CLANK!™

LES AVENTURIERS DU DECK-BUILDING

Les souterrains sous la Tour du Dragon sont réputés pour être l'endroit le plus dangereux du Royaume. Seuls les roublards les plus intrépides peuvent s'y faufiler pour voler le Dragon et en revenir vivants pour raconter leur histoire. C'est ainsi que vous et vos semblables avez mis en jeu votre réputation de voleurs pour relever le défi.

Au cours du chemin, vous allez recruter des alliés et mettre la main sur des trésors. Mais un faux pas et… CLANK ! Le bruit risque d'attirer l'attention du Dragon, et plus d'artefacts seront volés, plus cela augmentera sa fureur ! Soyez plus discret que vos compères, si vous espérez vous en sortir vivant…

Le matos

1 plateau double face

Les cartes Action permanente
15 Mercenaire, 15 Explorer,
12 Livre des Secrets, 1 Gobelin

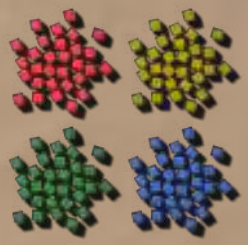
4 decks de départ de 10 cartes
Chaque deck contient :
6 Cambrioler, 2 Faux pas,
1 Contourner, 1 Se faufiler

1 pioche de Donjon
100 cartes

7 Artefacts

11 Secrets majeurs

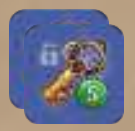
18 Secrets mineurs



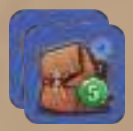
120 cubes *Clank!*
30 de chaque couleur

1 Marqueur Dragon

24 cubes Dragon



2 Clefs de maître



2 Sacs à dos

3 Couronnes

1 sac Dragon

3 Idoles du Singe

4 Marqueurs Maîtrise

Pièces d'or

4 pions Joueur

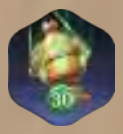
Mise en place du donjon

A **Chaque joueur prend les 30 cubes Clank! de sa couleur** et les place devant lui.

Il prend aussi le pion de sa couleur, et les 10 cartes pour composer son deck de départ, qui contient :

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

Placez les marqueurs sur le plateau comme suit :

B  **Placez les 7 Artefacts** (de valeur 5 à 30) face visible dans les emplacements de la valeur correspondante.

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, avant de placer les artefacts, mélangez-les face cachée et retirez-en au hasard :

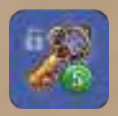
- À 3 joueurs, remettez 1 Artefact dans la boîte.
- À 2 joueurs, remettez 2 Artefacts dans la boîte.

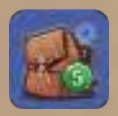
C **Mélangez les Secrets majeurs** face cachée puis placez-en 1 au hasard dans chaque emplacement de Secret majeur.

Remettez l'excédent de Secrets majeurs dans la boîte sans les regarder.

D **Mélangez les Secrets mineurs** face cachée puis placez-en 2 au hasard dans chaque emplacement de Secret mineur.

E **Placez les objets du Marché** dans la zone Marché.

 2 Clefs de maître

 2 Sacs à dos

3 Couronnes (de valeur 10, 9 et 8)

F **Placez 3 Idoles du Singe** dans la salle de l'autel du Singe.

G **Placez les marqueurs Maîtrise** près du coin en haut à gauche du plateau, un marqueur par joueur.

H **Placez les pièces d'or** (de valeur 1 et 5) dans une Banque près du plateau de jeu.

I **Placez le marqueur Dragon sur la piste de Fureur** sur l'emplacement correspondant au nombre de joueurs :

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

J **Placez les 24 cubes Dragon dans le sac Dragon** et placez le sac près du plateau de jeu.

K **Placez la carte Gobelin avec les Actions permanentes** (les pioches des cartes Mercenaires, Explorer et Livre des secrets) près du plateau de jeu.

L Mélangez les cartes du Donjon pour composer une pioche face cachée et placez **6 cartes face visible pour former la piste des Aventures du Donjon**.

Remplacez chaque carte qui comporte un symbole Attaque du Dragon sur le côté droit par une carte ne comportant pas ce symbole. Puis mélangez les cartes ainsi mises de côté avec la pioche du Donjon.

Gardez un espace à côté de la pioche du Donjon pour former une défausse.

