

CLANK!

A DECK-BUILDING ADVENTURE

Les fabuleuses grottes sous le Donjon du Dragon sont les lieux les plus dangereux du royaume. Seuls les meilleurs cambrioleurs peuvent s'y faufiler, voler les richesses du dragon, et s'en échapper sains et saufs pour raconter leur exploit. Alors, naturellement, vous et vos compagnons voleurs avez relevé le défi de réussir cette performance.

Sur le chemin, vous allez recruter des alliés et augmenter votre butin. Mais un faux pas et ... Clank! Un bruit malheureux attire l'attention du dragon, sans compter que chaque artefact volé aura augmenté sa rage. Vous n'avez plus qu'à espérer que vos concurrents aient été plus bruyants que vous pour échapper vivant des profondeurs...

Matériel



Plateau double-face



Cartes de la Réserve
15 Mercenary, 15 Explore,
12 Secret Tome, 1 Goblin



4 Decks de Départ avec 10 cartes
Chacun contient :
6 Burgle, 2 Stumble,
1 Sidestep, 1 Scramble



Dungeon Deck
100 cartes



7 Artifacts



11 Major Secrets



18 Minor Secrets



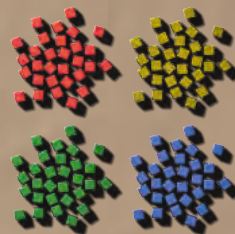
2 Master Keys



2 Backpacks



3 Crowns



120 cubes Clank!
30 dans chaque
couleur



Marqueur
du Dragon



24 cubes Dragon



3 Monkey Idols



4 Mastery Tokens



Gold



4 pions joueurs



Sac du Dragon


Mise en place

A Chaque joueur prends **30 cubes Clank!** de la même couleur et les dépose devant lui.

Puis un pion de la même couleur et un **deck de départ** avec les 10 cartes suivantes :


- 6 Burgles (*cambriolages*)
- 2 Stumbles (*faux pas*)
- 1 Sidestep (*un pas de côté*)
- 1 Scramble (*se faufiler*)

Poser les jetons de la façon suivante:

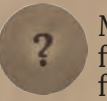
B  Placer les **7 Artifacts** (valeur de 5 à 30) faces visibles sur les emplacements marqués de la valeur correspondante.

Si vous êtes moins de 4 joueurs, avant de placer les jetons, mélangez-les faces cachées puis retirez dans la boîte le nombres de jetons suivants.

- Pour 3 joueurs, retirez 1 jeton Artifact.
- Pour 2 joueurs, retirez 2 jetons Artifact..

C  Mélanger les "**Major Secrets**" faces cachées, puis placez 1 jeton face cachée sur chaque emplacement.

Il y aura des jetons inutilisés, remettez-les dans la boîte.

D  Mélanger les "**Minor Secrets**" faces cachées, puis placez 2 jetons faces cachées sur chaque emplacement.

E Placez les **objets** suivant sur le marché. (ou à côté du plateau).



2 Master Keys (clefs)




2 Backpacks (sac à dos)



3 Crowns (couronnes, valeurs 10, 9, et 8)

F  Placez les **3 Monkey Idols** (*idoles de singes*) sur la salle correspondante.

G  Placez les **Mastery tokens** (jetons Maître Voleur) à côté du plateau en haut à gauche, 1 par joueur.

H Placez les jetons **Gold** (Or, valeur de 1 à 5) dans une réserve à côté du plateau, la banque.

I Placez la figurine du **Dragon** (noir) sur la piste de rage.

- Pour 4 joueurs, sur la première case.
- Pour 3 joueurs, sur la deuxième case.
- Pour 2 joueurs, sur la troisième case.

J Placez les 24 cubes dragon (noir) dans le sac du Dragon, et placez-le à côté du plateau.

