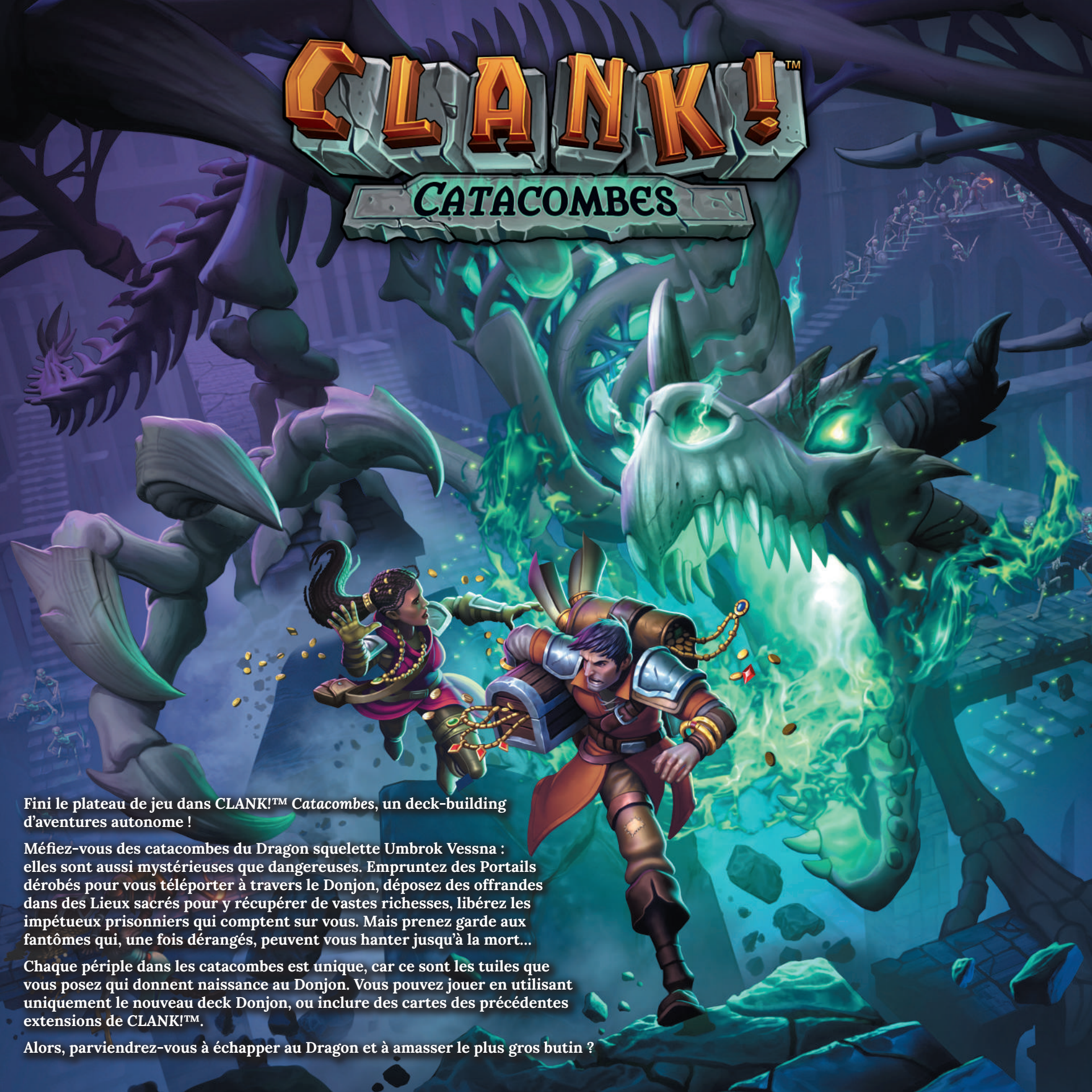


Fini le plateau de jeu dans CLANK!™ *Catacombes*, un deck-building d'aventures autonome !

Méfiez-vous des catacombes du Dragon squelette Umbrok Vessna : elles sont aussi mystérieuses que dangereuses. Empruntez des Portails dérobés pour vous téléporter à travers le Donjon, déposez des offrandes dans des Lieux sacrés pour y récupérer de vastes richesses, libérez les impétueux prisonniers qui comptent sur vous. Mais prenez garde aux fantômes qui, une fois dérangés, peuvent vous hanter jusqu'à la mort...

Chaque périple dans les catacombes est unique, car ce sont les tuiles que vous posez qui donnent naissance au Donjon. Vous pouvez jouer en utilisant uniquement le nouveau deck Donjon, ou inclure des cartes des précédentes extensions de CLANK!™.

Alors, parviendrez-vous à échapper au Dragon et à amasser le plus gros butin ?

Le matos



1 plateau *Clank!*



1 tuile de départ double face



28 tuiles carrées
22 dans les Profondeurs, 6 en surface



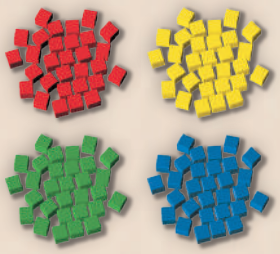
1 marqueur Dragon



1 sac Dragon



24 cubes noirs Dragon



120 cubes *Clank!*
30 de chaque couleur



4 pions Joueur



5 cubes blancs Fantôme



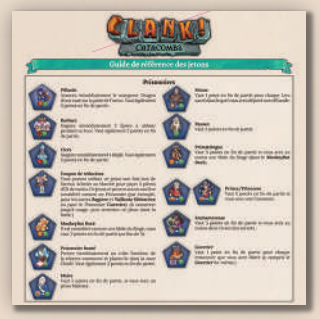
43 cartes Action permanente
15 Mercenaire, 15 Explorer, 12 Livre des secrets, 1 Gobelin



4 decks de départ de 10 cartes
Chaque deck contient :
6 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Contourner, 1 Se faufiler



La pioche du Donjon
100 cartes



Supplément de règles
Guide de référence des jetons



1 plateau Marché



7 Artefacts



11 Secrets majeurs



20 Secrets mineurs



2 Sacs à dos



2 Amulettes de sang



3 Kits du cambrioleur



3 Couronnes



20 Prisonniers



3 Idoles du Singe



4 jetons Maîtrise

Augmentez votre expérience avec l'application Dire Wolf Game Room sur ordinateur, smartphone ou tablette. Elle inclut des variantes amusantes (notamment un mode solo) pour de nombreux jeux de la gamme CLANK!.



Pièces d'or



24 jetons Crochetage

S'aventurer dans les catacombes

CLANK!™ Catacombes reprend le principe du jeu *CLANK!™ Les Aventuriers du Deck-Building*, mais il s'agit d'une aventure complètement autonome. Les présentes règles contiennent tout ce dont vous avez besoin pour jouer.

CLANK!™ Catacombes est un jeu de deck-building. Chaque joueuse et joueur commence la partie avec son propre paquet de 10 cartes, que l'on appelle un deck, et qui est identique à chacun en début de partie. Ces decks pourront ensuite être améliorés au fil du jeu en acquérant de nouvelles cartes. Les cartes possèdent des effets très variés qui vont orienter et personnaliser le deck (et donc la stratégie) de chaque joueuse et joueur durant la partie. L'amélioration de votre deck constitue une part importante de la mécanique du jeu et de votre réussite dans les Catacombes !