M **Chaque joueur place son pion** sur la zone de départ en haut du plateau, puis mélange son deck de 10 cartes et en pioche 5.

N **Le joueur le plus fourbe commence la partie** (vous pouvez également déterminer le premier joueur au hasard). Jouez ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence par placer 3 cubes de sa couleur dans la zone *Clank!*. Le deuxième joueur place 2 cubes, le troisième joueur place 1 cube et le quatrième joueur n'en place aucun.

L'exemple à droite montre l'installation sur la face Jour du plateau, qui est recommandée pour vos premières parties. La face Crépuscule du plateau propose un Donjon très différent, mais la logique d'installation reste la même.

G
M
C
E
N
D
B
F
A
H
I
J
L
K
Cambrioler
Cambrioler
Cambrioler
Cambrioler
CLANK!
Marché
7
CLANK!
Capitaine des rebelles
Golem de Cristal
Marchand Kobold
Coup de génie
Échelle
Bottes elfiques
Mercenaire
Explorer
Livre des secrets
Gobelin

Alors comme ça, tu veux devenir un voleur ?

Clank! est un jeu de construction de deck. Chaque joueur possède son propre paquet de cartes qu'on appelle un deck, dont l'élaboration constitue une part importante de la mécanique de jeu.

Vous commencez chaque tour avec 5 cartes, et vous devez toutes les jouer, même si elles n'ont pas d'effet, **mais dans l'ordre de votre choix**. Les cartes qui possèdent ces trois symboles génèrent des ressources automatiquement. Celles-ci sont de trois types :

La ressource **COMPÉTENCE** vous permet d'acquérir de nouvelles cartes pour améliorer votre deck.

La ressource **ÉPÉE** vous permet de combattre les monstres qui pullulent dans le Donjon.

La ressource **BOTTE** vous permet de vous déplacer sur le plateau de jeu.

Chaque fois que vous faites l'acquisition de nouvelles cartes, elles sont placées face visible dans votre défausse. Lorsque vous avez besoin de piocher une carte, mais que votre deck est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour constituer un nouveau deck que vous posez face cachée. Ainsi, grâce aux nouvelles cartes acquises, votre deck va devenir de plus en plus performant.

Tous les joueurs commencent la partie avec les mêmes cartes dans leur deck, mais au fur et à mesure des tours, vous allez acquérir des cartes différentes. Les cartes possèdent des effets très variés qui vont orienter la stratégie de chaque deck et les personnaliser au fil de la partie.

Étape 1 : La mission

Les règles du défi sont très claires. Chacun doit descendre dans le donjon et voler un Artefact. En sortir vivant est techniquement optionnel, mais fortement recommandé…

Pendant la partie, vous avez deux objectifs :

- **Récupérer un jeton Artefact et échapper au Dragon** en retournant sur la zone de départ, à l'extérieur du Donjon.

> Vous ne pouvez normalement porter qu'un seul Artefact.
> Une fois que vous l'avez pris, vous devez le garder.
> Choisissez avec soin !

- **Accumuler assez de points de victoire** avec votre Artefact et votre butin pour battre vos adversaires et mériter le titre de « Plus Grand Voleur du Royaume ».

Cet Artefact ne vaut pas beaucoup de points, mais au moins il est facile à obtenir. Assurez-vous d'accumuler suffisamment de butin pour rester dans la course contre vos adversaires.

Cet Artefact rapporte bien plus de points, mais le chemin pour y accéder est long et périlleux. Une fois que vous l'avez, assurez-vous de pouvoir sortir du Donjon.

Étape 2 : Le plan

Voler un Dragon n'est pas une tâche facile. Vous devrez vous repérer à travers des ruines et faire face à des monstres, tout en mettant la main sur des trésors.

À votre tour, vous devez jouer toutes vos cartes dans votre zone de jeu. *Les cartes que vous jouez génèrent des ressources : Compétence, Épée, Botte. Vous pouvez utiliser ces ressources pour réaliser des actions. Vous pouvez réaliser autant d'actions que vous le souhaitez et vous pouvez faire plusieurs fois les mêmes, dans la limite de vos ressources et* ***dans l'ordre que vous voulez.***

Acquérir une nouvelle carte pour votre deck

Vous pouvez acquérir les cartes à bannière bleue disponibles sur la piste des Aventures du Donjon, **et les cartes à bannière jaune** dans les Actions permanentes en dépensant les points de Compétence correspondants.