K Placez à côté du plateau les cartes **Mercenary** (mercenaire), **Explore** (explorer), **Secret tome** (ouvrage précieux) en 3 piles, puis la carte **Goblin** (gobelin).

L Bien mélanger le "Dungeon deck" et disposez les **6 cartes** posées faces visibles qui forment le "**Dungeon Row**".

Si une carte présentant un dragon est tirée, ne pas la déposer, remettez-la au hasard dans la pioche et tirez-en une autre.

Prévoir une place pour former la défausse des cartes du "Dungeon Row".



M Chaque joueur dépose son pion sur le plateau juste à l'entrée des grottes. Puis chacun mélange son deck de départ et tire **5 cartes**, elles formeront sa **main** de jeu.

N Le plus roublard est désigné premier joueur (*sinon, tirez au sort*) et dépose **3 cubes** Clank dans la Clank! Area (*zone des Clanks*). Puis dans le sens horaire, le second dépose **2 cubes**, le troisième **1 cube** et aucun pour le dernier joueur. (*Pour 3 joueurs : 3, puis 2 et 1 cubes -pour 2 joueurs : 3 puis 2 cubes.*)

L'exemple de disposition vous montre la face du plateau qui est recommandée pour votre première partie. Mais une expérience plus musclée vous attend de l'autre côté !

G



M



C

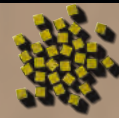
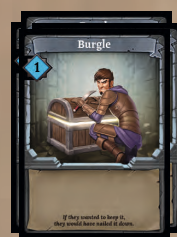
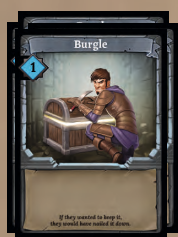
E

N

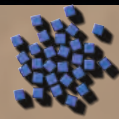
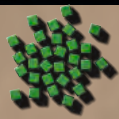
D

B

F



A

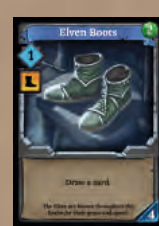
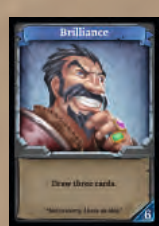
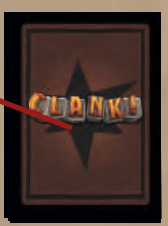


H



I

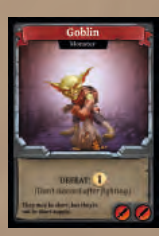
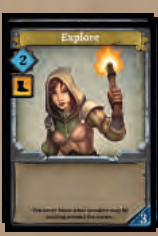
L



J



K



Vous désirez donc être un voleur ?

CLANK! est un jeu de deck-building. Chaque joueur possède son propre deck. Le développer, l'améliorer, est une part importante du jeu.

Vous commencerez chaque tour en piochant 5 cartes qui constitue votre main, puis vous aurez à utiliser **toutes** ces cartes dans l'ordre de votre choix. La plupart des cartes produisent des ressources réparties en trois catégories :



SKILL (compétence), est utilisé pour acquérir de nouvelles cartes à placer dans votre deck, (les points de Skill et l'or ne sont pas interchangeable).



SWORDS (épées), utilisées pour combattre les monstres qui infestent le donjon.



BOOTS (bottes), utilisées pour se déplacer entre les salles du plateau.

À chaque fois que vous acquérez une carte, placez-la dans votre pile de défausse . Si vous n'avez pas suffisamment de cartes dans votre pioche pour constituer votre main, mélangez votre défausse puis retournez-la face cachée pour constituer votre nouvelle pioche. Vous constituerez ainsi au fur et mesure du jeu un deck de plus en plus important et puissant! Mais faites attention à ne pas l'alourdir avec trop de cartes faibles.

Les joueurs commencent la partie avec exactement les même cartes dans leur deck. Mais durant le jeu, chacun va acquérir des cartes que d'autre n'auront pas, ou peu. Puisque les cartes proposent des avantages différents, chaque joueur aura donc un deck et une stratégie particulière qui sera de plus en plus dissemblable à celle des autres.