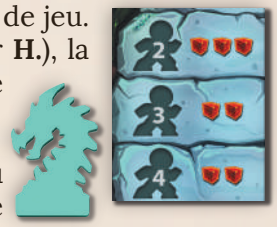
Si vous avez déjà joué à la gamme de jeux CLANK!, repérez ce symbole tout au long de ces règles. Il signale les principales différences entre les deux jeux.

But du jeu

- Récupérer un jeton Artefact dans les Catacombes puis échapper au Dragon en retournant sur la zone de départ, la Crypte en surface.
- Accumuler plus de points de victoire que vos adversaires grâce à votre Artefact et à votre butin pour mériter ainsi le titre de « Plus Grand Voleur du Royaume ».

Mise en place du donjon

A Placez le plateau *Clank!* sur un côté de votre zone de jeu. Il comporte 3 emplacements : la zone *Clank!* (voir **H.**), la piste de Fureur du Dragon et la piste État de santé des joueuses et joueurs.



Placez le marqueur Dragon sur la piste de Fureur du plateau *Clank!* sur la case correspondant au nombre de joueuses et joueurs dans la partie.

B Séparez les 28 tuiles carrées en fonction de leur dos pour former deux piles.



Mélangez d'abord les 22 tuiles Profondeurs et placez-les face cachée dans une réserve à côté du plateau *Clank!*.

Mélangez ensuite les 6 tuiles de surface. Choisissez-en 2 au hasard que vous remettrez dans la boîte sans les regarder : elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Placez les 4 tuiles restantes sur le dessus de la pile de tuiles Profondeurs.

C Ajoutez les éléments suivants à la réserve commune :

Les pièces d'Or (de valeur 1, 5 et 10) et les Crochetages. Ces ressources ne sont pas limitées ; si vous deviez en manquer, remplacez-les par ce qui vous convient.



Les 5 cubes blancs Fantôme.

Le sac Dragon avec les 24 cubes noirs Dragon à l'intérieur.



Empilez les 7 Artefacts face visible par ordre de valeur, avec l'Artefact rapportant 5 points sur le dessus et l'Artefact rapportant 20 points en bas de la pile.



Séparez les Secrets majeurs, les Secrets mineurs et les Prisonniers. Mélangez chacun de ces types de jetons face cachée pour constituer une réserve commune.





Placez le plateau Marché à proximité de la réserve, puis empilez-y les jetons suivants : 2 Sacs à dos, 2 Amulettes de sang, 3 Kits du cambrioleur, et 3 Couronnes (par ordre de valeur, avec la Couronne à 10 points sur le dessus et la Couronne à 8 points en dessous).

D Placez la tuile de départ au centre de votre zone de jeu, en choisissant la face avec laquelle vous voulez jouer. Laissez de la place tout autour pour pouvoir ajouter de nouvelles tuiles au cours de la partie.



Placez les trois Idoles du Singe dans la salle de l'autel du Singe.

Placez les jetons Maîtrise près de la crypte : 1 par personne (remettez les jetons supplémentaires dans la boîte).



LES RÈGLES EN VIDÉO
PAS LE TEMPS DE LIRE ? JOUEZ DANS 5 MIN AVEC LES RÈGLES EN VIDÉO ICI

E Placez ces cartes à proximité de votre zone de jeu, à l'écart de la tuile de départ et du plateau *Clank!*.

Créez une réserve avec les 43 cartes Action permanente, contenant la carte Gobelin et 3 piles : les cartes Mercenaire, Explorer et Livre des secrets.



Mélangez les cartes du Donjon pour composer une pioche face cachée, puis révélez 6 cartes face visible pour former la piste des Aventures du Donjon.



Remplacez chaque carte qui porte le symbole Attaque du Dragon sur son côté droit par une nouvelle carte de la pioche ne comportant pas ce symbole. Puis, mélangez les cartes ainsi mises de côté dans la pioche du Donjon.

Placez la pioche du Donjon à proximité de la piste des Aventures du Donjon. Laissez de la place à côté pour former une pile de défausse.

F Chaque joueuse et joueur choisit une couleur. Prenez les 30 cubes *Clank!* de votre couleur et placez-les dans une réserve personnelle devant vous.



Placez le pion de votre couleur dans la Crypte, sur la tuile de départ (à l'extérieur du Donjon, en surface).



G Chaque joueuse et joueur ajoute les éléments suivants à sa réserve personnelle : 3 Crochetages (depuis la réserve commune).



Un deck de départ de 10 cartes, composé de :

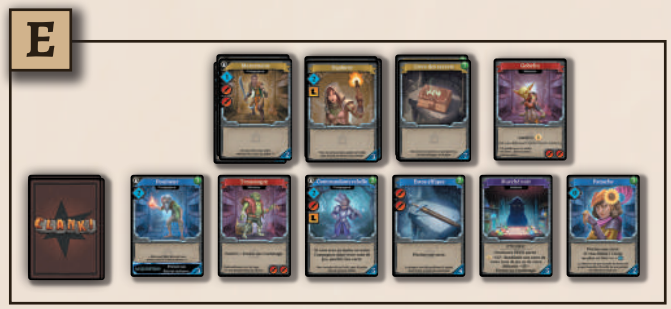
- 6 Cambrioler,
- 2 Faux pas,
- 1 Contourner,
- 1 Se faufiler

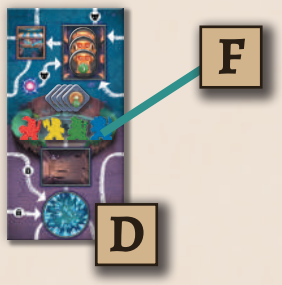


Chaque joueuse et joueur mélange son deck puis pioche 5 cartes pour constituer sa main de départ.

H La personne la plus fourbe commence la partie (vous pouvez également choisir au hasard). Jouez ensuite dans le sens horaire. La première personne place 3 cubes *Clank!* de sa couleur dans la zone *Clank!*. La 2e personne en place 2 de sa couleur, la 3e en place 1 et la 4e aucun.







F, G Chaque joueuse et joueur dispose de sa propre réserve personnelle, composée des mêmes éléments de départ que ses adversaires.



Dans la Mise en place du Donjon, le plateau de jeu fixe de CLANK! *Les Aventuriers du Deck-Building* est remplacé ici par des tuiles et un plateau *Clank!*, comme décrit dans les sections A, B et D. Tenez compte des différences dans la mise en place des jetons dans la section C (en particulier pour les Artefacts et les Secrets). Assurez-vous que chaque joueuse et joueur commence bien avec 3 Crochetage, comme indiqué dans la section G.

À vous de jouer !

Vous commencez chacun de vos tours avec 5 cartes en main. **Vous devez jouer toutes vos cartes** avant de terminer votre tour, mais vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix. Les cartes que vous jouez sont placées dans une « zone de jeu » devant vous, et y restent jusqu'à la fin de votre tour pour vous permettre de vous y référer facilement.

Les cartes produisent pour la plupart les ressources dont vous avez besoin pour effectuer des actions. Il existe une variété d'actions que vous pouvez réaliser pendant votre tour, décrites dans la section Actions sur les deux pages suivantes. **Vous pouvez effectuer chaque action autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous disposez des ressources nécessaires pour le faire.** Vous pouvez attendre d'avoir joué toutes vos cartes pour réaliser des actions ou, si vous le préférez, réaliser des actions après chaque carte jouée.