Le coût en Compétence est indiqué en bas à droite de la carte. Une fois le coût payé, placez la carte acquise dans votre défausse ; elle fait désormais partie de votre deck.

Utiliser une Aubaine

Les Aubaines sont les cartes sur la piste des Aventures du Donjon à bannière violette. Elles peuvent être utilisées en dépensant des points de Compétence, mais elles ne rejoignent pas votre deck. À la place, vous appliquez l'effet décrit après UTILISER, puis l'Aubaine est placée directement dans la défausse de la pioche du Donjon (**et pas dans votre défausse**).

Le coût en Compétence est indiqué dans le coin en bas à droite de la carte.

Combattre un Monstre

Les Monstres sont les cartes à bannière rouge. Au lieu d'acquérir des Monstres, vous les combattez avec la ressource Épée.

Le nombre d'Épées nécessaire pour vaincre un monstre est indiqué dans le coin en bas à droite de la carte.

Lorsque vous attaquez un Monstre sur la piste des Aventures du Donjon, vous obtenez la récompense indiquée qui suit VAINCU, puis le Monstre est placé directement dans la défausse de la pioche du Donjon (**et pas dans votre défausse**).

Vous pouvez également attaquer le Gobelin dans les Actions permanentes. Il n'est jamais défaussé, il peut être attaqué plusieurs fois au cours du même tour, et il rapporte sa récompense à chaque fois.

Acheter au Marché

Le Marché désigne un ensemble de salles où des marchands fournissent ceux qui explorent le Donjon. Si vous êtes dans une salle de Marché, vous pouvez faire une action d'achat.

Tous les objets du Marché coûtent 7 Or. Les objets que vous achetez sont placés face visible devant vous.

Les objets disponibles au Marché sont décrits au dos des règles.

Traverser les tunnels

La ressource Botte sert à se déplacer dans le Donjon. Chaque Botte vous permet de traverser un tunnel vers une nouvelle salle. Certains tunnels ont des règles spécifiques :

- **Un tunnel avec une icône d'empreintes de pas** nécessite 2 Bottes pour être traversé au lieu de 1.
- **Un tunnel avec une icône de Monstre** vous inflige 1 dégât pour chaque icône de Monstre. Vous pouvez réduire les dégâts de 1 pour chaque Épée que vous utilisez (il n'est pas obligatoire d'avoir des Épées pour traverser ces tunnels).
- **Un tunnel avec une icône Cadenas** ne peut être traversé que par les joueurs qui possède une Clef de maître (à acheter au Marché). Vous conservez la Clef de maître jusqu'à la fin de la partie et vous l'utilisez autant de fois que nécessaire.
- **Les tunnels en forme de flèche** sont à sens unique et ne peuvent être traversés que dans le sens de la flèche (vous ne pouvez pas les traverser normalement dans le sens opposé).

Lorsque vous arrivez dans une salle, vous pouvez récupérer l'un des jetons (Secret mineur, Secret majeur ou Idole de Singe) qui s'y trouvent et le placer devant vous.

- **Vous ne pouvez récupérer qu'un seul jeton** lorsque vous arrivez dans une salle. Si la salle contient plusieurs jetons, vous devez sortir puis revenir dans la salle si vous voulez en prendre un autre.
- **Lorsque vous récupérez un jeton Secret** (mineur ou majeur), révélez-le. Leurs effets sont décrits dans le « *Guide de survie* » à la dernière page des règles.

Lorsque vous arrivez dans une Caverne de Cristal, l'errance pour vous sortir de ce dédale vous épuise, et vous ne pouvez plus utiliser de Botte jusqu'au début de votre prochain tour.

Vous pouvez toujours vous déplacer par Téléportation (cf. « *Petit lexique du maraudeur* »).

Récupérer un Artefact

Récupérer un Artefact est une action pour laquelle il suffit d'être dans une salle **où se trouve un Artefact**, même si vous ne venez pas juste d'y arriver. Vous pouvez le récupérer quand vous le souhaitez pendant votre tour tant que vous êtes dans la salle.

- **Lorsque vous prenez un Artefact,** avancez d'une case le marqueur Dragon sur la piste de Fureur.
- **Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Artefact.** Si vous en possédez déjà un, vous ne pouvez pas le remplacer par un autre.
- **Vous n'êtes jamais obligé de prendre un Artefact** (vous souhaiterez peut-être récupérer un Artefact de plus grande valeur plus tard).

