

КЛАНК!™

ШАЙКА АВАНТЮРИСТОВ

A Guilda dos Ladrões está recrutando! CLANK! Adventuring Party permite jogar em até seis jogadores em sua corrida explorando a masmorra! Quer uma nova identidade de ladrão? Jogue como um dos seis personagens únicos dessa expansão, onde cada um possui um deck próprio inicial e habilidades especiais! Mas cuidado: A voraz hidra Hexavultus não desistirá de seu tesouro facilmente...

Componentes

127 Cartas



Deck da Masmorra
35 cartas



Cartas de Reserva
4 Mercenário, 4 Explorar,
4 Tomo Secreto



Dois Decks Iniciais de 10 cartas



Seis Decks Iniciais dos personagens de 10 cartas



60 Clank!
30 peças em
2 novas cores



Seis Peões de Jogador



Novo Marcador do Dragão



**1 Mochila, 1 Coroa,
1 Chave Mestra**



Tabuleiro Auxiliar



Tabuleiro do Mercado



5 Artefatos



Ouro



**6 Tabuleiros dos
Personagens**



Fichas dos Personagens

4 Recrutamentos, 1 Carnificina, 10 Manas,
7 Engrenagens, 3 Comportamentos



**3 Capas da
Invisibilidade**



**2 fichas de
Conhecimento
Profundo**



**18 Pequenos
Segredos**

Preparação

CLANK! Adventuring Party permite você jogar com 5 ou 6 jogadores numa aventura montando decks num de seus tabuleiros já existentes. Incluindo qualquer das expansões de CLANK! Um Deck Bulding de Aventura. (Contudo melhor não juntar esta expansão com CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated até **depois** de concluir a campanha. A papelada é um pesadelo.) Na etapa de preparação algumas alterações são nessárias em relação ao jogo base. Novos componentes foram adicionados e caso jogue com 4 ou menos jogadores, há menos que especificado em sua descrição, alguns itens não poderão ser usados. Ponha-os de volta na caixa. (Porque o número de alguns componentes é intencionalmente limitado.)

- A** CLANK! Adventuring Party, adiciona 30 cubos Clank! em 2 novas cores para 2 novos jogadores e novos peões. Sinta-se livre para substituir os 4 peões do jogo base pelos aqui existentes.

Esta expansão inclui 2 decks de 10 cartas iguais aos 4 decks do jogo base (Assaltar x 6, Tropeçar x 2, Passada x 1, Desviar x 1). Todos podem usar os mesmos Decks Iniciais (5° e 6° jogadores usarão esses 2 decks extras.)



Ou você pode jogar como um dos seis personagens desta expansão (mesmo com 4 ou menos jogadores). Cada jogador pega o tabuleiro do seu personagem, as fichas correspondentes e seu deck inicial personalizado. Para

mais informações sobre os personagens, leia as suas descrições mais à frente no manual.

- B** Adicione os 5 artefatos aos 7 originais. Com 5 jogadores embaralhe todos virados para baixo, remova 2 aleatoriamente e volte-os para a caixa do jogo.

Coloque 10 artefatos para 5 jogadores e 12 para 6 em seus lugares no tabuleiro. Os artefatos com a mesma pontuação são dispostos um sobre o outro no mesmo lugar, com o original em dourado em cima e a nova versão prateada embaixo.



Algumas expansões incluem artefatos com diferentes valores. **(Exemplo:** O artefato de 33 pontos em CLANK! Expedições: Templo dos Lordes Macacos). Não havendo lugar no tabuleiro para algum dos novos artefatos, coloque-o junto àquele com o valor mais próximo, pondo o que possui a maior pontuação em cima.

- C** Não há mudança na preparação dos Grandes Segredos.

- D** Adicione os novos pequenos segredos aos originais. Embaralhe-os e os coloque com a face para baixo no Banco. (Não os coloque no tabuleiro.)



A nova cor de fundo dos pequenos segredos é diferente da original. E quando não for necessário pode ser facilmente separado.

- E** Junte os novos itens (Mochila, Coroa e Chave Mestra) ao jogo base e coloque todos na área do Mercado.



Coloque as 3 fichas da capa de invisibilidade sobre a área do Mercado. (Você pode utilizá-las mesmo em partidas de 4 ou menos jogadores, contudo você deve usar apenas 2 delas e não todas as 3.