étape 1: objectifs du jeu

Les termes de ce défi pour voleurs sont clairs : il faut aller dans le donjon, y voler un artefact et s'en échapper. S'en échapper vivant est techniquement facultatif, mais largement préférable si l'on veut gagner la partie.

Durant la partie vous aurez deux objectifs :

- Récupérer un jeton Artificiel, échapper au dragon puis sortir indemne à l'extérieur du donjon.

En capacité de base, vous pouvez transporter 1 seul Artificiel.
Choisissez-le judicieusement !

- Accumuler suffisamment d'Artificiel(s) et d'autres objets pour battre vos concurrents et mériter le titre de plus grand voleur du royaume !



Cet Artificiel ne vaut pas beaucoup de points, mais il est facile à récupérer. Assurez-vous de rassembler le plus de butins supplémentaires possible afin de ne pas vous faire distancer par vos adversaires !



Cet Artificiel vaut beaucoup de points, mais le chemin pour l'atteindre puis s'échapper du donjon est long et dangereux. Assurez-vous de pouvoir sortir en vie dès que vous l'aurez récupéré !



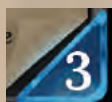
Étape 2: La Stratégie

Voler le dragon est loin d'être une tâche facile. Vous aurez à vous déplacer parmi dans les couloirs dangereux, combattre des monstres et acquérir des trésors de valeurs variables.

Durant votre tour de jeu, vous utiliserez les ressources que vous donnent les cartes de votre main - Skill - Sword - Boots pour faire les différentes actions ci-dessous. Vous pouvez faire plusieurs fois chaque action si vous disposez des ressources nécessaires. Vous pouvez utiliser vos cartes et vos actions dans l'ordre que vous désirez.

Acquérir de nouvelles cartes pour votre deck

Vous pouvez acquérir des cartes avec la bannière bleue depuis le Dungeon Row (qui seront renouvelées durant le jeu) ou des cartes avec la bannière jaune depuis la Réserve (qui sont identiques pour chaque partie).



Le coût en Skill de chaque carte est indiqué dans son coin inférieur droit. Une fois payé son coût, placez la carte dans votre **défausse**; elle fait dorénavant partie de votre deck pour une utilisation **ultérieure**.

Utiliser un device (*dispositif*)

Les cartes device du Dungeon Row ont une bannière pourpre.

Elles s'achètent avec les Skill, mais n'iront **pas** dans votre deck. Vous bénéficierez du pouvoir inscrit sous USE **une seule fois**, puis devrez placer la carte dans la défausse du Dungeon Deck.

Leur coût en Skill est indiqué dans le coin inférieur droit.

Combattre un Monstre

Les cartes monstre du Dungeon Row ont une bannière rouge. On ne les acquiert pas avec des Skill, mais on les **combat** avec des Swords.



Les Swords nécessaires pour battre les monstres figurent dans leur coin inférieur droit.

Lorsque vous battez un monstre du Dungeon Row, vous bénéficiez de la récompense indiquée sous DEFEAT. Puis vous placez la carte dans la défausse du Dungeon Deck.

Vous pouvez aussi combattre le Goblin de la réserve. Cette carte n'est jamais défaussée, chaque joueur peut la combattre autant qu'il le peut, gagnant **1 Or** chaque fois.

Acheter au Market

(*marché*) Il y a plusieurs salles "Market" où des objets sont disponibles à l'achat. Si vous **arrivez** dans une de ces salles, vous pouvez acheter 1 objet.

Chaque objet coûte **7 Gold** (Or). Placez chaque objet acheté devant vous, dans votre zone de jeu.

Ces objets sont décrits au dos du livret de règle.