Vos cartes peuvent avoir deux autres effets courants :

Gagner de l'Or

2 **Lorsque vous gagnez de l'Or,** récupérez de la banque autant d'Or qu'indiqué sur la carte et placez-le devant vous.

L'Or rapporte des points de victoire (chaque Or valant un point de victoire) lors du décompte de fin de partie.

Mais il a aussi d'autres utilisations, comme vous permettre d'acheter des objets au Marché.

Clank!

Certaines cartes vous demandent d'ajouter (+) des Clank!. C'est-à-dire faire du bruit. Lorsque cela se produit, vous n'avez pas le choix, vous devez ajouter autant de cubes qu'indiqué (tant qu'il vous en reste) de votre Réserve sur la zone *Clank!*.

D'autres cartes vous permettent de retirer (-) des Clank!. Dans ce cas, pour chaque *Clank!* que vous devez retirer, récupérez autant de vos cubes de la zone de *Clank!*. Si vous n'avez pas de cube ou pas assez pour résoudre l'effet complètement, vous pouvez utiliser les *Clank!* qu'il vous reste à retirer pour annuler autant d'ajout 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.

Une fois que vous avez joué toutes les cartes de votre main et utilisé les ressources que vous souhaitiez, votre tour prend fin. Placez toutes les cartes que vous venez de jouer dans votre défausse et piochez cinq nouvelles cartes en préparation de votre prochain tour de jeu. **Les points de Compétence, Épée, et Botte qui n'ont pas été utilisés sont perdus.** À vous de savoir les utiliser au maximum !

Exemple : La joueuse verte joue les cartes suivantes pendant son tour :

La joueuse applique les effets des textes des cartes au fur et à mesure qu'elle souhaite les jouer. Elle ajoute un Clank! à cause de Faux pas, puis elle peut le retirer grâce au Déplacement silencieux qui lui permet de retirer un autre Clank! plus tard pendant le tour, si elle fait davantage de Clank!.

Elle a un total de 2 Bottes, ce qui lui permet de traverser deux tunnels. Comme elle arrive dans une Caverne de Cristal, elle ne peut plus se déplacer, même s'il lui reste encore une Botte.

Elle utilise ses deux Épées pour attaquer un Troufion orque sur la piste des Aventures du Donjon. Elle gagne 3 Or (récompense indiquée par le texte VAINCU) et elle place le Monstre dans la défausse de la pioche du Donjon.

Elle a un total de 3 Compétences, qu'elle utilise pour acquérir un Marchand Kobold qu'elle place dans sa défausse. Pour le moment, la carte est seulement acquise : elle ne bénéficiera de ses effets qu'après avoir mélangé sa défausse, pioché la carte, et l'avoir jouée.

Après avoir joué toutes les cartes de sa main et utilisé les ressources qu'elle pouvait, le tour de la joueuse verte est terminé.

Étape 3 : La fureur du Dragon

La reine de l'antre du Dragon s'appelle Nictotraxian, de son petit nom « Nicki ». Elle risque de ne pas trop apprécier qu'on farfouille chez elle et qu'on lui pique ses affaires.

À la fin du tour de chaque joueur, complétez les emplacements vides de la piste des Aventures du Donjon avec les cartes de la pioche du Donjon de manière à en avoir toujours 6 disponibles. Si au moins l'une des cartes piochées comporte le symbole Attaque du Dragon, celle-ci attaque ! L'attaque n'a lieu qu'une seule fois, quel que soit le nombre de cartes ayant ce symbole.

Pour résoudre l'attaque, commencez par mettre tous les cubes présents dans la zone *Clank!* dans le sac Dragon. Secouez-le, puis piochez un nombre de cubes équivalent à ceux indiqués sur la case de la piste de Fureur où se trouve le marqueur Dragon. Mettez les cubes noirs de côté, ils n'ont pas d'effet. Les cubes de couleur représentent les dégâts infligés aux 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. 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 ou qu'un Œuf de Dragon (un type de Secret mineur) est révélé, avancez le pion Dragon d'une case vers le haut sur la piste de Fureur. Cela peut augmenter le nombre de cubes piochés lors de l'attaque suivante. Et plus il y a de cubes piochés, plus le jeu devient mortel. Avancez avec prudence !