Les cartes produisent généralement une ou plusieurs des ressources suivantes :



La ressource **COMPÉTENCE** est utilisée pour Acquérir une carte et Utiliser une Aubaine.



La ressource **ÉPÉE** est utilisée pour Combattre un Monstre (et parfois lors des déplacements).



La ressource **BOTTE** est utilisée pour les Déplacements.

Les points de Compétence, les Épées et les Bottes s'accumulent au fur et à mesure que vous les générez, de sorte que vous pouvez jouer plusieurs cartes pour rassembler les ressources nécessaires à la réalisation d'une action. Vous pouvez également répartir les ressources générées par une carte pour effectuer plusieurs actions. Les points de Compétence, les Épées et les Bottes que vous n'utilisez pas pendant votre tour seront perdus. À vous de savoir les utiliser au maximum !

Certaines cartes génèrent également de l'Or, des *Clank!* et la possibilité de piocher de nouvelles cartes :



OR. Lorsque vous gagnez de l'Or, récupérez de la réserve commune autant d'Or qu'indiqué sur la carte et placez-le dans votre réserve personnelle. Chaque Or en votre possession rapporte 1 point de victoire en fin de partie. Vous pouvez également utiliser votre Or à d'autres fins au cours du jeu, notamment pour acheter de précieux objets au Marché.

CLANK! Lorsque vous faites du bruit dans les Catacombes, vous générez des *Clank!* (par exemple : « +1 *Clank!* »). Ajoutez autant de cubes qu'indiqué (tant qu'il vous en reste) de votre réserve personnelle sur la zone *Clank!* du plateau *Clank!*.

Il est également possible de retirer (-) des *Clank!*. Dans ce cas, pour chaque *Clank!* que vous devez retirer, récupérez autant de vos cubes de la zone *Clank!*. Si vous n'avez plus ou pas assez de cubes pour résoudre l'effet complètement, vous pouvez utiliser les *Clank!* qu'il vous reste à retirer pour annuler autant d'ajouts de *Clank!* plus tard dans ce même tour. Les annulations de *Clank!* que vous n'utilisez pas sont perdues à la fin de votre tour. (Voir exemple page 13).

PIOCHER DES CARTES. Lorsque vous avez la possibilité de piocher une ou plusieurs cartes, piochez dans votre propre deck, **et non dans la pioche du Donjon**. Lorsque vous devez piocher une carte, mais que votre deck est vide, mélangez les cartes de votre défausse (sans y ajouter les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu) pour constituer votre nouveau deck face cachée.

Certaines cartes ont des effets qui dépendent des jetons en votre possession, des autres cartes dans votre zone de jeu ou des actions que vous avez réalisées pendant votre tour. Vous bénéficiez des effets d'une carte quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes.

> *Exemples : la carte Commandante rebelle indique « Si vous avez au moins un autre Compagnon dans votre zone de jeu, piochez une carte. » Vous piochez la carte, que cet autre Compagnon soit joué avant ou après la Commandante rebelle.*
>
> *La carte Répit indique « Si vous êtes dans une Caverne de Cristal, -2 Clank! » Si vous entrez dans une Caverne de Cristal après avoir joué le Répit, vous bénéficiez toujours du -2 Clank!.*
>
> *La carte Luth indique (en partie) « Pour chaque Clank! que vous ajoutez pendant ce tour, 1 ». Vous obtenez l'Or pour chaque Clank! que vous faites avant ou après avoir joué le Luth, et même si vous obtenez un Clank! négatif (-) avant ou après avoir ajouté des Clank!.*

Une fois que vous avez joué toutes les cartes de votre main et réalisé toutes les actions que vous souhaitiez, votre tour prend fin (voir la section Fin du tour et Attaques de dragon à la page 12 pour plus de détails).

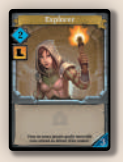
Passez à l'action !

Acquérir une nouvelle carte pour votre deck



Vous pouvez utiliser les points de Compétence de vos cartes dans votre zone de jeu pour acquérir des cartes à bannière bleue disponibles sur la piste des Aventures du Donjon.

Le coût en Compétence d'une carte est indiqué dans son coin inférieur droit. Une fois le coût payé, **placez la carte nouvellement acquise dans votre défausse**. Elle n'a aucun effet pour le moment, mais vous pourrez la piocher et la jouer plus tard, lorsque vous aurez mélangé votre défausse pour former un nouveau deck. **Ne complétez pas immédiatement la piste des Aventures du Donjon** par une nouvelle carte de la pioche du Donjon.



Vous pouvez également acquérir des cartes à bannière jaune depuis la réserve commune de cartes Action permanente. Ces cartes sont identiques à chaque partie. La réserve est limitée et peut être épuisée si les joueuses et joueurs acquièrent toutes les cartes de cette réserve.

Utiliser une Aubaine



Vos points de Compétence permettent également d'utiliser une Aubaine (carte à bannière violette) depuis la piste des Aventures du Donjon. Pour cela, payez le coût indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Cependant, **la carte ne rejoint pas votre défausse**. Réalisez immédiatement l'action UTILISER décrite sur la carte, puis placez la carte dans la défausse de la pioche du Donjon (et non pas dans votre propre défausse). **Ne complétez pas immédiatement la piste des Aventures du Donjon** par une nouvelle carte de la pioche du Donjon.

Combattre un Monstre

Les Monstres sont les cartes à bannière rouge présentes sur la piste des Aventures du Donjon. Au lieu de les acquérir à l'aide des points de Compétence, vous les combattez avec la ressource Épée.



Le nombre d'Épées nécessaires pour vaincre un Monstre est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte.

Lorsque vous avez vaincu un Monstre sur la piste des Aventures du Donjon, vous obtenez la récompense indiquée après VAINCU. Placez ensuite la carte dans la défausse de la pioche du Donjon (et non pas dans votre propre défausse). **Ne complétez pas immédiatement la piste des Aventures du Donjon** par une nouvelle carte de la pioche du Donjon.



Vous pouvez également combattre le Gobelin, qui se trouve parmi les cartes Action permanente. **Il n'est jamais défaussé** ; il peut être combattu plusieurs fois au cours d'un même tour et rapporte sa récompense à chaque fois.

Déplacement

La ressource Botte vous permet de traverser les tunnels du Donjon et de vous déplacer d'une salle à l'autre. (De nombreuses salles ont des propriétés spéciales, décrites dans la section Caractéristiques des tuiles aux pages 10 et 11.)

Chaque tunnel requiert au moins une Botte. Certains tunnels ont des exigences et des règles supplémentaires :

- Lorsqu'un tunnel vous mène au bord d'une tuile et qu'il n'y a pas de tuile adjacente, vous découvrez ce qui se trouve au-delà (ceci est décrit dans la section Découverte d'une nouvelle tuile à la page 9).
- Un tunnel avec une icône d'Empreinte de pas nécessite **2 Bottes** pour être traversé au lieu d'une.
- Un tunnel avec une icône de Monstre vous inflige 1 dégât pour chaque icône de Monstre (voir la section Santé et dégâts à la page 12 pour plus de détails). **Vous pouvez réduire les dégâts de 1 pour chaque Épée dépensée.** Vous n'êtes pas obligé d'utiliser des Épées pour traverser ces tunnels.
- Un tunnel avec une icône **Cadenas** ne peut être traversé que si vous dépensez un **Crochetage** : prenez un Crochetage de votre réserve personnelle et placez-le sur le tunnel, de manière à recouvrir l'icône Cadenas. Le tunnel est alors « déverrouillé » de manière permanente ; vous et vos adversaires pouvez l'emprunter pour le reste de la partie. Dans le rare cas où un même tunnel comporterait deux icônes Cadenas (ce qui peut arriver en assemblant deux tuiles différentes), vous devez dépenser un Crochetage par icône.
- Un tunnel en forme de flèche est un tunnel à **sens unique** : il ne peut être traversé que dans le sens de la flèche. En principe, il n'est pas possible de l'emprunter dans l'autre sens (sauf Téléportation, voir plus tard page 11).