- F** Não há mudança na preparação dos Ídolos do Macaco.

- G** Adicione as Fichas de Conhecimento Profundo 1 para cada jogador.



- H** Adicione as novas moedas de Ouro às do jogo base mesmo para partidas com 4 ou menos jogadores.



- I** Coloque o novo Tabuleiro Auxiliar (com os novos Trilha da Fúria e Contador de Vida para o 5° e 6° jogadores) junto a parte de baixo do tabuleiro base. Ponha o Marcador do Dragão no primeiro espaço da nova Trilha da Fúria. (Para adequar o ambiente, você poderá trocar o marcador de Dragão original por esta nova peça.)



J Não há mudança na preparação dos Cubos do Dragão na Bolsa do Dragão.

K Mercenário/Explorar/Tomo Secreto adiciona 4 de cada à reserva original.



L Adicione 35 novas cartas de masmorra ao Deck da Masmorra. Você pode adicionar as cartas em uma partida de 4 ou 6 jogadores, mas elas são projetadas para 5 a 6 jogadores.

M Cada jogador coloca seu peão no topo do tabuleiro do lado de fora da masmorra, embaralha seu deck inicial de 10 cartas e dele saca cinco cartas.

N Do primeiro ao quarto jogadores não há mudança no número de Clank! colocados na área Clank!. O quinto e sexto jogadores não colocam nenhum Clank!. Contudo o quinto jogador recebe 1 Ouro do Banco e o sexto jogador recebe 2 Ouros.

Grupo de Cinco (ou Seis!)

Se você jogar com 5 ou 6 jogadores usando algum dos novos personagens ou não, você usará as novas regras.

Obtendo Artefatos

Várias salas agora contêm dois artefatos, permitindo a dois jogadores diferentes a chance de pegar um. O primeiro jogador a fazê-lo pegará a versão original dourada. O segundo jogador que o fizer pegará a nova versão prateada.

Ao calcular os pontos no final da partida, em caso de empate entre jogadores que possuem artefatos com o mesmo valor, o artefato dourado (aquele pego primeiro) vence o empate.

Pequenos Segredos

Pequenos segredos vão para o Banco em vez de colocá-los no tabuleiro. Quando um jogador entra em uma sala com pequenos segredos, pegue aleatoriamente um pequeno segredo do Banco revele-o e o coloque na sua área de jogo. Você só pode obter um pequeno segredo por sala por turno. (Você deve entrar novamente na sala em algum turno posterior para obter outro pequeno segredo.)

Em casos especiais, se os pequenos segredos se esgotam durante o jogo eles não poderão mais ser obtidos.



Poção de Furtividade

Este novo pequeno segredo ao ser usado pelo jogador em seu turno concede -1 Clank! e dá a todos os outros jogadores +1 Clank!. Podendo ser usando mesmo que não tenha nenhum Clank! para remover.

(Guarde-a até usá-la, então devolva-a para caixa.)

Itens do Mercado

Mochila



A mochila ainda permite que você carregue mais de um artefato, mas você nunca pode pegar dois artefatos de uma mesma sala.



Capa da Invisibilidade

Este novo item permite que o jogador ignore monstros no túnel quando voe se movimenta. (Também vale 5 pontos ao final da partida),

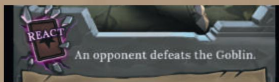


Descrição das Cartas!

Você encontrará estes novos termos nas cartas desta expansão.

REAÇÃO

Nesta expansão há muitas cartas com o ícone “Reação”. Sendo ativadas na vez do seu oponente, ajudando aumentar sua mão e podendo ser utilizada no seu próximo turno.



Quando as condições descritas na carta ocorrerem e se você quiser jogá-la anuncie para todos e em seguida coloque a carta da sua mão na área de jogo. Então imediatamente compre uma nova carta do seu deck para substituir a carta que estava em sua mão.

Você não pode usar nenhum dos recursos ou texto na carta no momento que você a joga como “Reação”. Em vez disso, ela continuará na área de jogo até o seu próximo turno. No seu turno, ela se juntará a todas as outras cartas que você jogar, nesse momento você ganhará todos os recursos da carta e seguirá o seu texto como se a tivesse jogado normalmente em seu turno.