Exemple : à la fin du tour de la joueuse jaune, il ne reste que trois cartes sur la piste des Aventures du Donjon. Trois nouvelles cartes sont donc révélées de la pioche du Donjon pour remplir les espaces vacants. Deux d'entre elles possèdent un symbole Attaque du Dragon, déclenchant immédiatement une attaque. Tous les cubes de la zone Clank! sont placés dans le sac Dragon. Le marqueur Dragon est actuellement placé sur la cinquième case de la piste de Fureur, quatre 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.

Étape 4 : Courage fuyons

L'exploration de donjon n'est pas sans risques. Un maître voleur doit gérer avec soin son état de santé de manière à optimiser à la fois les profits et les chances de survie. Il ne faut jamais perdre de vue que les deux plus grands obstacles empêchant de dépenser de l'argent sont : être fauché, et être mort.

Votre État de santé se trouve sur la piste de votre couleur se trouvant en bas du plateau de jeu. **Quand vous subissez des dégâts** durant une partie – et vous en subirez ! –, placez un de vos cubes sur les emplacements encore libres de votre piste d'État de santé pour chaque dégât subit, en commençant par la gauche.

- **Si les dégâts sont subis suite à une Attaque du Dragon**, utilisez les cubes piochés du sac Dragon.
- **Si vous choisissez de subir des dégâts** en traversant un tunnel avec une icône de Monstre sans utiliser d'Épée, utilisez des cubes de votre Réserve. Vous ne pouvez pas choisir de subir des dégâts dans une telle situation si cela vous fait remplir complètement 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.

Lorsque vous posez un cube sur la dernière case de votre piste État de santé, vous êtes mis hors de combat. Les conséquences dépendent de ce que vous avez accompli jusqu'alors et où vous vous trouvez :

- **Si vous avez mis la main sur un Artefact** et n'êtes pas dans les Profondeurs du Donjon, vous êtes sauvé par les villageois et vous pouvez procéder au décompte des points que vous avez gagnés.
- **Si vous n'avez pas encore récupéré d'Artefact,** ou si vous vous trouvez encore dans les Profondeurs, vous ne pouvez pas être sauvé. Vous perdez le défi, ce qui reste, reconnaissons-le, le cadet de vos soucis à ce moment-là.

Une fois que vous avez récupéré un Artefact, vous pouvez aussi revenir à la zone de départ, à l'extérieur du Donjon. Si vous parvenez à ressortir sans être mis hors de combat, vous recevez un marqueur Maîtrise valant 20 points de victoire supplémentaires !

N'oubliez pas : si vous n'avez pas encore d'Artefact, vous ne pouvez ni quitter le Donjon, ni être secouru !

Étape 5 : La dernière ligne droite

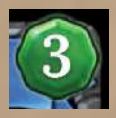
Un timing précis est capital dans cette effraction ; se faire attraper par un Dragon est sans doute bien pire que de se faire pincer par les autorités. Mais, évidemment, comme dans toute compétition de haut vol, il n'y a rien de mal à envoyer ses rivaux dans la gueule du loup, ou plutôt ici du Dragon, une fois que vous avez réussi à vous échapper.

Quand vous quittez le Donjon ou que vous êtes mis hors de combat, vous ne jouez plus votre tour de la même manière. Vous ne jouez plus de carte et n'ajoutez plus de *Clank!*. Vous ne pouvez pas revenir dans le Donjon. Les cartes qui affectent tous les joueurs ne vous affectent plus et si des cubes de votre couleur sont piochés du sac Dragon, vous ne subissez aucun dégât, vos cubes sont traités comme des cubes noirs.

De plus, **le premier joueur quittant le Donjon ou qui est mis hors de combat déclenche le compte à rebours de la fin de partie.** Il place son pion sur la première case (celle la plus à gauche) de la piste de Compte à rebours située sur le toit du Donjon, à droite de la zone de départ. Au prochain tour de ce joueur, au lieu de réaliser un tour classique, il déplace son pion d'une case vers la droite sur la piste de Compte à rebours et déclenche son effet (seul le premier joueur utilise la piste de Compte à rebours. Les autres joueurs quittant le Donjon ou mis hors de combat attendent la fin de partie).

- Les deuxième, troisième, et quatrième cases provoquent une Attaque du Dragon. Piochez des cubes supplémentaires du sac Dragon pour chacune de ces attaques : +1 cube pour la deuxième case, +2 cubes pour la troisième, et +3 cubes pour la quatrième.
- En arrivant à la cinquième case, le Dragon met automatiquement hors de combat tout joueur encore présent dans le Donjon.