Les Crochetages sont utilisés pour traverser les tunnels où se trouvent des icônes Cadenas. Aucune clef n'est disponible dans le Marché.

La suite des actions

Acheter au Marché



Si vous êtes dans une salle de Marché, vous pouvez acheter un objet disponible sur le plateau Marché.

Tous les objets présents sur le plateau Marché sont disponibles à l'achat depuis n'importe quelle salle de Marché, au prix de **7 Or** chacun (que vous dépensez en remettant votre Or dans la réserve commune). Placez ensuite chaque objet que vous achetez dans votre réserve personnelle. Comme pour toutes les actions, vous pouvez Acheter au Marché plusieurs fois par tour. Vous pouvez également acheter plus d'un objet du même type (au même tour ou à des tours différents).



Les objets disponibles au Marché sont décrits dans le supplément de règles « Guide de référence des jetons ».

Récupérer un Artefact



Cette action est indispensable pour compter vos points de victoire en fin de partie.

Si vous êtes dans une salle qui contient un jeton Artefact, vous pouvez le récupérer et le placer dans votre réserve personnelle. Vous n'êtes pas obligé de prendre un Artefact lorsque vous entrez dans une salle pour la première fois : vous pouvez le récupérer quand vous le souhaitez pendant votre tour, tant que vous êtes dans la salle.



Vous ne pouvez pas récupérer un jeton Artefact si vous en possédez déjà un (sauf si vous possédez un Sac à dos ; voir le supplément de règles « Guide de référence des jetons » pour plus de détails). Une fois que vous avez pris un Artefact, vous ne pourrez pas vous en débarrasser. Alors, choisissez avec soin ! Vous préférerez peut-être renoncer à un Artefact pour en récupérer un de plus grande valeur plus tard…

Lorsque vous prenez un jeton Artefact, **avancez le marqueur Dragon d'une case sur la piste de Fureur**. Avec un Artefact en votre possession, il vous est désormais possible de retourner à la Crypte en sécurité à la surface, sur la zone de départ, pour mettre fin à votre aventure. Mais rien ne vous empêche de poursuivre votre périple pour amasser encore plus de butin !

Crocheter un Coffre, une Bibliothèque interdite ou une Cellule de prison

De nombreuses salles du Donjon abritent un Coffre, une Bibliothèque interdite ou une Cellule de prison. Lorsque vous vous trouvez dans l'une de ces salles, vous pouvez dépenser un Crochetage pour accéder à l'élément verrouillé. Prenez un Crochetage de votre réserve personnelle et placez-le sur la tuile, de manière à recouvrir l'élément concerné, **qui ne pourra plus être crocheté au cours de la partie.**





Coffres – Lorsque vous crochetez un Coffre, prenez immédiatement un Secret majeur au hasard dans la réserve commune et révélez-le. Les effets des Secrets majeurs sont décrits dans le supplément de règles « Guide de référence des jetons ». Vous ne pouvez pas dépenser de Crochetage sur un Coffre si la réserve de Secrets majeurs est vide.





Bibliothèques – Lorsque vous crochetez une Bibliothèque interdite, obtenez immédiatement un Livre des secrets depuis la réserve des cartes Action permanente et placez-le dans votre défausse (sans dépenser de points de Compétence). Vous ne pouvez pas dépenser de Crochetage sur une Bibliothèque interdite si la réserve de Livres des secrets est vide.





Cellules de prison – Lorsque vous crochetez une Cellule de prison, libérez immédiatement 2 Prisonniers. Prenez 2 jetons Prisonniers au hasard dans la réserve commune et placez-les face visible dans votre réserve personnelle. Les effets des différents Prisonniers sont décrits dans le supplément de règles « Guide de référence des jetons ». Conservez-les pour le décompte des points en fin de partie. Vous ne pouvez pas dépenser de Crochetage sur une Cellule de prison si la réserve de Prisonniers est vide (mais vous pouvez en dépenser un pour libérer le dernier Prisonnier, s'il n'en reste qu'un).



Récupérer un Artefact est une action que vous pouvez effectuer à tout moment pendant votre tour – vous n'êtes pas obligé de prendre un Artefact lorsque vous entrez dans une salle pour la première fois (comme c'était le cas dans certaines versions précédentes de CLANK!). L'action Crocheter un Coffre, une Bibliothèque interdite ou une Cellule de prison fait partie des nouvelles mécaniques du jeu.

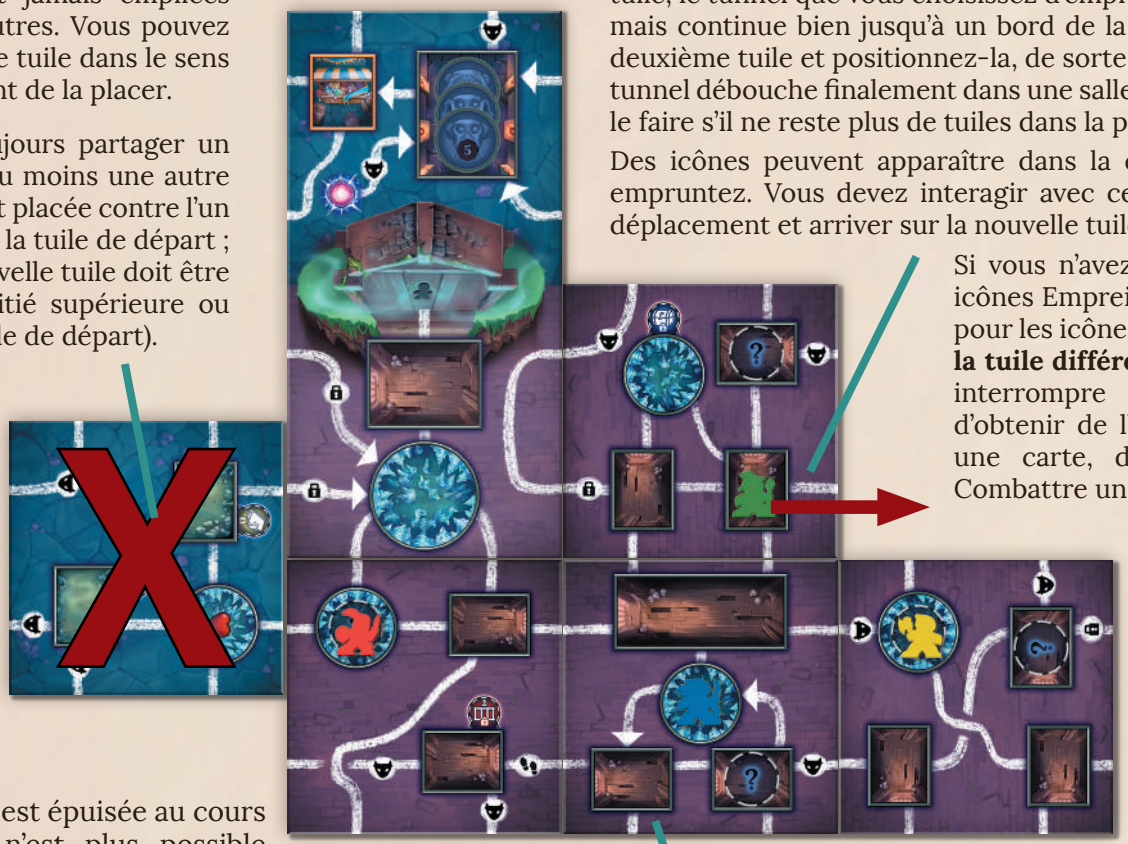
Découverte d'une nouvelle tuile

Chaque partie de CLANK!™ *Catacombes* commence avec une seule tuile, mais le Donjon s'étendra sur d'autres tuiles au fur et à mesure que les joueuses et joueurs se déplaceront pour ainsi agrandir le plateau de jeu.

