

LIVRO DE REGRAS

DRAIKO

Um jogo para 2 jogadores
a partir dos 8 anos



O sol brilhava impiedosamente. O pequeno e silencioso vale, preenchido pelo som das moscas que sobrevoavam uma carcaça, parecia deserto. O jovem dragão não parou para pensar o que uma ovelha morta fazia num lugar daqueles. O cheiro de sangue era demasiado tentador - a besta alada desceu.

As sombras de algumas árvores, que cresciam ao longo da borda do vale, tornavam impossível ver o enorme anão que ali se encontrava, sem fazer um qualquer movimento. Mesmo com o suor que corria debaixo da sua danificada, mas incrivelmente resistente cota-de-malha, mesmo com a comichão irritante debaixo da sua barba espessa, mesmo com os sonhos de caneca de cerveja, Morin não tinha baixado a sua besta armada, nem por um momento. Ele esperava. De repente, viu um pequeno movimento no lado oposto do vale. Não ficou contente. Brald tinha um físico poderoso e quase não conseguia passar, nem ele próprio, nem o seu enorme escudo, pelas rochas na borda do vale. Após uma hora de espera, o punho do horrível machado de Brald escorregou numa rocha escorregadia, chamando à atenção de Morin. Brald olhou para a direita, onde esperava ver um olhar desaprovador do seu segundo irmão, escondido nos arbustos. Mas o barbudo Urpen, cuja pele estava coberta de cicatrizes, estava completamente focado num ponto negro no céu, que crescia a um ritmo alarmante. Apertou a rede na sua enorme mão. Esperou.

Um dragão vermelho com asas trovejantes apareceu do nada. As suas garras apertaram o animal morto, mas antes de poder voar com ele, a armadilha dos experientes caçadores apanhou-o. Enormes dentes de ferro nasceram da gravilha, prendendo a perna do dragão. As escamas espessas protegeram-no, mas a pesada corrente ligada à armadilha forçaram-no a aterrar e a tentar libertar a perna. Ao mesmo tempo, uma flecha de besta voou ao lado da sua cabeça. O dragão rugiu, virou-se e cuspiu fogo para as árvores de onde o tiro veio. Morin, que estava a apenas três metros de distância, rapidamente armou a besta de novo. Tinham pouco tempo, e o dragão estava no máximo da sua força.

Brald lembrou-se da vila queimada, por que tinham passado a caminho das montanhas e pegou no seu escudo. Sem hesitar, saiu das sombras e aproximou-se da besta.



OBJETIVO DO JOGO E CONDIÇÕES DE VITÓRIA

No jogo Drako, um jogador lidera uma equipa de três anões, cujo objetivo é derrotar o dragão. Isto tem de ser feito num certo espaço de tempo - antes que o baralho de cartas do jogador se esgote - para ganhar o jogo. Cada anão tem as suas características e habilidades próprias (vê o tapete do jogador com as características e habilidades dos anões, página 10).

O segundo jogador controla o dragão, cujo objetivo é sobreviver ou derrotar os anões. Se o baralho dos anões esgotar, o dragão foge e o jogador do dragão vence. O jogador do dragão também pode vencer derrotando todos os anões (*embora isto seja raro, porque o dragão se encontra enfraquecido e preso numa pequena área*).

Antes de começar, os jogadores decidem (*aleatoriamente ou por preferência*) qual deles vai jogar com os anões e qual joga com o dragão. Se é o teu primeiro jogo, o jogador mais novo deve jogar com os anões.