Exemplo: Quando preenchendo a Fileira da Masmorra no final do turno de um dos seus oponentes um monstro surge na fileira. Você pode usar a “Reação” da carta Assassino, e imediatamente compre uma carta. Você não receberá as +2 espadas nem os -2 Clank! até o seu próximo turno.



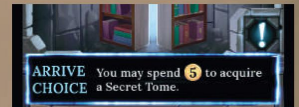
Se a “Reação” descrita na carta ocorrer cedo, no turno de seu oponente não é necessário reagir assim que a condição for cumprida, você ainda pode reagir depois durante o turno do oponente. Ao reagir e comprar uma carta essa ainda poderá reagir (a mesma condição ou alguma outra).

Você não pode “Reagir” durante seu próprio turno, apenas durante o turno de um oponente (ou para algumas cartas entre turnos quando reabastecer a fileira da masmorra). Ao jogar uma carta “Reação” na sua vez, poderá usar todos os efeitos e recursos descritos na carta, só não ganhará a carta extra.

As reações são boas para lembrar que sua mão não deve ficar vazia entre os turnos, sempre termine cada um de seus turnos comprando sua mão de cartas para o próximo turno. (Seu turno acaba e então recarregue a fileira da Masmorra).

Escolha ao Revelar

Alguma novas cartas com o texto Revelar apresenta aos jogadores uma escolha. Cada jogador deve escolher se quer



realizar o que a carta oferece ou não, começando com o jogador que está para começar o seu turno (ou, em casos onde a carta se revela durante o meio de um turno, a escolha começará com o jogador que iniciou o turno).

Se “Escolha ao Revelar” dá duas escolhas diferentes, cada jogador deve obrigatoriamente escolher uma das duas.



Exemplo: Quando Leprechaun se revela na Fileira da Masmorra, os jogadores devem escolher dentre ganhar 2 Ouros e fazer 1 Clank! ou ganhar 5 Ouros e fazer 3 Clank!

As cartas nesta expansão são identificadas por esta marca d'água na caixa de texto. Podendo usá-la para separar e removê-las quando desejar jogar sem esta expansão (ou para removê-las enquanto joga, ao sendo reveladas pela Fileira da Masmorra).



Descrição dos Personagens

CLANK! Adventuring Party inclui seis personagens únicos que você pode usar em seus jogos (mesmo com 4 ou menos jogadores).

Os personagens nesta expansão foram feitos para serem jogados uns contra os outros. Você não deveria usá-los para jogar contra os decks iniciais. Se desejar você pode mesclar estes personagens com quaisquer dos personagens das expansões de CLANK! Legacy Acquisitions Incorporated – Upper Management Pack ou “C” Team Pack.

Durante a Preparação pegue os Tabuleiros dos Personagens escolhidos e ponha-os à sua frente juntamente com quaisquer fichas especiais que irá precisar (como descrito na seção detalhando o seu personagem). Substitua o Deck Inicial de 10 cartas com o Deck de 10 cartas Inicial dos Personagens (com três cartas únicas). Você pode identificar as cartas no deck dos personagens pelo ícone ao longo da borda direita.



Comandando as forças do Rei da Montanha está Agnet, uma líder forte e resiliente. Sua voz e a do rei são como uma, assim como sua sede em reaver tudo que eles perderam para Nictotraxian e Hexavultus.

Durante a Preparação pegue 4 fichas de recrutamento e ponha no tabuleiro de seu personagem.

Sempre que você adquirir uma carta de companheiro, você pode gastar uma de suas fichas de recrutamento (retorne-a para a caixa) para por a carta no topo do seu deck em vez da sua pilha de descarte como normalmente o faz.

Uma carta no seu deck, Inspirar, permite a você por uma carta de companheiro no topo do seu deck quando você termina o seu turno, em vez de descartá-la juntamente com todas as suas outras cartas.

Agnest inicia o jogo com um companheiro, Escudeiro Rebelde, em seu deck. Ela também possui a carta, Posição Defensiva, que dá a ela Espadas enquanto em uma Caverna de Cristal.

O deck inicial de Agnet contém 5 Assaltar, 2 Tropeçar, 1 Posição Defensiva, 1 Inspirar e 1 Escudeiro Rebelde.



Saquear riqueza é divertido para o Elfo aventureiro D'Allan, mas ele não está nisso apenas para ganhos pessoais. Ele quer que seus achados mais raros sejam exibidos em um museu para que todos possam desfrutar.