Lorsqu'un tunnel mène au bord du Donjon (et qu'il n'y a pas de tuile adjacente), emprunter un tunnel permet de découvrir ce qui se trouve au-delà. Prenez la première tuile de la pile face cachée de la réserve, révélez-la, puis placez-la à côté de la tuile que vous quittez.

Chaque nouvelle tuile doit toujours être placée sur un emplacement vide ; les tuiles ne sont jamais empilées les unes sur les autres. Vous pouvez orienter la nouvelle tuile dans le sens de votre choix avant de la placer.

Une tuile doit toujours partager un bord entier avec au moins une autre tuile (sauf si elle est placée contre l'un des bords longs de la tuile de départ ; dans ce cas, la nouvelle tuile doit être alignée sur la moitié supérieure ou inférieure de la tuile de départ).



La pose d'une nouvelle tuile vient compléter le tunnel que vous avez emprunté pour quitter la tuile précédente. Il peut arriver qu'en posant une tuile, le tunnel que vous choisissez d'emprunter n'arrive dans aucune salle mais continue bien jusqu'à un bord de la tuile. Dans ce cas, révélez une deuxième tuile et positionnez-la, de sorte que votre déplacement dans ce tunnel débouche finalement dans une salle (vous ne pouvez cependant pas le faire s'il ne reste plus de tuiles dans la pile).

Des icônes peuvent apparaître dans la continuité du tunnel que vous empruntez. Vous devez interagir avec ces icônes pour continuer votre déplacement et arriver sur la nouvelle tuile.

Si vous n'avez pas assez de Bottes pour les icônes Empreintes de pas (ou de Crochetages pour les icônes Cadenas), **vous devez orienter la tuile différemment.** Vous pouvez toutefois interrompre votre déplacement le temps d'obtenir de l'aide (parfois, le fait d'Acquérir une carte, d'Utiliser une Aubaine ou de Combattre un Monstre peut vous procurer ce dont vous avez besoin pour terminer votre déplacement sur une nouvelle tuile).

Vous pouvez placer une nouvelle tuile de façon à ce que les tunnels à sens unique de deux tuiles différentes présentent des flèches pointant l'une vers l'autre. Cependant, vous ne pouvez pas le faire sur le tunnel dans lequel vous vous déplacez actuellement, à moins que vous ne vous téléportiez (car il ne serait pas possible de terminer votre déplacement).

Si la pile de tuiles est épuisée au cours de la partie, il n'est plus possible d'explorer les Catacombes. Les joueuses et joueurs ne peuvent plus se déplacer sur le bord d'une tuile pour explorer une salle non découverte du Donjon.

Il est conseillé de lire cette section dans son intégralité, car les tuiles constituent une nouvelle mécanique de jeu.

Les 4 premières tuiles découvertes au cours d'une partie sont de couleur différente : elles représentent la surface du Donjon et sont donc sans danger.

Les autres tuiles se trouvent dans les Profondeurs du Donjon, qui seront expliquées plus en détail dans la section Fin de partie et calcul des points à la page 14.



Caractéristiques des tuiles

Artefact



Lorsque vous révélez puis placez une nouvelle tuile sur laquelle se trouve une salle Artefact, prenez l'Artefact du haut de la pile dans la réserve commune et placez-le dans cette salle. Cet Artefact a été « trouvé » et peut à présent être récupéré dans cette salle par un joueur ou une joueuse.



Certaines salles Artefact arborent une ou deux icônes « + ». Dans ce cas, au lieu de placer l'Artefact du haut de la pile, **placez l'Artefact situé en deuxième ou troisième position en partant du haut de la pile.**

> *Exemple : vous révélez la tuile sur laquelle se trouve la salle Artefact avec « ++ ». Actuellement, l'Artefact du haut de la pile vaut 10 points. Le suivant vaut 12 points, et celui d'après en vaut 15. Avec ++, placez dans ce cas l'Artefact à 15 points dans la nouvelle salle.*

Il y a plus de salles Artefact sur les tuiles qu'il n'y a d'Artefacts dans la réserve commune. Une fois la pile d'Artefacts épuisée, toute nouvelle salle Artefact découverte restera vide. Dans le cas où vous découvriez une salle Artefact avec plus d'icônes « + » qu'il n'y a d'Artefacts en dessous du haut de la pile, placez seulement l'Artefact de plus grande valeur disponible.

Caverne de Cristal



Lorsque vous arrivez dans une Caverne de Cristal, l'errance pour sortir de ce dédale vous épuise. Vous ne pouvez plus dépenser de Bottes ce tour-ci. Vous pouvez continuer à vous déplacer uniquement grâce à la Téléportation (décrite dans la section Effets des cartes à la page suivante). Cependant, même si vous le faites, vous restez en état d'épuisement et ne pouvez plus dépenser de Bottes ce tour-ci.

Crypte



Il s'agit de la zone de départ, la salle dans laquelle débute chaque partie. **Le but du jeu est d'y retourner avec au moins un Artefact** (voir la section Fin de partie et calcul des points à la page 14). Vous ne pouvez pas revenir les mains vides ; vous devez récupérer un Artefact disponible dans le Donjon.

Éléments verrouillés



Lorsque vous êtes dans une salle où se trouve un élément verrouillé, vous pouvez effectuer l'action Crocheter un Coffre, une Bibliothèque interdite ou une Cellule de prison décrite à la page 8.

Lieux sacrés



Lorsque vous êtes dans un Lieu sacré, et pendant votre tour, vous pouvez y déposer une offrande : prenez un des cubes de votre réserve personnelle et placez-le sur l'un des emplacements vides du Lieu sacré. Si vous le faites, **prenez 1 Or de la réserve commune pour chaque offrande que vous avez faite au cours de la partie** (ainsi, votre premier cube rapporte 1 Or, votre deuxième 2 Or, votre troisième 3 Or, et ainsi de suite).

Vous ne pouvez pas faire d'offrande plus d'une fois dans le même Lieu sacré. Vous ne pouvez pas non plus faire d'offrande dans un Lieu sacré si votre réserve de cubes est épuisée. (Cependant, les cubes que vous placez sur les Lieux sacrés ne seront jamais utilisés comme *Clank!*.)

Marché

Lorsque vous êtes dans une salle de Marché, vous pouvez effectuer l'action Acheter au Marché décrite à la page 8.