COMPONENTES DO JOGO:

peças do jogador dos anões



tapete dos anões



baralho de 38 cartas de anão



ficha de fúria



ficha de rede



3 figuras de anão

peças do jogador do dragão



tapete do dragão



baralho de 38 cartas de dragão



1 figura de dragão

25 fichas de ferimento



tabuleiro



PREPARAR O JOGO

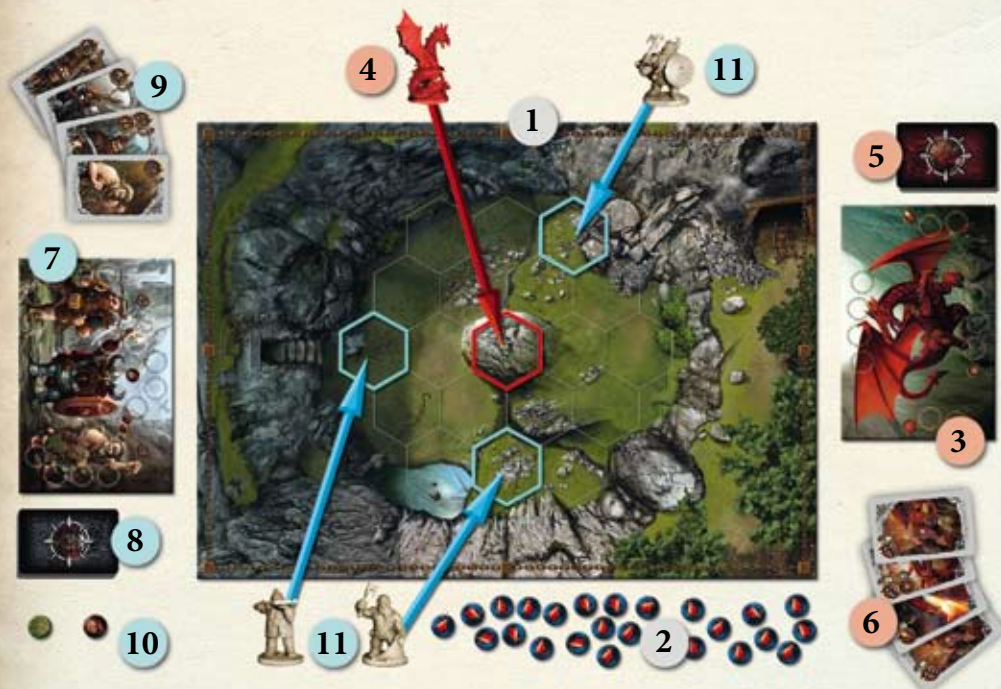
Antes do primeiro jogo, destaca os marcadores com cuidado.

Coloca o tabuleiro no meio da mesa (1), com as fichas de ferimento perto (2), para que ambos os jogadores as possam alcançar facilmente.

O **jogador do dragão** prepara as peças do dragão - o tapete fica à frente do jogador (3), a figura do dragão no centro do tabuleiro (4) e as cartas do dragão são baralhadas e colocadas numa pilha com a face para baixo (5). Depois, ele saca 4 cartas do baralho e vê as mesmas - são a sua mão inicial (6).

O **jogador dos anões** prepara as peças dos anões - o tapete fica à frente do jogador (7), as cartas dos anões são baralhadas e colocadas numa pilha com a face para baixo (8). Depois, ele saca 4 cartas do baralho e vê as mesmas - são a sua mão inicial (9).

As fichas de rede e fúria devem ser colocadas perto do tapete do jogador dos anões (10).



Se estás a jogar pela primeira vez, colocas as figuras de anões como mostrado na figura (11).

Nos jogos seguintes, o jogador dos anões, depois de ver a sua mão inicial, pode colocar as figuras dos anões em quaisquer hexágonos do tabuleiro, não adjacentes ao dragão - dependendo da estratégia do jogador.

***Regra avançada:** Se queres ter mais controlo sobre o jogo, cada jogador pode trocar a sua mão inicial (toda), uma vez, antes do jogo começar. A primeira mão inicial é colocada no baralho e este baralhado novamente, depois, 4 novas cartas são sacadas.*

SEQUÊNCIA DE JOGO

Os jogadores jogam por turnos, **começando com o jogador do dragão.**

No primeiro turno, o jogador do dragão realiza apenas uma ação. Nos outros turnos, os jogadores realizam 2 ações.