Emprunter les tunnels



Les Boots (*bottes*) vous permettent d'emprunter les tunnels du donjon. Chaque Boots vous permet d'emprunter **1** tunnel pour arriver dans une salle.

Mais certains tunnels ont une règle spécifique:

- Les tunnels avec l'icône d'empreintes de bottes nécessitent **2** Boots pour être franchis. 
- Les tunnels avec l'icône de monstre vous font perdre **1 point de vie** par masque lorsque vous les empruntez. Mais, pour chaque Swords que vous choisirez de dépenser, vous ne perdrez pas ce point de vie (il n'est pas obligatoire d'utiliser des Swords pour emprunter ces tunnels, vous pouvez décider de perdre des points de vie). 
- Vous ne pouvez emprunter les tunnels avec l'icône d'un cadenas que si vous possédez une **clef** (achetée au Market) cette clef est à usages multiples. 
- Les tunnels en forme de flèche ne peuvent être normalement utilisés que dans le **sens** de la flèche.

Lorsque vous **pénétrez** dans une salle, vous pouvez prendre **1** et un seul des jetons présents (Minor Secret, Major Secret, Monkey Idol, ou Artifact) :

- Quand vous prenez un **Artifact** (ou un **œuf** de dragon), **avancez** le marqueur de Dragon d'une case sur la piste de rage.
- Vous ne pouvez prendre qu'**un** jeton lorsque vous pénétrez dans une salle. (Pour en reprendre un autre, vous devrez sortir puis revenir dans cette salle).
- Vous ne pouvez pas prendre d'Artifact si vous en avez **déjà** un.
- Vous n'êtes **jamais** obligé de prendre un jeton. (Vous pourriez préférer attendre pour prendre un Artifact de valeur supérieure, par exemple.)
- Quand vous prenez un Minor ou Major Secret, **révélez-le**. Ils sont décrits en dernière page.



Quand pénétrez dans une Crystal Cave, vous **perdez** toutes les Boots qu'il vous reste, vous devez donc y **stopper** (Sauf avec "Flying Carpet"). Mais il reste possible d'utiliser le Teleporting (voir **Manœuvres avancées**), attention, même dans ce cas vous ne pourrez pas utiliser les Boots qu'il vous reste.

Deux autres effets peuvent être provoqués par vos cartes :

Gaining Gold (gagner de l'Or)

2 Quand vous gagnez de l'Or, prenez-le depuis la banque et posez-le devant vous. Chaque unité d'Or équivaut à 1 point de victoire. Mais vous pouvez également l'utiliser durant la partie pour acheter des objets au marché.

Clank!

Certaines cartes provoquent des Clank! Quand cela se produit, ajouter le nombre de Clank! (cubes à votre couleur) indiqués dans la zone de Clank! (N) sur le plateau de jeu.

Certaines cartes sympathiques vous permettent de retirer des Clank! Pour chaque Clank! négatif, retirez un de vos cubes de la zone des Clank! Si vous n'aviez pas suffisamment de Clank! dans cette zone, vous pouvez être dispensé d'ajouter du Clank! plus tard dans ce même tour (à hauteur de ce que vous pouviez retirer). Sinon, dommage, c'est gâché !

Lorsque vous avez joué **toutes** vos cartes (c'est obligatoire) et utilisé les ressources comme vous l'entendez, votre tour est terminé. Déposez toute votre main de cartes dans votre défausse et tirez pour le tour suivant 5 nouvelles cartes de votre pioche (si vous n'en possédez pas assez dans votre pioche, formez-en une nouvelle avec votre défausse mélangée). Les ressources non utilisées sont perdues.

Exemple d'un tour de la joueuse verte :



La joueuse verte doit procéder aux actions écrites sur les cartes au fur et à mesure qu'il les joue :

Elle ajoute 1 Clank! sur la zone des Clank! à cause de son "Stumble", puis le retire lorsqu'elle joue "Move Silently". (Il reste un autre -1 Clank! qui pourrait être utilisé plus tard dans le tour si une carte provoque 1 Clank!, sinon il reste inutilisé)

Ses cartes lui donnent au total 2 Boots, son pion peut donc passer par 2 couloirs simples. Il arrive dans une Crystal Cave et ne pourra progresser plus loin dans le donjon, même s'il restait des Boots non utilisées.