Portails



Certaines tuiles comportent un tunnel qui débouche sur un Portail plutôt que sur une salle. Si vous empruntez un tel tunnel, votre déplacement ne s'arrête pas sur ce Portail. Au lieu de cela, vous le traversez et en ressortez par un autre Portail situé sur n'importe quelle tuile du Donjon.

Les tunnels connectés à des Portails conservent les règles de déplacement classiques (icônes Monstre et Cadenas, tunnels à sens unique). Cependant, le déplacement complet à travers un Portail – au départ d'une salle, à travers les deux Portails, et jusqu'à une autre salle – **ne nécessite qu'une seule Botte**. Les cartes qui permettent de se téléporter peuvent être utilisées pour se déplacer à travers les Portails, comme si les deux salles de part et d'autre des Portails étaient adjacentes.

Après avoir utilisé un Portail, vous pouvez continuer votre déplacement normalement si vous disposez de Bottes supplémentaires (ou de cartes qui vous permettent de vous téléporter).

Récompenses

Certaines salles présentes sur les tuiles offrent des récompenses lorsque vous y pénétrez. Vous n'êtes pas obligé de terminer votre tour dans cette salle, mais **vous ne pouvez obtenir ces récompenses qu'une seule fois par tour** ; vous devrez entrer à nouveau dans la salle lors d'un tour ultérieur pour recevoir une nouvelle fois la récompense. (Vous pouvez entrer dans plusieurs salles du même type au cours d'un même tour et recevoir une récompense dans chacune d'entre elles.)

Les récompenses que vous pouvez acquérir dans une salle sont les suivantes :



Secret mineur – Prenez un jeton Secret mineur au hasard dans la réserve commune et révélez-le. Les effets sont décrits dans le supplément de règles « Guide de référence des jetons ». (Si la réserve de Secrets mineurs est épuisée, vous n'obtenez pas de récompense).



Idole du Singe – Prenez un jeton Idole du Singe dans la salle de l'autel du Singe et placez-le dans votre réserve personnelle. (Il vaut 5 points de victoire en fin de partie. **Ce n'est pas un Artefact.**)

Or – Prenez le montant indiqué dans la réserve commune.

Soins – Soignez 1 dégât. (Voir la section Santé et dégâts à la page 12 pour plus de détails.)

Tuiles Hantées

Quatre des 22 tuiles Profondeurs sont hantées par des fantômes ! Lorsque vous ajoutez une tuile Hantée au Donjon, **prenez immédiatement un cube blanc Fantôme** de la réserve commune et placez-le dans la zone *Clank!* (il sera ajouté au sac Dragon lors de la prochaine attaque. Voir la section Fin du tour et Attaques de dragon à la page 12 pour plus de détails).



Les Cavernes de Cristal et le Marché fonctionnent de la même manière que dans CLANK!™ Les Aventuriers du Deck-Building. La Crypte permet de s'échapper du Donjon. Les récompenses présentes dans les salles (y compris les Secrets mineurs, qui sont pris depuis la réserve commune) ne peuvent être obtenues qu'une fois par tour. Les autres caractéristiques des tuiles sont inédites, il est donc conseillé de lire les rubriques qui leur sont associées dans cette section.

Effets des cartes

Acquisition – L'effet d'Acquisition d'une carte n'est appliqué qu'une fois, au moment où vous l'acquérez depuis la piste des Aventures du Donjon (et non lorsque vous la jouez plus tard depuis votre main).



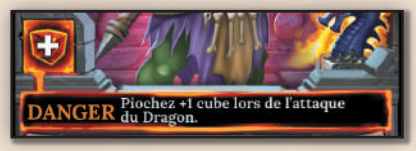
Apparition – L'effet d'Apparition d'une carte est appliqué immédiatement lorsque la carte est révélée sur la piste des Aventures du Donjon (et avant toute Attaque du Dragon qui aurait pu être déclenchée en complétant la piste). Si des cartes avec un effet d'Apparition se trouvent sur la piste des Aventures du Donjon en début de partie, l'effet est appliqué avant que la première joueuse ou le premier joueur n'entame son tour.



Bannir – Certaines cartes et certains jetons peuvent vous permettre de Bannir une carte. Cela supprime définitivement la carte de la partie, ce qui peut s'avérer très utile pour les cartes relativement faibles qui composent votre deck de départ. Lorsque vous Bannissez une carte, remettez-la dans la boîte de jeu.

Chaque joueuse et joueur – La plupart du temps, lorsqu'il est demandé à « chaque joueuse et joueur » de faire quelque chose, l'ordre n'a pas d'importance. Dans les rares cas où l'ordre a une importance (par exemple, lors de la rotation d'une tuile), commencez par la personne dont c'est le tour (ou qui termine son tour) et continuez dans le sens horaire. (Ignorez les joueuses et joueurs qui sont parvenus à sortir du Donjon ou qui ont été mis hors de combat ; voir la section Fin de partie et calcul des points à la page 14 pour plus de détails.)

Danger – Lors d'une Attaque du Dragon, piochez un cube supplémentaire dans le sac Dragon pour chaque carte Danger présente sur la piste des Aventures du Donjon.



Défausser – Certaines cartes vous permettent de Défausser une carte. Vous ne pouvez défausser que les cartes de votre main (s'il vous en reste) que vous n'avez pas encore jouées. Vous n'appliquez pas l'effet de la carte défaussée, ce qui signifie que Défausser peut être un moyen utile pour se débarrasser de cartes générant des *Clank!*.

S'il vous est demandé de défausser une carte pour déclencher un effet, vous devez obligatoirement défausser une autre carte pour déclencher cet effet.

> *Exemple : la carte Charlatan indique « Défaussez une carte pour piocher deux cartes. » Si vous n'avez aucune carte en main à défausser, vous ne pouvez pas piocher les deux cartes.*

Téléportation – La Téléportation est une forme spéciale de déplacement qui vous permet de passer directement d'une salle à l'autre, sans passer par un tunnel. Aucune Botte n'est nécessaire pour ce déplacement (mais vous restez épuisé si vous entrez dans une Caverne de Cristal ce tour-ci).

Souvent, la Téléportation vous amène dans une « salle adjacente », c'est-à-dire une salle reliée par un tunnel à la salle dans laquelle vous vous trouvez. Vous ne tenez pas compte des icônes présentes dans ce tunnel et vous pouvez même vous téléporter en sens inverse de la flèche d'un tunnel à sens unique. Vous pouvez vous téléporter depuis le bord d'une tuile pour découvrir une nouvelle tuile au-delà.

Fin du tour et attaques du dragon

Une fois que vous avez joué toutes les cartes de votre main et effectué toutes les actions souhaitées, votre tour prend fin. Suivez alors les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1) Vider votre zone de jeu et piocher une nouvelle main de cartes.

Placez toutes les cartes de votre zone de jeu dans votre défausse. Conservez cette pile de défausse face visible, afin de la distinguer facilement de votre deck.

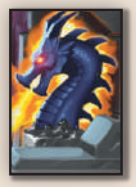
Piochez cinq nouvelles cartes en préparation de votre prochain tour.

2) Compléter la piste des Aventures du Donjon

À la fin du tour de chaque joueuse et joueur, s'il reste moins de 6 cartes sur la piste des Aventures du Donjon, complétez les emplacements vides avec de nouvelles cartes de la pioche du Donjon. (La piste des Aventures du Donjon ne doit plus comporter d'emplacement vide au début du tour de la personne suivante.)