As ações possíveis são:

- **sacar 2 cartas**
- **jogar 1 carta**

As ações podem ser combinadas livremente, isto é, um jogador pode sacar 2 cartas e jogar 1, ou jogar 1 carta e sacar 2, ou jogar 2 cartas, ou sacar 4 cartas. O jogador tem de realizar duas ações - não é permitido passar ações.

A única situação é uma que pode acontecer no final do jogo. Se o jogador dos anões ainda tem cartas e o jogador do dragão não. Então o jogador do dragão passa e espera pelos resultados das jogadas do adversário.

Sacar 2 cartas

O jogador saca 2 cartas do seu baralho e adiciona-as à sua mão. Existe um limite de mão de 6. Se um jogador tem mais de 6 cartas depois de sacar 2 cartas, então, o jogador tem de descartar até ter 6.

Jogar 1 carta

O jogador joga uma carta da sua mão e escolhe usar **uma das opções** apresentadas (símbolos) no canto superior esquerdo da carta.

Depois de ser jogada, a carta é descartada.

A maior parte dos símbolos permite um movimento ou ataque, como descrito abaixo.

Movimento

Ao jogar uma carta para se mover, o jogador pode mover uma *(ou possivelmente mais)* das suas figuras. Pode mover-se *(em hexágonos)*, até ao número de pontos de movimento da carta *(o número ao lado do símbolo)*. Não é necessário usar todos os pontos de movimento; até é permitido nem se mover *(a carta é descartada na mesma)*.

Ataque

Ao jogar uma carta para atacar, o jogador pode fazer uma *(ou possivelmente mais)* das suas figuras atacar, com o valor de ataque da carta *(o número ao lado do símbolo)*.

Se um jogador joga uma carta para atacar, o adversário pode responder imediatamente, jogando uma carta com o símbolo de defesa *(que não conta como uma das 2 ações do jogador)*. Isto bloqueia o ataque *(e ambas as cartas são descartadas)*.

Se o ataque tiver sucesso *(não for bloqueado)*, a figura alvo recebe dano - coloca um número de fichas de ferimento igual ao valor do ataque da carta, no tapete do jogador *(que foi atacado)*. Se um anão for atacado, as fichas de ferimento vão para o espaço desse anão no tapete.

Se o dragão for atacado, os 4 espaços superiores recebem os primeiros 4 ferimentos. Esses representam o couraçado do dragão. Depois, o **jogador dos anões** decide onde são colocados os próximos ferimentos *(nos espaços que representam as várias habilidades)*. Quando todos os espaços de uma dada habilidade estiverem preenchidos *(feridos)*, o dragão deixa de poder usar essa habilidade *(vê tapete e habilidades do dragão, na página 9)*.

Quando todos os espaços de uma figura estiverem preenchidos, a figura é morta e removida do tabuleiro.



SÍMBOLOS NAS CARTAS DOS ANÕES



1 anão move-se - 1 anão pode mover-se, em hexágonos, até ao valor de movimento da carta.



2 anões movem-se - 1 ou 2 anões podem mover-se, cada um, em hexágonos, até ao valor de movimento da carta.



1 anão ataca - 1 anão, adjacente ao dragão, pode atacá-lo, usando o valor de ataque da carta. O ataque pode ser bloqueado por uma carta de defesa.



2 anões atacam - 1 ou 2 anões, adjacentes ao dragão, podem atacá-lo simultaneamente, cada um usando o valor de ataque da carta. O dragão pode jogar 1 ou 2 cartas de defesa para bloquear 1 ou ambos os ataques.



Defesa - isto pode bloquear um ataque do dragão.



Ataque de besta - se o anão com a habilidade de arqueiro está numa linha direta de hexágonos com o dragão, sem outro anão entre eles, então, o anão pode atingir o dragão usando o valor de ataque da carta. O ataque pode ser bloqueado por uma carta de defesa.