Nenhuma ficha adicional é necessária para jogar com D'Allan.

Durante o jogo, coloque o primeiro ovo de dragão que você obter no espaço designado no seu tabuleiro de personagem. Faça o mesmo com o seu primeiro artefato, coroa e ídolo do macaco. Essas quatro fichas são os seus “Achados”, e três cartas do seu deck dão a você bônus por tê-las. – Coleção dar a você Ouro, enquanto Competição e Exibição dão uma recompensa especial (dependendo do achado).

Ovo do Dragão – -2 Clank!

Ídolo do Macaco – Jogue no lixo um Assaltar da sua área de jogo ou pilha de descarte.

Coroa – Você não precisa parar em uma Caverna de Cristal este turno.

Artefato – Você pode comprar do mercado este turno. (Qualquer número de itens ao preço normal).

Exemplo. Você tem um ovo de dragão e um artefato colocados no tabuleiro de seu personagem. Ao jogar a Exibição, você pode escolher -2 clank! ou comprar no mercado neste turno.

O deck inicial de D'Allan contém 5 Assaltar, 2 Tropeçar, 1 Coleção, 1 competição e 1 Exibição.



Embora o brutal orc Garignar já tenha sido um laçao de Hexavultus, ele enxergou o erro de sua escolha. Agora ele está voltando para a masmorra que uma vez patrulhou - não para lutar contra aventureiros, mas para roubar a hidra!

Durante a Preparação, pegue a ficha de carnificina e coloque-a em cima do espaço ("Início") no seu tabuleiro de personagem.



A primeira vez que derrotar uma carta de Monstro em cada turno (mesmo o Goblin), avance a ficha de carnificina um espaço no sentido horário ao redor do círculo de recompensas em seu tabuleiro de personagem e pegue a recompensa para a qual você se moveu. Lutar contra um monstro em um túnel quando você se movimenta não avança a ficha de carnificina.

Na maioria dos espaços, você deve escolher um de 2 recompensas diferentes. 1 Ouro ou 1 Habilidade, 1 Habilidade ou Bota, 2 Ouros ou comprar 1 carta, e 2 Habilidades ou curar um de dano. O quarto espaço dá a você um pequeno segredo do Banco.

Garignar inicia o jogo com Socar, iniciando com 2 Espadas! Revirar dá ouro por derrotar monstros nos túneis, e você pode usar Reação com Saquear quando seus oponentes vencem você ao derrotar monstros.

O deck inicial de Garignar contém 5 Assaltar, 2 Tropeçar, 1 Saquear, 1 Revirar e 1 Socar.



Furtar é muito mais fácil quando você usa magia! A talentosa maga Lenara decidiu usar suas habilidades para roubar e lucrar.

Durante a Preparação, coloque as 10 fichas de Mana próximo ao tabuleiro de seu personagem.



Duas cartas em seu deck, Canalizar e Estudar lhe dá mana para gastar (com bônus de mana para segredos, poções e Tomos Secretos). Quando receber mana, coloque-as em cima do seu tabuleiro de personagem. Tenha o cuidado de separar a mana que você ganhou da mana que você ainda não tem.

A qualquer momento durante seu turno, você pode gastar sua mana disponível para lançar três magias diferentes. Cada magia pode ser lançado apenas uma vez por turno.

Transfigurar custa 3 de mana e deixa você descartar uma carta e comparar uma carta.

Duplicar custa 5 de mana e cria uma cópia virtual de qualquer carta em sua área de jogo (todos os seus recursos e texto).

Levitar custa 7 de mana e deixa você imediatamente adquirir uma carta sem ter que pagar seu custo de habilidade. Você a põe em sua mão, ou seja você a jogará neste turno.

Remova qualquer mana que você gastar do seu tabuleiro de personagem e retorne-os para a pilha de fichas de mana que você pode receber. Você é limitado a 10 fichas de mana; você não pode por mais que isso em seu tabuleiro de personagem.

A maioria dos personagens inicia o jogo com 2 Botas em seu deck, mas o deck de Lenara substitui uma delas por Deslizar Místico, ermitindo ela se teleportar!

O deck inicial de Lenara contém 5 Assaltar, 2 Tropeçar, 1 Canalizar, 1 Deslizar Místico e 1 Estudar.



