

CLANK!

THE MUMMY'S CURSE

Riquezas incalculáveis esperam por você dentro das pirâmides dos antigos - mas eles estão bem protegidos. Um guardião da Múmia imortal espalha uma maldição vil para aqueles que roubariam sua tumba. E inevitavelmente o tesouro atraiu um dragão. Você pode escapar do temível Croxobek?

Components



Tabuleiro Dupla Face



40 Cartas de Dungeons



2 Ankhs



Marcador de Dragão

Para um ambiente adicional, você pode optar por substituir o marcador Dragon original por esta versão.



Carta da Múmia



Dado da Pirâmide



Marcador de Múmia



2 Secredos Maiores



2 Secredos menores



O Ídolo Supremo do Macaco



Tabuleiro de Mercado




24 Tokens de maldição

Setup

CLANK! A Maldição da Múmia inclui um novo tabuleiro de jogo que você pode usar para aventuras sob as areias.

Se você usa um tabuleiro da Maldição da Múmia:

- O tabuleiro é dividido em quatro zonas. Cada zona possui um espaço para o marcador Múmia (desconectado de qualquer sala), marcado por seu próprio símbolo. No início do jogo, coloque o marcador no espaço da zona. 
- Coloque a nova carta de monstro da múmia na Reserva, ao lado do Goblin.
- Coloque o dado de pirâmide ao lado do tabuleiro.
- Coloque o Idolo do Macaco Supremo no espaço marcado no tabuleiro.
- Misture os novos Segredos Principais (Tesouro da Múmia, Cálice da Múmia) e Segredos Menores (dois escaravelhos) com os Segredos originais quando você os embaralha e os coloca no tabuleiro. Se não houver espaço suficiente no quadro para colocar todos os seus segredos, devolva quaisquer extras à caixa sem olhar para eles.

Se você usa um quadro da Maldição da Múmia ou um quadro diferente:

- Coloque o Tabuleiro do Mercado ao lado do quadro. Isso se torna sua área de mercado; coloque todos os itens do Mercado nele.
- Coloque os dois Amuletos Ankhs com os outros itens de mercado no Tabuleiro do Mercado.
- Coloque as 24 fichas de maldição no banco ao lado do quadro.
- Embaralhe as 40 novas cartas da Maldição da Múmia no Dungeon Deck. Para o seu primeiro jogo de The Mummy's Curse, recomendamos que você não inclua cartas da expansão Sunken Treasures no Dungeon Deck, mas você pode misturar expansões à sua escolha.

O setup é igual à do CLANK! Uma aventura de construção de deck.

Dentro da Tumba

Maldições



Durante o jogo, você pode ser forçado a receber um token de Maldição do Banco. Também existem maneiras de remover uma Maldição (de você, nunca de um oponente), devolvendo-a ao Banco. Cada maldição que você tem no final do jogo diminui sua pontuação em 2 pontos.



Alguns túneis no novo tabuleiro são marcados com um ou mais ícones de Maldição. Se você passar por um túnel desse tipo, deverá usar um token de Maldição para cada ícone de Maldição mostrado.

Os tokens de maldição não são limitados. Se você acabar, faça qualquer substituição aceitável.

A Múmia

Como o Goblin, a Múmia é um monstro que não é descartado quando derrotado. Cada lado do tabuleiro da maldição da múmia é dividido em quatro zonas: três nas profundezas e uma acima delas. Você pode lutar e derrotar a Múmia somente quando o marcador estiver na mesma zona da sua sala atual.

Existem duas maneiras de derrotar a múmia, cada uma com sua própria recompensa. Se você usar duas Espadas, você ganha 4 de ouro e recebe uma Maldição. Se você usar três espadas, remove metade das suas maldições (arredondadas para cima).



Cada vez que você derrota a Múmia, você rola o dado da pirâmide para determinar em qual zona colocá-lo em seguida. Se a Múmia se mover (ou seja, não permanecer na mesma zona), cada jogador em uma sala em sua nova zona receberá uma Maldição. (Alguns cartões têm o texto Ao Revelar, que o direciona rolar o dado da pirâmide. Isso move a múmia da mesma maneira.)

Você pode derrotar a Múmia mais de uma vez durante o seu turno (embora você precise segui-lo para outra zona para fazê-lo).

O jogador vermelho está em uma sala na zona 5, onde o marcador de múmia está atualmente localizado. Ele tem 2 espadas e usa-as para derrotar a múmia. Ele pega 4 de ouro e um token de Maldição do Banco.



Depois de derrotar a Múmia, o jogador vermelho rola o dado da pirâmide. O resultado é 11, que o marcador Múmia é movido para essa zona. O jogador azul está em uma sala nessa zona, então ele amaldiçoa.



O jogador vermelho termina seu turno e, em seguida, os espaços vazios na fila da Dungeon são preenchidos com novas cartas. Uma dessas cartas é Whiskersphinx. Seu texto Ao Revelar diz para rolar o dado da pirâmide. O resultado é 11 novamente, então o marcador Múmia permanece onde está. O jogador azul não toma outra Maldição, porque a Múmia não se mexeu.



Novos segredos



O tesouro da múmia e o cálice da múmia.

Esses dois segredos principais são semelhantes aos segredos do jogo original: o tesouro maior (no valor de 5 ouro) e o cálice (no valor de 7 pontos). Além disso, quando você encontrar um, role o dado da pirâmide e mova a múmia de acordo com o resultado do dado.



Escaravelho

Mantenha esse segredo menor quando o encontrar - vale 3 pontos no final do jogo. Role o dado da pirâmide e mova a múmia de acordo com o resultado do dado.

O Ídolo Supremo do Macaco



O ídolo supremo do macaco é um novo símbolo que vale 10 pontos. Embora seja mais valioso do que outros ídolos de macacos, é tratado como um em todos os outros aspectos.

Ankh



Um novo item de mercado já está disponível. Você pode comprar um Ankh como faz com outros itens do mercado. Ao fazê-lo, você cura 1 dano. Custa 7 ouro para comprar e vale 7 pontos no final do jogo.

Tomando um artefato

Nas regras originais do CLANK!, Os artefatos são adquiridos como qualquer outro token em uma sala: você escolhe um quando você entra pela primeira vez.

Essa regra foi revisada (executando ou não essa expansão): você escolhe tomar um artefato como uma ação durante o seu turno, mesmo que você não tenha acabado de entrar na sala do artefato.

Exemplos: você pode entrar em uma sala com um artefato em um turno e, desde que ainda esteja nessa sala, escolha levá-lo em um turno posterior. Além disso, se você já está carregando um artefato, entre em uma sala do Mercado que contenha outro, primeiro compre uma mochila e depois o artefato.

Você pode encontrar quaisquer atualizações de regras e respostas para as perguntas frequentes no documento de perguntas frequentes em:

<http://www.direwolfdigital.com/clank>

Credits

Game Design

Andy Clautice

Original Game Design and Creative Direction

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Nate Storm

Card Illustration

Derek Herring, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Additional Game Design and Game Development

Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

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://twitter.com/direwolfdigital)



www.renegadegames.com

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

Manufacturer: Renegade Games.

© Copyright 2018 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.