Rede - se o anão com a habilidade rede ainda está vivo, ele pode imobilizar o dragão. O anão pode fazer isto de qualquer ponto do tabuleiro. Ele coloca a ficha de rede no dragão. Enquanto estiver enredado, o dragão não se pode mover (voar ou caminhar), mas pode atacar e defender. Para se livrar da rede, o jogador do dragão tem de gastar 2 ações num único turno, sem fazer mais nada (na prática, passar o turno). A rede pode ser usada novamente mais tarde. A rede não pode ser bloqueada por uma carta de defesa.





Exemplo: John saca 2 cartas como sua primeira ação, depois joga uma carta com o símbolo "2 anões movem-se" para mover 2 anões, um hexágono cada, para perto do dragão.



Exemplo: Num turno mais tarde, John joga a carta com o símbolo "Ataque de besta". O seu anão com a habilidade de arqueiro está numa fila de hexágonos com o dragão, logo ele pode disparar. Kate, a jogadora do dragão, joga uma carta de defesa para reagir a este ataque, o dragão não recebe ferimentos, e ambas as cartas são descartadas.

Depois John joga outra carta, com o símbolo "2 anões atacam", para que os seus 2 anões adjacentes ao dragão possam atacar. Kate não tem mais cartas defesa, e portanto, ambos os ataques têm sucesso - o dragão recebe 2 ferimentos.

SÍMBOLOS NAS CARTAS DO DRAGÃO



Mover-se - o dragão pode mover-se, em hexágonos, até ao valor de movimento da carta (se o dragão puder caminhar - vê tapete e habilidades do dragão, na página 9).



Voo - o dragão pode mover-se para qualquer hexágono vazio no tabuleiro (se o dragão puder voar - vê tapete e habilidades do dragão, na página 9).



Ataque - o dragão pode atacar um anão adjacente, usando o valor de ataque da carta. Este ataque pode ser bloqueado por uma carta de defesa.



Cuspir Fogo - o dragão pode cuspir fogo numa linha direta de hexágonos, numa das 6 direções (se o dragão puder cuspir fogo - vê tapete e habilidades do dragão, na página 9). Todos os anões na linha de ataque, recebem, cada um, ferimentos iguais ao valor de ataque da carta. O ataque pode ser bloqueado por uma ou mais cartas de defesa - cada carta de defesa protege um anão.



Defesa - esta carta pode bloquear um único ataque dos anões.



Exemplo: Kate joga duas cartas no seu turno. Primeiro ela escolhe "Mover-se" - o dragão move-se dois hexágonos, para ficar numa melhor posição de ataque e sair da fila de hexágonos do arqueiro.

Como segunda carta, ela escolhe "Cuspir Fogo". Como os 2 anões estão numa linha de ataque, ambos podem ser feridos. No entanto, John tem uma carta de defesa, que usa para bloquear o ataque num dos anões. O outro anão recebe 2 ferimentos.

TAPETE E HABILIDADES DO DRAGÃO

O tapete do jogador do dragão tem espaços para fichas de ferimento, recebidas durante o jogo. Os primeiros 4 ferimentos são colocados nos 4 espaços do topo - estes não têm efeito direto. Ferimentos futuros são colocados pelo jogador dos anões, em habilidades específicas - Voar, Mover-se e Cuspir Fogo.

Quando todos os espaços de uma habilidade forem feridos, o dragão deixa de poder usar essa habilidade. Quando todos os espaços do dragão estiverem feridos, o dragão é derrotado e o jogador do dragão perde o jogo.

Voar - permite ao dragão usar a carta com o símbolo Voar para se mover rapidamente para qualquer hexágono vazio no tabuleiro.



Cuspir Fogo - permite ao dragão usar uma carta com o símbolo Cuspir Fogo, para atacar todos os anões, numa direção, numa fila de hexágonos.



Mover-se - permite ao jogador usar uma carta com o símbolo Mover-se, para se mover no tabuleiro.

