



CLANK!

(2019 Copyright Dire Wolf Digital LCC. Renegade games studio. Tout droit réservé.)

(ORIGAMES - RENEGADE FRANCE)



CONSTRUISEZ LE MEILLEUR DECK DE CARTES POUR EXPLORER LE PLUS DISCRÈTEMENT POSSIBLE LES PROFONDEURS DU DONJON. RÉCUPÉREZ UN ARTEFACT ET VOLEZ LE PLUS DE TRÉSORS POSSIBLE AVANT QUE LE DRAGON NE SE RÉVEILLE. SOYEZ AUDACIEUX POUR VOUS ENRICHIR MAIS SEULS LES PLUS RAPIDES SORTIRONT VIVANTS DES ENTRAILLES DE LA TOUR DU DRAGON.

1 / MISE EN PLACE



- CHAQUE JOUEUR REÇOIT

- 30 *cubes Clank* à sa couleur. Le 1er joueur dépose 3 de ses cubes dans la zone Clank!, le second 2, le troisième 1 et le quatrième aucun.
- Un *pion Aventurier* à sa couleur qu'il place sur le drapeau, à l'extérieur du donjon (en haut à gauche).
- Un *deck de départ* composé de 10 cartes : 6 *Cambrioler* / 2 *Faux pas* / 1 *Contourner* / 1 *Se Faufilet*.

- SUR LE PLATEAU :

- Placez les 7 *Artefacts* face visible sur les emplacements correspondant à leur valeur. A 2/3 joueurs : retirez 2/1 *Artefact(s)* au hasard.
- Placez les *jetons Secrets Majeurs* (? doré au verso) face cachée et au hasard sur chaque emplacement prévu à cet effet.
- Placez les *jetons Secrets Mineurs* (? au verso) face cachée et au hasard sur chaque emplacement prévu à cet effet. 2 jetons par case.
- Placez les *objets du Marché* dans la zone *Marché* (2 *Clefs*/3 *Couronnes*/2 *Sacs à dos*).
- Placez les 3 jetons *Idole du Singe* sur les 3 emplacements prévus.

- Placez le *pion Dragon* sur la *piste de Fureur* selon le nombre de joueurs.

- AUTOUR DU PLATEAU :

- Placez autant de *marqueurs Maîtrise* (20 P.V) que de joueurs à la sortie du Donjon (en haut à gauche).
- Formez une banque avec les *pièces d'or*.
- Déposez les 24 *cubes Dragon* (noirs) dans le sac *Dragon*.
- Formez une *zone Action Permanente* en y déposant les 3 piles de cartes suivantes : *Mercenaire* / *Explorer* / *Livre des secrets*. Déposer à la suite la carte *Gobelin*.
- Toutes les cartes *Donjon* restantes sont mélangées et forment une *pioche*. Placez 6 cartes visibles sous la zone *Action permanente* pour former la *Piste des Aventures*. Lors de la mise en place, remplacez les cartes comportant le symbole *Dragon*.

2 / TOUR DE JEU



À chaque début de Tour, vous devez piocher 5 cartes dans votre paquet de cartes (deck). A la fin du tour, la totalité des 5 cartes vont dans votre défausse. Lors de la pioche, si vous n'avez pas assez de cartes dans votre deck, mélangez votre défausse et complétez votre main.

Vous pouvez utiliser les ressources de vos cartes dans l'ordre de votre choix :

1) ACTION DES CARTES :

VOUS DÉPLACER :



- Selon le nombre d'icônes *Botte*, vous pouvez vous déplacer de salle en salle suivant les *Tunnels* tracés.
 - Un Tunnel avec l'icône *Double pas*, nécessite 2 icônes *Botte* pour atteindre la salle suivante.
 - Un tunnel avec l'icône *Monstre* vous inflige 1 blessure par icône *Monstre*. Posez un cube sur la *piste de Santé* de votre couleur. (En bas à gauche). Vous pouvez combattre ces Monstres si vous possédez autant d'icônes *Epée* et ne pas recevoir de blessure.
 - Un tunnel avec l'icône *Cadenas* ne peut être traversé que par les joueurs possédant le *jeton Clef* (cf Salle Marchés).
- Respectez les sens de circulation des *Tunnels*.
- Certaines salles comportent des jetons :
 - *Un Artefact* : Vous ne pouvez récupérer qu'un seul *Artefact* durant la partie (sauf avec le *Sac à Dos*). Vous n'êtes donc pas obligé de récupérer le 1er *Artefact* que vous rencontrez. Lorsque vous récupérez un *Artefact*, vous devez avancer le *Dragon* sur sa Piste. Vous devez conserver cet *Artefact*.
 - *Un pion Secret* : Vous ne pouvez récolter qu'un seul pion lorsque vous rentrez dans une salle qui en présente plusieurs.
- *Les salles Marché* : Elles permettent d'acheter des Objets pour 7 pièces d'or : La *Clef* (pour passer les cadenas) / Le *Sac à Dos* (pour transporter un second *Artefact*) / Des *Couronnes* (10/9/8/ P.V).
- *Les salles Caverne de Cristal* : Vous devez arrêter votre progression lorsque vous passez par cette salle. Même s'il vous reste des icônes *Botte*. Vous pouvez en revanche en ressortir par *téléportation* avec certaines cartes.
- *La salle Fontaine de soin* : Si vous entrez dans la salle avec un *Cœur*, vous soignez 1 de vos dégâts en enlevant un de vos cubes de la *piste de Santé*.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

ACQUÉRIR DE NOUVELLES CARTES :



- Vous pouvez utiliser vos **ressources Compétence** (losange bleu) pour acquérir des cartes parmi les 6 cartes visibles de la **piste des Aventures** et dans les 3 piles de la zone d'**action Permanente**. Le coût des nouvelles cartes est indiqué dans l'angle bleu en bas à droite.