Elle utilise ses 2 Swords pour défaire l' Orc Grunt du Dungeon Row et gagne 3 Gold (indiqués sur le texte DEFEAT de Orc Grunt) puis dépose la carte sur la défausse du donjon.

Elle utilise son total de 3 Skill pour acheter la carte Kobold Merchant du Dungeon Row, et la place dans sa propre défausse. (cette carte ne peut être jouée immédiatement, mais uniquement lorsqu'elle viendra plus tard dans sa main.)

Elle a maintenant joué toutes les cartes de sa main et utilisé toutes les ressources qu'elle pouvait. Elle dépose ces cartes dans sa défausse, son tour est terminé.



Les petits textes en bas des cartes sont des commentaires qui n'ont aucuns effets dans le jeu.

Étape 3 : la marque du Dragon

La reine-Dragon du donjon se nomme Nictotraxian, on la surnomme gentiment "Nicki." Mais elle risque de ne pas trop apprécier que l'on pénètre furtivement chez elle pour lui dérober ses biens !

À la fin de chaque tour, si des espaces ont été libérés dans le Dungeon Row, remplacez le nombre de cartes nécessaire depuis le Dungeon Deck pour qu'il y en ait **6**. Si une ou des cartes possèdent le symbole **Dragon Attack**, le dragon attaque! (Mais seulement une fois, quelque soit le nombre de cartes avec le symbole.) Pour procéder à l'attaque, mettez tous les cubes de la Clank! Area dans le sac du Dragon. Mélangez-les bien et tirez-en un nombre de cubes égal au nombre de cubes dessinés sur la case de la piste de rage où se trouve la figurine du Dragon. Chaque cube noir est remis à part, mais chaque cube de couleur représente la perte d'un point de vie du joueur de la couleur correspondante, ils sont disposés sur la piste de dégâts de la même couleur. (Les cubes non tirés restent dans le sac.) Plus vous faites de Clank!, plus vous risquez la malchance de perdre un point de vie. Soyez silencieux pour survivre !



La colère du Dragon augmente au fur et à mesure dans le jeu. Chaque fois qu'un Artificat est pris, ou qu'un Dragon Egg (un type de *Minor Secret*) est découvert, avancez la figurine du Dragon d'une case le long de la piste de rage. Cela provoquera le tirage d'un plus grand nombre de cubes du sac, rendant le jeu de plus en plus dangereux. Aventurez-vous prudemment!

À la fin du tour du joueur jaune, il reste 3 cartes dans le Dungeon Row. 3 cartes sont donc tirées du dessus du Dungeon Deck pour remplir les espaces vides. 2 d'entre-elles possèdent le symbole Dragon Attack, déclenchant une attaque ce tour-ci.

Tous les cubes de la Clank! Area sont placés dans le sac du Dragon. La figurine du Dragon se trouve sur la cinquième case de la piste de rage, 4 cubes doivent être tirés du sac. Le premier est noir, il est remis à part et ne concerne personne. Le second est vert, le joueur vert perd donc 1 point de vie. Les 2 suivants sont jaunes, le joueur jaune perd 2 points de vie.

Étape 4 : La fuite

Explorer un donjon est risqué. Un maître voleur doit soigneusement gérer sa santé pour maximiser ses profits et sa capacité à survivre. Rappelez-vous que les deux principaux obstacles pour dépenser de l'argent sont la ruine et la mort !

La santé de chaque joueur est mesurée sur la piste "Health meter" en bas du plateau. Lorsque vous perdez un point de vie, et vous en perdez, placez vos cubes sur la piste de dégâts de votre couleur, un cube par emplacement en commençant par la gauche.