Une fois tous les joueurs sortis du Donjon ou mis hors de combat, la partie s'achève. Tous les joueurs qui sont sortis (ou qui ont au moins réussi à quitter les Profondeurs) calculent leur score. Additionnez vos points de victoire :

- Autant de points de victoire que la valeur de votre Artefact.
- Les points de victoire notés sur tous les jetons que vous avez récupérés pendant votre aventure.
- 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 défausse ou votre main.

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

En cas d'égalité, le joueur avec l'Artefact de plus haute valeur gagne.

Petit lexique du maraudeur

N'ayez jamais peur d'apprendre de nouveaux trucs et astuces : vous ne saurez jamais quand l'un d'entre eux vous sauvera la vie.

Acquisition – l'effet d'Acquisition d'une carte ne s'accomplit qu'une fois, **dès que vous récupérez la carte** de la piste des Aventures du Donjon (et pas quand vous jouez ensuite la carte de votre main).

Apparition – l'effet d'Apparition d'une carte s'accomplit **dès que la carte est révélée** sur la piste des Aventures du Donjon (et avant une éventuelle Attaque du Dragon).

Bannir – certaines cartes et des effets peuvent vous faire Bannir une carte. Cela supprime de façon définitive une carte de votre deck, ce qui peut se révéler une très bonne chose pour vous débarrasser des cartes faibles qui composent votre deck de départ. Quand vous Bannissez une carte, choisissez une carte de votre défausse ou de votre zone de jeu et remettez-la dans la boîte jusqu'à la fin de la partie.

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

Défausser – certaines cartes vous demandent de Défausser une carte. Vous ne pouvez défausser que des cartes de votre main, s'il vous en reste, que vous n'avez donc pas encore jouées. Vous n'appliquez pas l'effet de la carte défaussée, ce qui signifie que Défausser peut se révéler pratique pour se débarrasser de cartes générant du *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 Escamotage 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.*

Fontaine de soins – quand vous arrivez dans une salle avec une Fontaine de soins, soignez 1 de vos dégâts.

Le Donjon est rond ! – les tunnels qui sortent par un bord du plateau sont connectés au bord opposé du plateau. Une seule Botte est nécessaire pour les traverser, comme pour un tunnel classique.

Marché – sur la face Crépuscule du plateau, le Marché n'est pas un groupe de salles au centre du Donjon. Dans cette configuration, des marchands itinérants peuvent être rencontrés dans différentes zones du Donjon.

Ne plus avoir assez de *Clank!* – si vous n'avez plus de cubes dans votre Réserve, vous ne pouvez plus choisir de subir des dégâts lorsque vous traversez les tunnels et donc vous ne pouvez plus les emprunter si vous n'avez pas d'Épée. Vous ne subissez pas non plus les effets qui vous forcent à ajouter des *Clank!*. Vous vous en sortez gratuitement ! (du moins tant que vous n'êtes pas soigné… Rien n'est gratuit éternellement.)

Ordre de jeu des cartes – les effets de certaines cartes dépendent de possessions que vous pouvez avoir, ou d'actions que vous avez pu entreprendre durant votre tour. Ces effets s'appliquent quel que soit l'ordre de jeu de vos cartes.

> *Exemples : l'Éclaireur rebelle indique que « Si vous avez au moins un autre Compagnon dans votre zone de jeu, [vous] piochez une carte ». Vous piochez la carte que cet autre Compagnon soit joué avant ou après l'Éclaireur rebelle.*
>
> *Le Roi de la Montagne indique « Si vous avez une Couronne : + et + ». Si vous le jouez, vous obtenez l'Épée et la Botte supplémentaires même si vous achetez la Couronne plus tard dans votre tour. Par contre vous ne les obtenez qu'après l'achat.*
>
> *Le Frimeur indique : « Pour chaque Clank! que vous ajoutez pendant ce tour : + ». Vous gagnez des Compétences même pour les Clank! que vous avez faits pendant ce tour avant de jouer le Frimeur.*

Actions permanentes – le nombre de cartes Mercenaire, Explorer et Livre des secrets est limité et elles peuvent ne plus être disponibles, dans le cas où les joueurs les acquièrent toutes.