- Les cartes nouvellement acquises sont placées dans votre **défausse**.

- A la fin de votre tour, renouvelez la piste des **Aventures du Donjon**, de façon à avoir toujours 6 cartes exposées.

- **Cartes AUBAINE (bannière violette)** : Appliquez l'effet immédiatement. Cette carte ne rejoint pas votre deck. Elle est définitivement défaussée.

- En plus de leurs effets, certaines cartes offrent des actions immédiates :

• **Cartes avec effet Acquisition** : Faites l'action indiquée dans la bannière noire uniquement lorsque vous achetez cette carte.

• **Cartes avec effet Apparition** : Faites l'action indiquée dans la bannière noire uniquement lorsque la carte apparaît dans la **piste des Aventures**.

• **Cartes avec effet Danger** : Tant que cette carte est présente sur la **piste des aventures**, vous devez piocher un cube supplémentaire depuis le **sac Dragon** lors de l'attaque du **Dragon**.

COMBATTRE DES MONSTRES



- Selon le nombre d'**icônes Épée** dans votre main de cartes, vous pouvez combattre un ou plusieurs monstres. Le nombre d'**Épée** nécessaire pour combattre un monstre est indiqué en bas à droite.

- Vous recevez la **récompense** indiquée après le mot **VAINCU**. La carte est ensuite retirée du jeu.

- Le **Gobelin** est le seul monstre toujours présent. Vous pouvez donc l'attaquer à tout moment autant de fois que vous le pouvez.

AUTRES ACTIONS DES CARTES :

- En plus des 3 actions de Bases, les cartes peuvent avoir 2 autres effets courants :

• **Gagner de l'or**. L'or permet d'acheter au marché et rapporte 1 P.V par Or en fin de partie.

• **Ajouter/retirer des Clank** : Les **Clank** sont à rajouter ou à retirer sur l'espace **Clank** du plateau de jeu.

2) FUREUR DU DRAGON :



- Lorsqu'une carte avec un **symbole Dragon** apparaît sur la **piste des Aventures**, le Dragon attaque. Si plusieurs icônes **Dragon** apparaissent, le monstre n'attaque qu'une seule fois.

- Mettez tous les **cubes** présents dans la **zone Clank** dans le **sac Dragon**.

- **Piochez** dans le **sac Dragon** autant de cubes qu'indiqués sur l'emplacement où se trouve le Dragon sur la **piste de Fureur**.

- Déposer les cubes de couleur sur la **piste de Santé** du joueur concerné. Les **cubes noirs** n'affectent personne et sont défaussés.

- Chaque fois qu'un **Artefact** ou un **Oeuf de Dragon** (jeton Secret Mineur) sont récupérés par un joueur, le Dragon avance d'une case sur la **piste de Fureur**.

- Lorsque vous posez un cube sur la **dernière case** de sur votre **piste de Santé**, vous êtes mis **hors de combat** :

• **Si vous n'avez pas récupéré d'Artefact** : Vous ne pouvez pas être sauvé et vous perdez tous les points de victoire accumulés lors de votre aventure.

• **Si vous êtes toujours dans les profondeurs du donjon** (partie inférieure du plateau) : vous ne pouvez pas être sauvé et vous perdez tous les points de victoire accumulés lors de votre aventure.

• **Si vous n'êtes plus dans les profondeurs du Donjon ET que vous avez un Artefact** : les villageois vous sauvent et vous pouvez compter les points de victoires accumulés au cours de l'aventure.

3) QUITTER LE DONJON :

- Lorsque vous quittez le Donjon **vivant** avec un Artefact, vous gagnez un **Marqueur de Maîtrise** d'une valeur de 20 P.V.

- Le **1er joueur à quitter le Donjon** OU mis **hors de combat** continue de jouer d'une autre manière :

• Il pose son pion sur la case la plus à gauche de la **piste de Compte à rebours** (sur le toit du Donjon).

• A chacun de ses prochains tours, le joueur avancera son pion d'une case vers la droite, ce qui déclenche une **attaque de Dragon** avec, selon la case, 1/2 ou 3 cubes de plus à piocher.

• En arrivant sur la **cinquième case**, il met **hors de combat** tous les joueurs encore présents dans le Donjon.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin lorsque tous les joueurs sont mis hors de combat et/ou sortis du Donjon.

- Tous les joueurs (avec un Artefact) sortis ou dans la partie supérieure du Donjon comptent leurs points :

• Les P.V du ou des artefact(s) récupéré(s).

• Les P.V indiqués sur les jetons récoltés durant l'aventure.

• 1 P.V par pièce d'or en votre possession.

• Les points de victoire indiqués sur les cartes acquises lors de l'aventure (cercle vert en haut des cartes).

• Les 20 P.V du Marqueur de Maîtrise pour les joueurs qui ont réussi à sortir du Donjon.

- Le joueur possédant le plus de P.V remporte la partie. En cas d'égalité, la valeur de l'artefact départage les joueurs.