- Si le cube provient du sac du Dragon, posez ce cube sur un emplacement vide de la piste ayant la même couleur .
 - Si vous choisissez de perdre 1 point de vie plutôt qu'utiliser 1 Sword pour passer un tunnel avec monstre, prenez le cube depuis votre réserve. Vous ne pouvez pas le faire si votre piste Health Meter est complètement remplie !
- ♥ Certains effets vous rendent 1 point de vie. Quand vous vous soignez, ôtez un cube de votre piste de dégâts Health Meter et déposez-le dans votre réserve. Il sera utilisable plus tard pour de nouveaux Clank!

Si votre Health Meter est complètement rempli (10 cubes), vous êtes assommé. les conséquences dépendent de votre progression :

- Si vous avez pris un Artificat **et** vous trouvez hors des Depths (les profondeurs) vous êtes secouru par les villageois. Vous ne jouerez plus, mais participez toujours à la détermination du gagnant, vos points comptent pour la victoire.
- Si vous n'avez pas d'Artificat, **et/ou** êtes encore coincé dans les profondeurs, vous ne pouvez pas être secouru. Vous avez perdu la compétition et êtes éliminé du jeu.



Si vous avez pris un ou des Artificat **et** êtes parvenu à sortir du donjon, vous recevez un **Mastery token** qui vous donne 20 points de victoire supplémentaires !

Rappelez-vous que **si vous n'avez pas d'Artificat, vous ne pouvez pas sortir du donjon**, ni même être secouru.



Depths

Étape 5: La dernière ligne droite

Un bon timing est primordial dans ce hold-up, se faire chopper par le dragon est bien pire que se faire attraper par les autorités. Et comme dans tous les vols, il est de bonne guerre de laisser ses concurrents se débrouiller avec la bête...





Dès qu'un joueur est **sorti** du donjon ou **secouru** par les villageois, son tour se **modifie**. Il n'ajoute plus de Clank! dans la Clank! Area (mais y laisse ses cubes déjà présents). Les cartes qui affectent les joueurs ne l'affectent plus. Les cubes de sa couleur sortis du sac de Dragon n'occasionnent aucune perte de points de vie, de même façon que les cubes noirs.



De plus, le **premier** joueur sorti du donjon ou secouru par les villageois pose son pion sur la case la plus à gauche de la piste de compte à rebours, à côté de l'entrée du donjon. Au prochain tour de ce joueur, au lieu d'un tour de jeu habituel, il bouge son pion sur la case suivante de cette piste et provoquera une attaque de dragon. (Les autres joueurs qui sortiront n'auront pas à utiliser cette piste.)

- À partir de la deuxième case, le pion déclenche une attaque de dragon **immédiate**. Des cubes supplémentaires seront tirés du sac du dragon : **1** cube supplémentaire sur la deuxième case, **2** cubes supplémentaires sur la troisième case et **3** cubes supplémentaires sur la quatrième case.
- À la **cinquième** case, tous les joueurs encore dans le donjon sont **assommés** (voir 4-Fuite).

Quand les joueurs sont tous sortis ou assommés, ceux qui sont sortis ou secourus décomptent leurs points de victoire en additionnant les points suivants:

-  La valeur de leur(s) Artifacts.
-  Les points des autres jetons.
-  Le valeur totale de leur Or.
-  Le total de points de victoire de leurs cartes. (Indiqués en haut à droite des cartes.)

Le joueur avec le plus grand total est déclaré vainqueur et Plus Grand Voleur du Royaume !
En cas d'égalité c'est le joueur avec le plus haut score en Artifacts qui gagne.

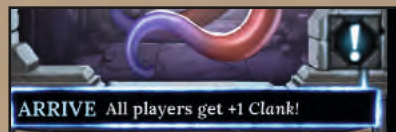
Advanced Maneuvers (Manœuvres avancées)

N'ayez pas peur d'apprendre les nouvelles ficelles du métier – au cas où l'une d'elle puisse vous sauver.