Téléportation – la Téléportation est une forme de déplacement spécial qui vous permet de vous déplacer vers n'importe quelle salle connectée à celle où vous vous trouvez. Vous n'avez pas besoin de Bottes ou de combattre des monstres dans le tunnel. Vous pouvez même traverser des passages verrouillés ou à sens unique, ou sortir du Donjon si vous êtes dans la salle devant la sortie ! N'oubliez pas que le tour où vous arrivez dans une Caverne de Cristal (quel que soit le moyen), vous ne pouvez plus utiliser de Bottes pour le restant de votre tour.

Zone de jeu – quand vous jouez des cartes durant votre tour, elles sont disposées dans une zone de jeu devant vous. Cela aide à visualiser les cartes que vous avez utilisées durant ce tour. Notez bien que, si vous devez mélanger votre défausse durant ce tour, ces cartes ne sont pas incluses.

Crédits

Concept du jeu et game design
Paul Dennen

Producteur exécutif
Scott Martins

Direction artistique, Art, Design graphique
Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Illustration des cartes
Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

Production
Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

Game design complémentaire
Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Développement du jeu
Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

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

Au Wizard's Chest à Denver (wizardschest.com)

Chefs de projet gamme Renegade France
Simon Gervasi & Rodolphe Gilbart

Traduction et relecture
Rodolphe Gilbart, Dimitri Pawlowski & Simon Gervasi

Clank! est un jeu Renegade Game Studios, développé en français par le studio Origames.

www.direwolfdigital.com
www.twitter.com/direwolfdigital
www.facebook.com/direwolfdigital

www.renegadegamestudios.com
www.twitter.com/playrenegade
www.facebook.com/playrgs

Édition française
www.renegade-france.fr
www.facebook.com/PlayRGSFrance
SAV@renegade-france.fr

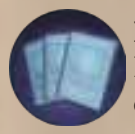
Publié par : Dire Wolf Digital and Renegade Games Studios.

©2017 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.

Guide de survie

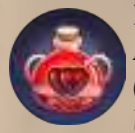
Secrets majeurs

Calice
Conservez ce jeton : il vaudra 7 points en fin de partie, et ce n'est pas un Artefact.



Éclair de génie
Piochez immédiatement trois cartes, puis remettez ce jeton dans la boîte.

Super gain de Compétence
Gagnez immédiatement 5 Compétences, puis remettez ce jeton dans la boîte.

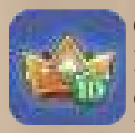


Potion de super soins
À utiliser durant votre tour pour soigner 2 dégâts. *(À conserver jusqu'à usage, puis remettez ce jeton dans la boîte.)*

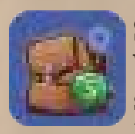
Super trésor
Ce jeton vaut 5 Or. Vous pouvez le conserver jusqu'à la fin de la partie ou le dépenser normalement.

Objets du Marché

Clef de maître
Vous permet de traverser les tunnels avec une icône Cadenas (*et vaut également 5 points à la fin de la partie*).



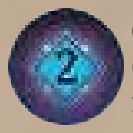
Couronne
D'une valeur équivalente au nombre de points marqué dessus (*chaque joueur prend la Couronne avec la plus haute valeur disponible quand il en achète une*).



Sac à dos
Vous permet de transporter un Artefact supplémentaire (*et vaut également 5 points à la fin de la partie*).

Secrets mineurs

Fontaine magique
À la fin du tour où vous la trouvez, Bannissez une carte de votre défausse ou de votre zone de jeu. Mettez la carte Bannie et ce jeton dans la boîte.



Gain de Compétence
Gagnez immédiatement 2 Compétences, puis remettez ce jeton dans la boîte.

Œuf de Dragon
Conservez ce jeton : il vaut 3 points de victoire à la fin de la partie. Avancez le pion Dragon d'une case sur la piste de Fureur.

Potion de force
À utiliser durant votre tour pour gagner 2 Épées. *(À conserver jusqu'à usage, puis remettez ce jeton dans la boîte.)*

Potion de rapidité
À utiliser durant votre tour pour gagner 1 Botte. *(À conserver jusqu'à usage, puis remettez ce jeton dans la boîte.)*

Potion de soins
À utiliser durant votre tour pour soigner 1 dégât. *(À conserver jusqu'à usage, puis remettez ce jeton dans la boîte.)*

Trésor
Ce jeton vaut 2 Or. Vous pouvez le conserver jusqu'à la fin de la partie ou le dépenser normalement.