

CLANK!

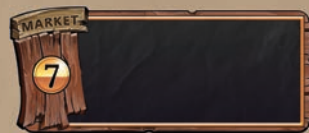
Tesouros Submersos

O desafio para provar suas habilidades de ladrão mudou-se para um novo ambiente. É melhor você saber nadar, já que uma grande quantidade de salas está completamente inundada. E mais, é claro, sempre tem um dragão bem nervoso para se evitar...

Componentes



Tabuleiro de duas faces



Tabuleiro do Mercado



35 cartas do deck da Masmorra



Carta do Peixinho Dourado



1 Grande Segredo



2 Pequenos Segredos



2 Escafandros

Preparação

Clank! Tesouros Submersos lhe dá a opção de substituir o tabuleiro do Clank! jogo base por um novo tabuleiro.

Se você usar o tabuleiro do Tesouro Submerso:

- Coloque as duas fichas de ESCAFANDRO juntamente com as outras fichas do Mercado, na área do Mercado.
- Coloque na reserva a nova carta de monstro Peixinho Dourado, próximo ao Goblin (Ele não é descartado quando derrotado. Cada jogador pode lutar contra o Peixinho Dourado e/ou contra o Goblin diversas vezes durante o turno, ganhando a recompensa a cada vitória).

Tanto usando o novo tabuleiro quanto uma das faces do tabuleiro do jogo base:

- Misture o novo Grande Segredo (Poção do Heroísmo) e os Pequenos Segredos (Poção de Força, Tesouro) com os Segredos originais e os coloque no tabuleiro. O tabuleiro do Tesouro Submerso tem espaços extras para que estes segredos extras possam ser colocados. Quando usar o tabuleiro do jogo base, simplesmente retorne os segredos que sobraem para a caixa, sem revelá-los.
- Coloque o tabuleiro do Mercado ao lado do tabuleiro. Ele se torna a área do Mercado; coloque todos os itens do Mercado sobre ele.
- Embaralhe as 35 novas cartas do Tesouro Submerso no baralho da Masmorra.

Todo o restante da preparação é o mesmo do jogo base.

Ferramentas do Comércio

Escafandro



Um novo item do Mercado está agora disponível - o ESCAFANDRO (Aparelho Mágico de Respiração Debaixo D'Água).

Durante a partida, você pode comprar o ESCAFANDRO assim como você faz com outros itens do Mercado. Ele custa 7 moedas de ouro, e vale 5 pontos ao final da partida.

Nadando



Muitas das salas do novo tabuleiro estão inundadas. Se você iniciar seu turno em uma sala inundada, você vai precisar emergir para respirar! Em algum momento no turno, você tem que entrar em uma sala que não esteja inundada. Se você terminar seu turno sem fazer isso, você recebe um ponto de dano... mas você evita o dano se possuir o ESCAFANDRO. (Se você não possuir mais nenhum cubo e tiver que receber o dano, você é nocauteado.)

Os túneis entre salas inundadas são marcados com novos ícones. Para se mover por estes túneis, você tem que gastar duas botas OU gastar uma bota se você possuir o ESCAFANDRO.



Clank! Túneis

Alguns túneis no novo tabuleiro são marcados com um ou mais símbolos Clank!. Se você se mover por esses túneis, você tem que adicionar uma quantidade de Clank! à área Clank! igual a quantidade de ícones no túnel. (Em Tesouros Submersos, isso representa o "splash" que você causa ao mergulhar na água).



Você não adiciona Clank! quando você teleporta por esses túneis. Se você não possuir mais cubos em seu suprimento pessoal, você se movimenta sem qualquer penalidade.

Salas de Tesouro



Algunas salas do novo tabuleiro tem um ícone de ouro. Se você entrar em uma sala assim, você ganha a quantidade de ouro indicada.

Poção do Heroísmo



Este novo Grande Segredo é usado durante seu turno para gerar 1 Bota, 1 Espada e para curar 1 de dano. (Guarde-o até quando você o usar, então devolva-o para a caixa).

Descartando

Muitas cartas novas geram o efeito "quando descartar". Você aciona este efeito descartando a carta durante seu turno. Você NÃO recebe esses efeitos ao final de seu turno, quando você coloca as cartas em sua pilha de descarte (a partir de sua área de jogo), ou quando você adquirir a carta usando habilidade.

Exemplo: Você joga Truque das Mãos ("Descarte uma carta e saque duas cartas."). Você descarta uma Bolsa de Moedas.

("Quando você descartar esta carta, 5.") Você saca as duas cartas do Truque de Mãos, e ganha 5 da Bolsa de Moedas.

"Descartar" geralmente não é opcional, mas você pode evitar isso caso você jogue uma carta "descartar" depois de jogar outras cartas. Ao fazer isso, você não ganha os benefícios da carta.

Exemplo: Você joga quatro das cinco cartas que você tem na mão, então joga Equipamentos de Escalada por último ("Descarte uma carta por +L"). Você não tem mais cartas para descartar, então você não ganha a +L.

Créditos

Conceito do jogo e Design

Paul Dennen

Tradução

Kleber Bertazzo

Produção Executiva

Scott Martins

Revisão

Marcelo Oliveira e Cristiano Cuty

Direção de Arte, Arte, Design Gráfico

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Ilustração das Cartas

Rayph Beisner, Rastislav Le, Raul Ramos

Produção

Evan Lorentz

Desenvolvimento do Jogo e Game Design Adicional

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Agradecimento Especial para:

Todos os incríveis membros do time da Dire Wolf Digital, e seus amigos e familiares, os quais ajudaram a testar CLANK!



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



www.conclaveweb.com.br
[www.twitter.com/conclaveweb](https://twitter.com/conclaveweb)
www.facebook.com/conclaveeditora



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