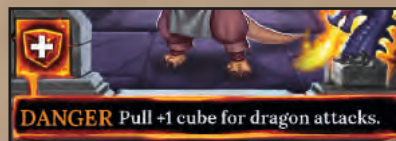
Acquire (acquérir) : Les effets décrits sont appliqués uniquement à l'achat de la carte (Pas lorsque vous jouerez cette carte plus tard, de votre main).



Arrive (arrivée) : Les effets décrits sont appliqués uniquement à l'arrivée de la carte (avant une éventuelle attaque de dragon provoquée par l'apparition du symbole de dragon).



Danger : Pour chaque carte danger encore présente, tirer un cube de plus du sac de dragon pour chaque attaque.



Discard (défausser) : Certains textes vous demandent de défausser une carte. Seule une carte de votre main que vous n'avez pas encore jouée peut être défaussée. La carte défaussée ne produit aucun effet, ce qui peut être utile pour éviter des Clank! Si elle est jouée, l'effet ne s'applique pas à elle-même.

Exemple: "Sleight of Hand" dit "Discard a card to draw two cards." ("Défaussez 1 carte pour en tirer 2".) Si vous n'avez plus de carte dans votre main, vous ne pourrez pas tirer deux cartes supplémentaires depuis votre pioche.



Fountain of Healing (fontaine de guérison) : Quand vous entrez dans une salle avec Fountain of Healing, ôtez un cube de votre piste de dégâts.




Market (marché) : Sur le dos du plateau, les salles de marché sont dispersées au lieu d'être regroupées au centre du donjon. On ne peut acheter qu'un objet à la fois dans un marché.

Order of Card Plays (ordre de jeu des cartes) : Certaines cartes ont des effets qui dépendent de ce que vous possédez ou faites durant votre tour. Vous obtenez ces effets indépendamment de l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes.

Exemples : "Rebel Scout" dit "If you have another companion in your play area, draw a card." (Si vous avez joué un autre compagnon, tirez une carte") Vous tirerez la carte si vous jouez l'autre compagnon avant ou après le "Rebel Scout".

"Mountain King" dit "If you have a crown, + and +." Si vous jouez cette carte et ensuite achetez une Crown (couronne). l'effet s'applique quand même (+1 Sword et +1 Boot).

"Swagger" dit "For each Clank! you make this turn, +.

"Pour chaque Clank! que vous faites ce tour, gagnez 1 compétence". Vous gagnez cette compétence même pour des Clank! faits avant de jouer la carte Swagger.

Play Area (zone de jeu) : Les cartes que vous jouez pendant votre tour, vont sur un espace situé devant vous. Cela aide à garder la trace des cartes vous venez d'utiliser. Notez que si vous devez manipuler votre défausse pendant ce tour, ces cartes jouées n'y sont pas incluses.

Reserve (réserve) : Les cartes "Mercenary", "Explore" et "Secret Tome" de la réserve sont en nombre limité. Elles peuvent donc se retrouver épuisées dans une partie.

Être à cours de Clank! – Si vous n'avez plus de Clank! dans votre réserve, vous ne pouvez plus choisir de perdre des points de vie pour emprunter les tunnels à monstres (il vous faut donc des Swords). Mais vous ne poserez pas de Clank! dans la zone des Clank! si une carte vous le demande, c'est gratuit ! (Jusqu'à ce que vous bénéficiiez d'une potion de guérison).

Teleport : La téléportation est une forme spéciale de mouvement qui vous permet de déplacer votre pion vers n'importe quelle salle connectée à celle où il se trouve. Vous n'avez pas à dépenser de Boots ou combattre de monstres. Vous pouvez également ignorer les cadenas ou les sens uniques. Rappelez-vous que lorsque votre pion entre dans une Crystal Cave (de quelque façon que ce soit), vous ne pouvez plus utiliser de Boots pour le reste du tour.