Imortal desde a época dos Senhores dos Macacos, MonkeyBot Prime é o maior monumento não totalmente vivo de sua civilização. Ele recolhe qualquer tesouro que encontrar, sem se importar com o barulho que faz.

Durante a Preparação pegue as sete fichas de engrenagens e coloque-as nos sete espaços no seu tabuleiro de personagem (cobrindo os ícones).



Sempre que você receber dano num Ataque do Dragão, remova a ficha de engrenagem mais a esquerda e retorne-a para a caixa. Remova somente uma ficha de engrenagem por ataque, não importando o quanto de dano você receba. Não remova fichas se você receber dano por algum outro meio (como movendo-se através de túneis com ícones de monstros.) Não reponha as fichas de engrenagens ao curar algum dano.

Ao remover fichas de engrenagens, você revela as recompensas mostradas abaixo. Durante cada um de seus turnos, você recebe todas as recompensas que estejam reveladas: Habilidade, Espadas e Botas.

O MonkeyBot Prime é barulhento, com duas cartas - Fugir e Persistir - que fazem Clank! Contudo Persistir também cura você, enquanto Fugir não entra em ação até que você pegue um artefato (e também lhe dá ouro extra). Certifique-se de pegar um ídolo do macaco para uma fuga rápida, porque uma vez que você tenha um, Primazia permite que você passe através de uma Caverna de Cristal sem parar.

O deck inicial de MonkeyBot Prime contém 5 Assaltar, 2 Tropeçar, 1 Fugir, 1 Persist e 1 Primazia.



Ele é um gato. Você poderia lhe perguntar como ele também é um ladrão profissional, mas você realmente espera uma resposta?

Durante a Preparação pegue as três fichas de comportamento e ponha-as viradas para cima no tabuleiro de seu personagem nos espaços com os ícones correspondentes. 1 Habilidade no espaço Brincar, 1 Espada no espaço Bufar e 1 Bota no espaço Perseguir.



Duas cartas em seu deck, Gatitude e Vaguear, dizem para você virar uma ficha de comportamento com a face para baixo. Você deve escolher uma ficha que está com a face para cima. Você ganha esse recurso para usar durante aquele turno.

Quando você termina o seu turno (antes de repor a Fileira da Masmorra), se todos as três fichas de comportamento estiverem com a face para baixo, você ocasiona um Ataque do Dragão! (ele não é opcional). Saque exatamente quatro cubos, ignorando a posição atual do Marcador do Dragão na Trilha de Fúria do Dragão (e qualquer marcador de Perigo na Fileira da Masmorra ou Trilha de Contagem Regressiva). Você não recebe nenhum dano dos cubos sacados que sejam da sua cor. Em vez disso retorne estes cubos para a sua pilha. (outros cubos são tratados normalmente).

Ao resolver o ataque saque a sua mão para o seu próximo turno e então vire para cima todas as suas fichas de comportamento, fazendo-as disponíveis novamente para outros turnos. (finalmente, reponha a Fileira da Masmorra normalmente para o fim do seu turno. se necessário. Isto pode ocasionar um adicional Ataque do Dragão normal).

Vaguear dobra a recompensa da ficha de comportamento que você vira, uma vez que já possuía algum artefato. Há ainda outro truque: Patas Felinas permite você ignorar monstros nos túneis..

O deck inicial de Whiskers contém 5 Assaltar, 2 Tropeçar, 1 Gatitude, 1 Patas Felinas e 1 Vaguear.

Credits

Game Design

Evan Lorentz

Design Direction

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Character Design and Illustration

Raul Ramos

Art and Graphic Design

Anika Burrell, Derek Herring,
Nate Storm, Alain Viesca

Card Illustration

Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le,
Samson Ledesma, Paul Roberts Medalla,
Lorene Angel Mocorro, Melvin Quito, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Additional Game Design and Game Development

Tim McKnight, Yuri Tolpin

Special thanks to:

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



www.direwolfdigital.com

[f /direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital](https://www.instagram.com/direwolfdigital)



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.renegadegames.com

[f /playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)
[@PlayRenegade](https://www.instagram.com/playRenegade)
[@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)

Published by: Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.
© Copyright 2020 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

2020.10.10 日本語訳 Version 1.0
Sasaoyaji【笹親父】