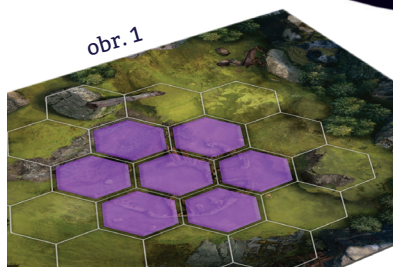


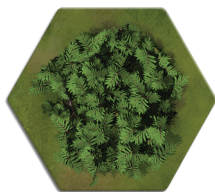
# DRAKO

## PROMO ŽETONY

V jedné partii použijte jen jeden z následujících žetonů. Ještě než rozestavíte figurky, začínající hráč určí, se kterým žetonem budete hrát, a jeho soupeř určí, kam žeton umístít. Žeton položte na libovolné z políček fialově zvýrazněných na patřičném obrázku herního plánu. Základní pravidla hry *Drako: Drak a trpaslíci* – případně *Drako: Zlobři a rytíři* – platí nadále, s níže uvedenými úpravami.



### HOUŠTINA



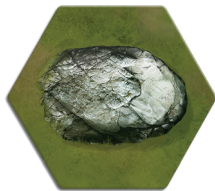
#### Příprava hry

Položte žeton houštiny na libovolné z políček zvýrazněných na obr. 1.

#### Úprava pravidel

Figurky se mohou skrz houštinu pohybovat či na ní zastavit dle základních pravidel hry. Skrz políčko s houštinou nelze střílet šípy, vrhat balvany ani chrlit oheň. Leží-li houština mezi útočníkem a figurkou/figurkami, na něž by tento útok cílil, nelze daný útok provést.

### SKÁLA



#### Příprava hry

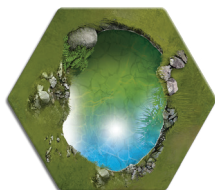
Položte žeton skály na libovolné z políček zvýrazněných na obr. 1.

#### Úprava pravidel

Postavy se mohou na skálu vyšplhat za 2 body pohybu (**v rámci jedné akce**), zahrajete-li kartu s hodnotou pohybu 2 nebo 3. Sešplhat ze skály lze za 1 bod pohybu jako obvykle. Letící drak může přistát na skále jako obvykle. Skrz políčko se skálou nelze střílet šípy, vrhat balvany ani chrlit oheň.

Zlobr nesmí provést zběsilou zteč, leží-li žeton skály mezi ním a figurkou/figurkami, na něž zteč cílí, nebo pokud taková figurka stojí na skále.

### STUDÁNKA



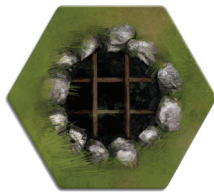
#### Příprava hry

Položte žeton studánky na libovolné z políček zvýrazněných na obr. 1.

#### Úprava pravidel

Figurky se **nemohou** pohybovat skrz políčko se studánkou ani se na něm zastavit. Zlobr nesmí provést zběsilou zteč, leží-li žeton se studánkou mezi ním a figurkou/figurkami, na něž zteč cílí. Střílet šípy, vrhat balvany a chrlit oheň však přes studánku lze.

## ŠACHTA



### Příprava hry

Položte žeton šachty na libovolné z políček fialově zvýrazněných na obr. 2 (*Drak a trpaslíci*) nebo obr. 3 (*Zlobři a rytíři*).

### Úprava pravidel

Figurky se mohou přes políčko šachty pohybovat, zastavit se na ní i vést přes ni všechny typy útoku dle obvyklých pravidel.

Z políčka šachty se figurka může za 1 bod pohybu přesunout na volné políčko východu z dolu, jako by se šachtou sousedilo (i v rámci delšího pohybu). Pohyb opačným směrem možný není.

Východ z dolu

Drako: *Drak a trpaslíci* ①

Drako: *Zlobři a rytíři* ②



**rebel**

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

**Pravidla hry:** Adam Kauža

**Ilustrace:** Jolanta Jaworska

**Vývoj hry:** Studio Rebel

**Grafický design:** tým Rebel

**MINDOK**  
HRAJEME S SRDCEM

[mindok.cz](http://mindok.cz)

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/\\_mindok\\_](https://www.instagram.com/_mindok_)

**MINDOK, s. r. o.**

Korunní 810 / 104

101 00 Praha Vinohrady

© 2019 Rebel Publishing

Ke hraní s těmito promo žetony potřebujete jednu z her *Drako: Drak a trpaslíci* nebo *Drako: Zlobři a rytíři*. Promo lze využívat pouze pro soukromé účely.

POZNÁMKA: Skutečné herní komponenty se od ilustrace mohou mírně lišit.

