi muoverlo normalmente o spostarlo in un'altra stanza Passaggio segreto.



Arpa incantata. Se si muove (anche per altri effetti) un eroe che è in una stanza con almeno un'uscita valida verso l'Arpa incantata, egli deve obbligatoriamente muovere in questa stanza.



Visita amichevole. *(In uscita)* Quando decidi di muovere il tuo eroe da questa stanza, puoi spostarlo in un'altra stanza contenente l'eroe di un altro giocatore.



Movimento di Drakon. *(In entrata)* Se giochi la prima tessera, metti il segnalino di Drakon in una qualsiasi stanza senza eroi. Se entri in questa stanza, muovi Drakon fino a 3 stanze ignorando effetti e frecce. Se un eroe e Drakon sono fermi nella stessa stanza, l'eroe perde una moneta e torna alla stanza iniziale. Drakon conta come eroe per gli effetti.



Stanza piccola. Ad eccezione del segnalino di Drakon, in questa stanza può esserci un solo eroe per volta. Se la stanza contiene già un eroe, non ci si può entrare, neanche per effetti di altre stanze o per abilità speciali.

ABILITA' DEI PERSONAGGI – Una volta per partita

Amazzone (Viola). Se muove, può fare un secondo movimento legale nello stesso turno, attivando gli effetti anche della seconda stanza.
Barbaro (Giallo). Se è in una stanza con un altro eroe, può spingerlo in una stanza adiacente (con movimento legale) dove ne attiva gli effetti; inoltre, ruba una tessera a caso dalla mano di quel giocatore.
Mago (Blu). Può uscire in una direzione senza frecce.

Cavaliere (Arancione). In qualsiasi momento, può evitare di perdere una moneta per effetto di una stanza o di altri eroi.
Ladra (Verde). Se è nella stessa stanza, può rubare una moneta a un eroe avversario (se ha almeno una moneta).
Nano (Rosso). Può scartare due tessere dalla sua mano e pescarne altrettante dalla pila, in sostituzione.