TAPETE E HABILIDADES DOS ANÕES

O jogador dos anões tem três personagens, com habilidades diferentes. Durante o jogo, fichas de ferimento são colocadas nos espaços correspondentes ao anão que foi atacado.

Cada anão tem um número diferente de espaços de ferimento. Se todos os espaços de um anão forem feridos, o anão é morto e removido do tabuleiro. Se todos os 3 anões forem mortos, o jogador dos anões perde o jogo.



Fúria - uma vez por jogo, este anão pode declarar um turno de Fúria. Este anão recebe uma ficha de ferimento, e pode depois, realizar 3 ações em vez das normais 2. As 3 ações podem ser realizadas pelos 3 anões. Depois do turno de Fúria, o jogador descarta a ficha de Fúria, para mostrar que a mesma não pode ser usada novamente durante o jogo.



Arqueiro - permite a este anão usar a carta com o símbolo de Ataque de besta, para atacar o dragão à distância, se estiverem na mesma fila de hexágonos.

Rede - permite a este anão usar a carta com o símbolo de Rede, para imobilizar o dragão.

FINAL DO JOGO

O jogo pode terminar de 3 formas:

- O dragão é morto - o jogador dos anões vence.
- Os anões são mortos - o jogador do dragão vence.
- O dragão ainda está vivo depois da última carta dos anões ser jogada - o jogador do dragão vence.

NOTAS DO AUTOR

Drako é um jogo assimétrico. Jogador como dragão é diferente de jogar com os anões. O dragão não deve entrar em batalha com muita vontade, pode correr-lhe mal. Os anões, no entanto, devem usar os poderes da fúria e da rede. É também importante usar as cartas sabiamente. O jogador dos anões tem de se lembrar que perde quando as suas cartas se esgotam, e o do dragão tem de ter cuidado para não usar as suas muito cedo, enquanto os anões tiverem cartas para jogar, pode tornar-se perigoso.

Convido-te a visitar o meu website <http://folko.gry-planszowe.pl> onde, ao longo do tempo, tentarei publicar alguns artigos sobre o jogo.

Regras do Jogo: Adam „Folko” Kałuża

Ilustrações e design gráfico: Jarek Nocoń

Texto das regras: Artur Jedliński

Testes: Maciej Teległow, Paweł Gorczyński

Tradução para Inglês: Anna Skudlarska & Russ Williams

Adam Kałuża

© 2011 Editora REBEL.pl

MADE IN POLAND



ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
POLAND

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Distribuição e retalho: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl





Morin, arrastando a sua perna ferida, rastejou até Brald, que estava deitado sem se mexer. Afastou o escudo do seu irmão, escurecido pelo fogo do dragão e colocou a sua orelha junto à boca do seu irmão. Sustendo a sua própria respiração, conseguiu ouvir a do irmão. Aliviado, Morin caiu, e a dor lancetou a sua perna desfeita. Tocou na ferida pulsante da sua bochecha - ficaria curada eventualmente, deixando uma boa cicatriza, outra para a sua considerável coleção. Perto, Urpen sentou-se contra as rochas, o único irmão praticamente ileso, o seu punho apertava uma garra cortada do dragão. O anão olhava em silêncio, enquanto o dragão voava para os picos da montanha. O voo da besta não era certo devido à sua severamente rasgada asa, e de vez em quando, descia um pouco, mas acabou por desaparecer de vista. Urpen levantou-se e, arduamente, atirou o seu irmão inconsciente para os ombros e ajudou Morin a apoiar-se na sua perna saudável. Os anões, apoiando-se uns aos outros, moveram-se vagarosamente para a saída do vale.

- Estava a pensar usar o dente do dragão para a próxima armadilha - disse Morin, que ainda respirava com dificuldade.*
- Sim, o dente deve rasgar pelas escamas - concordou Urpen.*
- Foi o que eu disse! - Grunhiu Brald de trás. Urpen sorriu, enquanto carregava o seu irmão.*