Dans le rare cas où il n'y aurait pas suffisamment de cartes dans la pioche du Donjon pour compléter la piste des Aventures du Donjon, **la partie prend fin immédiatement** - toutes les joueuses et tous les joueurs restants sont mis hors de combat.

3) Résoudre l'Attaque du Dragon



Si au moins l'une des nouvelles cartes ajoutées à la piste des Aventures du Donjon comporte un symbole Attaque du Dragon, le Dragon attaque ! L'attaque n'a lieu qu'une seule fois, quel que soit le nombre de symboles Attaque du Dragon révélés. Seuls les symboles Attaque du Dragon nouvellement révélés provoquent une Attaque du Dragon ; les cartes qui restent sur la piste des Aventures du Donjon d'un tour à l'autre ne déclenchent pas d'attaques répétées.

Pour résoudre l'Attaque du Dragon, prenez tous les cubes présents dans la zone *Clank!* et mettez-les dans le sac Dragon. Secouez le sac puis piochez un nombre de cubes équivalent au nombre indiqué sur la case de la piste de Fureur où se trouve le marqueur Dragon. Les cubes noirs piochés n'ont pas d'effet et sont mis de côté dans la réserve commune. Les cubes de couleur représentent les dégâts infligés aux joueuses et joueurs (les cubes qui restent dans le sac pourront être piochés plus tard). Plus vous produisez de *Clank!*, plus vous risquez d'attirer l'attention du Dragon et de subir une attaque. Faire attention au bruit que vous faites est la clef de votre survie !

La Fureur du Dragon augmente au fil de la partie. Chaque fois qu'un Artefact est récupéré (mais également avec certains Secrets mineurs ou Prisonniers), avancez le marqueur Dragon d'une case vers le haut sur la piste de Fureur. Cela peut définitivement augmenter le nombre de cubes piochés lors de l'Attaque suivante. Et plus il y a de cubes piochés, plus le jeu devient mortel, alors avancez avec prudence !

Dans le rare cas où le sac Dragon serait vide après une attaque, **la partie prend fin immédiatement** ; toutes les joueuses et tous les joueurs restants sont mis hors de combat.

Fantômes - Chaque fois qu'un cube blanc Fantôme est pioché du sac au cours d'une Attaque, chaque joueuse et joueur subit un dégât. Une fois l'Attaque terminée, remettez tous les cubes Fantôme qui ont été piochés du sac dans la zone *Clank!*. (Les Fantômes seront à nouveau ajoutés au sac pour la prochaine Attaque.)

Si un cube Fantôme est pioché dans le sac Dragon et que vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle pour marquer les dégâts, utilisez à la place un cube noir qui a été mis de côté.

Santé et dégâts



L'état de santé de chaque joueuse et joueur est mesuré sur la piste de sa couleur située sur le plateau *Clank!*. Lorsque vous subissez des dégâts durant une partie, placez un de vos cubes sur les emplacements encore libres de votre piste État de santé pour chaque dégât subi, en commençant par l'emplacement le plus à gauche (cœur).

- Si les dégâts sont subis à la suite d'une Attaque du Dragon, utilisez les cubes piochés du sac Dragon.
- Si les dégâts ont été causés par un autre moyen, utilisez des cubes de votre réserve personnelle. Vous ne pouvez pas choisir de subir des dégâts de cette façon (par exemple en traversant un tunnel avec une icône de Monstre sans utiliser d'Épée) si vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle ; ou si cela remplit les 10 cases de votre piste État de santé, vous mettant ainsi hors de combat.



Certains effets peuvent soigner les dégâts que vous avez subis. Quand vous vous soignez, retirez le cube le plus à droite de votre piste État de santé et remettez-le dans votre réserve personnelle.

Lorsque vous posez un cube sur la dernière case (crâne) de votre piste État de santé, vous êtes **mis hors de combat** (voir la section Fin de partie et calcul des points à la page 14).



Les Fantômes sont un nouveau type de cubes. **La partie se termine immédiatement si le sac Dragon est vide après une Attaque.**

Exemple de tour

La joueuse verte joue les cartes suivantes pendant son tour :





Elle applique les effets de ses cartes au fur et à mesure qu'elle les joue. Elle ajoute 1 Clank! à cause de la carte Faux pas, puis elle le retire en jouant Attaque sournoise. (Il lui reste encore -1 Clank! grâce à Attaque sournoise, qu'elle pourra utiliser plus tard dans le tour si elle devait faire plus de Clank!).

Elle a un total de 2 Bottes. Elle utilise l'une d'entre elles pour traverser un tunnel avec une icône de Monstre, en utilisant l'une de ses Épées pour éviter de subir des dégâts. Mais elle pénètre dans une Caverne de Cristal : elle ne peut alors plus dépenser de Bottes pour se déplacer ce tour-ci et ignore donc sa deuxième Botte.

Comme elle est dans une Caverne de cristal, elle peut combattre le Kobold de Cristal qui se trouve sur la piste des Aventures du Donjon. Elle utilise ses 2 Épées restantes pour le faire et gagne 2 points de Compétence (récompense indiquée par le texte VAINCU du Kobold de Cristal). Elle place ensuite le Monstre dans la défausse de la pioche du Donjon.



Elle possède maintenant un total de 5 Compétences (3 provenant des cartes qu'elle a jouées et 2 du Monstre qu'elle a vaincu). Elle utilise ses 5 Compétences pour acquérir une Éclaireuse aguerrie, qu'elle place dans sa défausse. (Elle vient juste d'acquérir la carte ; elle ne bénéficiera de ses effets qu'après avoir mélangé sa défausse, pioché la carte et l'avoir jouée).

Lorsque la joueuse verte a joué toutes les cartes de sa main et utilisé toutes les ressources dont elle dispose, son tour prend fin. Elle place toutes les cartes qu'elle a jouées dans sa pile de défausse, puis pioche 5 nouvelles cartes en vue de son prochain tour.

Il faut ensuite compléter la piste des Aventures du Donjon. Il ne reste que 4 cartes à la fin du tour de la joueuse verte ; 2 nouvelles cartes sont donc révélées de la pioche du Donjon pour remplir les espaces vacants. L'une d'entre elles possède un symbole Attaque du Dragon, déclenchant immédiatement une Attaque.



Tous les cubes de la zone Clank! sont alors placés dans le sac Dragon. Le marqueur Dragon est actuellement sur la cinquième case de la piste de Fureur, 4 cubes sont donc piochés.





L'un d'entre eux est noir, il est mis de côté, n'affectant personne. Le deuxième est vert, la joueuse verte subit 1 dégât. Les deux derniers sont jaunes, infligeant 2 dégâts à la joueuse jaune, à qui il reste maintenant 7 points de Santé.

Fin de partie et calcul des points

La partie prend fin lorsque toutes les joueuses et tous les joueurs sont parvenus à sortir du Donjon ou ont été mis hors de combat.

Lorsque vous parvenez à la Crypte avec un Artefact, vous vous échappez et mettez **volontairement** fin à votre aventure dans le Donjon.

Terminez votre tour, puis retirez votre pion du plateau avant de compléter la piste des Aventures du Donjon. Prenez également l'un des jetons Maîtrise qui se trouve près de la Crypte ; il vous rapporte 20 points supplémentaires !



Lorsque vous êtes **mis hors de combat**, votre aventure dans le Donjon prend fin **involontairement**. Cela se produit lorsque votre piste État de santé est pleine (comme indiqué dans la section Santé et dégâts à la page 12). Dans ce cas, couchez votre pion sur le plateau.