Trash (jeter) : Certaines cartes ou effets peuvent vous forcer à jeter une carte. Cela vous permet de retirer définitivement (contrairement à la défausse) la carte de votre choix de votre deck. Ce qui est utile pour vous débarrasser des cartes faibles ou négatives. Quand vous jetez une carte, vous en choisissez une depuis votre défausse ou votre zone de jeu et la jetez dans la boîte, à la fin de votre tour.

"Wrap-around" Tunnels (tunnels de contournement) : Les tunnels qui connectent le bord du plateau de jeu se relient au côté opposé du plateau. Ils exigent seulement l'utilisation d'une Boot, comme d'autres tunnels normaux.



Crédits

Auteur du jeu et du concept

Paul Dennen

Direction artistique, illustrations, design graphique

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Illustrations des cartes

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

Game design additionnel

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Developpement du jeu

Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

Remerciements particuliers à:

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families, who helped to playtest CLANK!

The Wizard's Chest in Denver (wizardschest.com)



www.direwolfdigital.com
[www.twitter.com/direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)
www.facebook.com/direwolfdigital



www.renegadegamestudios.com
[www.twitter.com/playrenegade](https://twitter.com/playrenegade)
www.facebook.com/playrgs

Guide de référence

Major Secrets



Potion of Greater Healing

À utiliser durant un de vos tour pour retirer 2 cubes de votre piste de dégats. (Conservez le jeton jusqu'à son utilisation, puis remettez-le dans la boîte.)



Greater Skill Boost

Disposez *immédiatement* de 5 Skill supplémentaires, puis remettez le jeton dans la boîte.



Greater Treasure

Ce jeton équivaux à 5 Or. Vous pouvez le conserver ou le dépenser comme de l'Or normal.



Flash of Brilliance

Tirez *immédiatement* 3 cartes de votre pioche pour votre main, puis remettez le jeton dans la boîte.



Chalice

Conservez ce jeton, il vaut 7 points de victoire à la fin du jeu. Ce n'est pas un Artificat.

Market Items (objets du marché)



Master Key (clef)

Vous permet d'emprunter les tunnels à cadenas. (Vaut aussi 5 points de victoire.)



Backpack (sac à dos)

Vous permet de transporter un Artificat supplémentaire. (Vaut aussi 5 points de victoire.)



Crown (couronne)

Vaut le nombre de points de victoire indiqués. (Chaque joueur prend la couronne avec la valeur la plus élevé lorsqu'il en achète une.)

Vous pouvez acheter plusieurs fois des objets même identiques, en plusieurs passages.

Minor Secrets



Potion of Healing

À utiliser durant un de vos tour pour retirer 1 cube de votre piste de dégats. (Conservez le jeton jusqu'à son utilisation, puis remettez-le dans la boîte.)



Potion of Swiftess

À utiliser durant un de vos tour pour utiliser 1 Boot supplémentaire. (Conservez le jeton jusqu'à son utilisation, puis remettez-le dans la boîte.)



Potion of Strength

À utiliser durant un de vos tour pour utiliser 2 Swords supplémentaires. (Conservez le jeton jusqu'à son utilisation, puis remettez-le dans la boîte.)



Skill Boost

Gagnez *immédiatement* 2 Skill, puis remettez le jeton dans la boîte.



Treasure

Ce jeton équivaux à 2 Or. Vous pouvez le conserver ou le dépenser comme de l'Or normal.



Magic Spring

À la fin de votre tour, jetez une carte depuis votre zone de jeu ou votre défausse (*pas de votre main*), puis remettez le jeton dans la boîte.



Dragon Egg

Conservez ce jeton, il vaut 3 points de victoire à la fin du jeu. Avancez la figurine du dragon d'une case sur sa piste de rage.