



Come bestiame che vede il macellaio, gli Skral ruggivano in tutto il mondo. La rabbia brillava nei loro occhi perché sentivano che uno di loro era stato sconfitto.

Ora spostare tutti gli Skral nella regione successiva seguendo le frecce. Inizia con il Skral sul campo con il numero più piccolo. Nel caso in cui sia già presente una creatura su una di queste regioni, lo Skral viene spostato nella prima regione libera lungo il percorso delle frecce.

D'ora in poi: Ogni volta che uno Skral viene sconfitto, tutti gli altri Skral vengono immediatamente spostati.

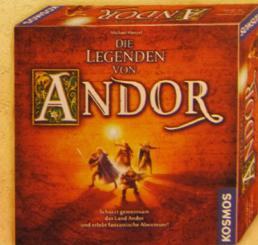
Nota: Il movimento viene eseguito prima di ricevere la ricompensa per la Skral sconfitto e prima del movimento del narratore.



"Il Richiamo degli Skral" è un mini espansione per il gioco. "Le leggende di Andor." Con questa carta è possibile aumentare un poco la difficoltà delle leggende da 2 a 5. Divertevi!

REGOLE:

Posizionare questa carta a faccia in giù vicino al tabellone. Verrà attivata una volta che il primo Skral viene sconfitto.



kosmos.de
legenden-von-andor.de/en/

KOSMOS