Si vous n'avez pas d'Artefact, ou si votre pion est dans les Profondeurs, eh bien… c'est raté. Au lieu de calculer votre score comme décrit ci-dessous, vous marquez 0 point et devenez la risée des autres voleurs !

Profondeurs

Les 4 premières tuiles révélées au cours d'une partie sont en surface, et donc sans danger ; mais les 22 tuiles plus sombres se trouvent dans les Profondeurs du Donjon, tout comme la partie supérieure de la tuile de départ.



Lorsque vous quittez le Donjon ou êtes mis hors de combat, vous ne jouez plus de tours de jeu habituels. À partir de ce moment, vous n'ajoutez plus de *Clank!*, vous ne piochez et ne jouez plus de cartes, et vous n'effectuez aucune action de jeu habituelle. Les cartes qui affectent toutes les joueuses et tous les joueurs ne vous affectent plus et vous ne subissez aucun dégât si des cubes de votre couleur sont piochés dans le sac Dragon.

Au lieu de cela, si à votre tour vous êtes déjà sorti du Donjon ou avez été mis hors de combat, prenez tous les cubes de la zone *Clank!* et mettez-les dans le sac Dragon. Ignorez la position actuelle du marqueur Dragon sur la piste de Fureur et toute icône Danger de la piste des Aventures du Donjon, mais piochez exactement **4 cubes (ou 6 cubes dans une partie à deux joueurs)**. Les dégâts sont infligés aux joueuses et joueurs encore en lice comme lors d'une Attaque de Dragon.

Une fois que tout le monde a réussi à SORTIR du Donjon ou a été mis hors de combat, procédez au calcul des scores en additionnant les valeurs des éléments ci-dessous. Ceci n'est effectué que pour les joueuses et joueurs qui ont récupéré un Artefact **ET** qui n'ont pas été mis hors de combat dans les Profondeurs :

- 

La valeur de votre Artefact.
(Vous ne pourrez marquer aucun point sans Artefact !)

- 

Les points de victoire de tout autre jeton que vous avez récupéré pendant votre aventure (y compris le jeton Maîtrise, si vous avez réussi à sortir du Donjon).

- 

L'Or que vous avez accumulé à raison de 1 point de victoire pour 1 Or.

- 

Les points de victoire des cartes que vous avez acquises pendant votre aventure (indiqués en haut à droite des cartes qui en rapportent) et que vous avez encore dans votre deck, votre main ou votre défausse.

La joueuse ou le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte et est sacré « Plus Grand Voleur du Royaume » !

En cas d'égalité, la personne avec l'Artefact de plus haute valeur gagne.



Les Profondeurs sont les 22 tuiles les plus sombres, ainsi que la moitié supérieure de la tuile de départ. Il n'y a pas de piste de Compte à rebours ; lisez la section ci-dessus pour connaître la marche à suivre lorsqu'une joueuse ou un joueur parvient à quitter le Donjon ou est mis hors de combat.

Retrouvailles dans les catacombes



L'extension CLANK!™ La Grande Aventure permet de jouer à CLANK!™ Les Aventuriers du Deck-Building à 5 ou 6 personnes. Les règles ci-dessous vous permettent de combiner La Grande Aventure avec CLANK!™ *Catacombes*.

Mise en place



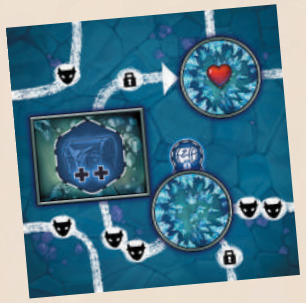
Pour une partie à 5 ou 6 personnes, prenez 4 des 5 jetons Artefact de l'extension La Grande Aventure, soit ceux de valeur 10, 15, 20 et 25 points (**n'utilisez pas l'Artefact de 30 points**). Ajoutez ces Artefacts à ceux de CLANK!™ *Catacombes* dans la réserve commune, en les empilant par ordre croissant de valeur, le plus petit étant placé en haut (avec les Artefacts de La Grande Aventure au-dessus de tout Artefact Catacombes de même valeur).

N'ajoutez pas la Clef supplémentaire dans le Marché (étant donné qu'**il n'y a pas de Clef dans CLANK!™ *Catacombes***. Vous pouvez utiliser les autres objets du Marché (y compris les Capes d'invisibilité).

Utilisez tous les autres éléments de l'extension La Grande Aventure (les Secrets mineurs, les jetons Maîtrise, l'Or supplémentaire et les cartes supplémentaires). Placez le plateau complémentaire près du plateau *Clank!* et utilisez-le pour suivre la Fureur du Dragon et l'État de santé des cinquième et sixième joueurs ou joueuses.

Vous pouvez jouer les personnages de La Grande Aventure (ou non, selon votre choix).

Artefact



Lorsque vous jouez à 5 ou 6 personnes, si vous découvrez une salle Artefact qui arbore « + » ou « ++ », **vous ne placez pas l'un des Artefacts qui se trouve plus bas dans la pile**. Au lieu de cela, placez plusieurs Artefacts de la pile dans cette même salle.

> *Exemple : vous découvrez la tuile sur laquelle se trouve la salle Artefact avec « ++ ». Actuellement, l'Artefact du haut de la pile vaut 12 points. Vous placez cet Artefact de 12 points et les 2 Artefacts suivants (tous deux d'une valeur de 15 points) dans la nouvelle salle.*

Lorsqu'une joueuse ou un joueur récupère un Artefact dans une salle où il y en a plusieurs, il ou elle prend l'Artefact de plus grande valeur disponible. **N'oubliez pas la règle de La Grande Aventure selon laquelle un Sac à dos ne permet pas de prendre deux Artefacts provenant de la même salle !**

Cas particuliers

Chaque Lieu sacré ne peut accueillir que 4 cubes, qui seront déposés par les 4 premiers joueurs ou joueuses à l'atteindre. Si une cinquième ou une sixième personne entre dans le même Lieu sacré, elle ne pourra pas y placer de cube.

Lorsque l'Apparition du Seigneur Singe est vaincu, la personne qui détient le Prisonnier MonkeyBot Doré ne peut pas le « renvoyer » dans la salle de l'autel du Singe, car il ne s'y trouvait pas auparavant.

Cette page couvre les changements de règles nécessaires pour combiner CLANK!™ *Catacombes* avec l'extension La Grande Aventure.

Crédits

Game Design
Paul Dennen

Game design complémentaire
Evan Lorentz, Tim McKnight

Producteur exécutif
Scott Martins

Art et conception graphique
Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

Illustration des cartes
Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

Production
Evan Lorentz

Développement du jeu
Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy, Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

Remerciements spéciaux à :
Toute l'équipe formidable de Dire Wolf Digital, ainsi que leur famille et leurs amis, qui nous ont aidés à tester *CLANK!*

ORIGAMES :

Version française éditée sous licence par Origames, 52 avenue Pierre Semard,
94200 Ivry-sur-Seine, France.

Chef de projet
Simon Gervasi

Relecture
Anne Bourdouleix

Traduction
Roxane Marc

Maquette
Stéphanie Lairet

www.direwolfdigital.com
/direwolfdigital | @direwolfdigital

@origames_official | /Jeux Origames
SAV@origames.fr

Published by: Dire Wolf Digital. © 2024 Dire Wolf Digital, Inc. All Rights Reserved.
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, INC.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr