

CLANK!

¡EN EL ESPACIO!

UNA AVENTURA DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

El malvado Lord Erradikus ha conquistado casi toda la galaxia y ahora está dando el paseillo de la victoria por el sector, a bordo de su nave insignia, la Erradikus Prime. Aunque capaz de gobernar con mano de hierro, sus artefactos más preciados están a punto de escurrirse entre sus garras cibernéticas. Tus colegas ladrones y tú os habéis retado a colaros a hurtadillas en su nave, abriros paso hasta su módulo de mando y robarle.

Por el camino, reclutarás aliados y conseguirás botín adicional. Pero un paso en falso y... Clank! Todo ruido imprudente llama la atención de Lord Erradikus. Hackear su módulo de mando y robar sus artefactos, hace crecer su ira. Confía en que tus colegas sean más ruidosos que tú, si quieres llegar a una cápsula de escape y salir con vida...

Componentes



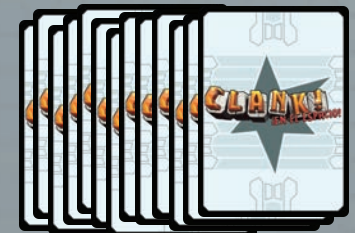
7 piezas de tablero
3 de ellas de dos caras



Cartas de reserva
15 «RETA», 15 «Intrepidez», 12 «Núcleo de memoria», 1 «GØB-L1N»



Cuatro mazos de inicio de diez cartas
Cada uno contiene: 6 «Hackeo», 2 «Tropiezo», 1 «Acceso», 1 «Reptar»



Mazo de aventura
100 cartas



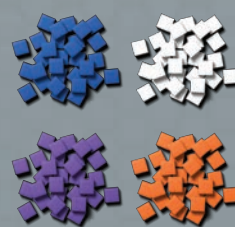
6 artefactos



11 secretos principales



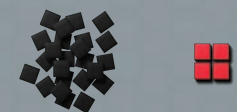
28 secretos secundarios



120 cubos Clank!
30 de cada color



Ficha de villano



24 cubos de villano y 4 cubos de cazarrecompensas



8 mercancías
2 llaves maestras, 2 telepases,
2 kits médicos, 2 alijos



Tablero de mercado



Ficha de bloqueo



5 cristales de energía



8 cubos de datos
2 de cada color



Créditos



4 cápsulas de escape



4 fichas de código de mando



Cuatro peones de jugador



Bolsa del villano

Preparación

A Monta el tablero de nave espacial, siguiendo el modelo de muestra. Está dividido en módulos, tres de los cuales se usan en todas las partidas: el hangar de carga, el puente de mando y un corredor central que contiene el hipertubo. Las otras tres piezas tienen la misma forma y pueden colocarse en cualquiera de las tres posiciones posibles, mostrando cualquiera de sus caras.

Para tu primera partida, recomendamos colocar esas tres piezas tal y como se muestra:


1. **Hidropónicos**
2. **Cañón del Exterminio**
3. **Laboratorio médico**

B Cada jugador elige un peón, 30 cubos *Clank!* y dos cubos de datos del color correspondiente y los coloca frente a él, como suministro personal.

También toma un mazo de inicio que contiene las diez cartas siguientes:


- 6 cartas «Hackeo»
- 1 carta «Acceso»
- 2 cartas «Tropiezo»
- 1 carta «Reptar»


Estas fichas deben disponerse sobre el tablero de la siguiente manera:

C  Coloca boca arriba los seis artefactos (de valores entre 5 y 30) en las correspondientes casillas numeradas del módulo de puente de mando.

En partidas con menos de 4 jugadores, antes de colocar los artefactos, barájalos boca abajo y retira algunos al azar:

Con 3 jugadores, devuelve a la caja un artefacto. Con 2 jugadores, devuelve dos artefactos.

D  Baraja los secretos principales boca abajo; seguidamente, coloca uno al azar en cada casilla de secreto principal.


E  Baraja los secretos secundarios boca abajo; seguidamente, coloca **dos** al azar en cada casilla de secreto secundario.

Dependiendo de los módulos que utilices, pueden sobrar secretos principales y secundarios. Devuélvelos a la caja, sin mirarlos.

F Coloca el tablero de mercado junto a la nave espacial; seguidamente, coloca en ese tablero las mercancías: dos alijos, dos llaves maestras, dos kits médicos y dos telepases.



Si solo jugáis 2 jugadores, coloca únicamente un objeto de cada.

G  Coloca las cuatro fichas de cápsula de escape en el módulo de hangar de carga.

H A modo de banca, coloca junto al tablero los cinco cristales de energía, una ficha de código de mando por cada jugador y todas las fichas de crédito (de valores 1, 5 y 10).

Prepara el marcador de furia como se indica a continuación:

I Coloca los cuatro cubos de cazarrecompensas (rojos) en tres casillas diferentes del marcador de furia: uno en cada una de las dos primeras casillas de la zona roja, y dos en la casilla con estampado de tartán.

J Coloca la ficha de bloqueo en la última casilla de la zona roja.

K Coloca la ficha de villano en la casilla del marcador de furia correspondiente al número de jugadores (por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, colócala en la primera casilla).

L Coloca los 24 cubos de villano (negros) en la bolsa del villano y deja la bolsa junto al tablero.

M Coloca la carta de enemigo «GØB-L1N» en la reserva, junto al tablero, al lado de las pilas de cartas «RETA», «Intrepidez» y «Núcleo de memoria».

N Baraja el mazo de aventura y revela seis cartas boca arriba para formar la fila de aventura.

Si cualquiera de esas cartas muestra en su lado derecho el símbolo de ataque del villano, sustitúyela por otra carta hasta que ninguna muestre el símbolo; seguidamente, vuelve a barajar las cartas sustituidas en el mazo de aventura.



Deja espacio junto al mazo de aventura para formar una pila de descarte durante la partida.

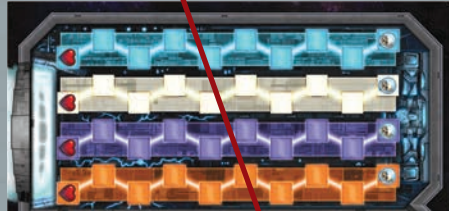
O Cada jugador coloca su peón en la casilla de inicio, en el módulo de hangar de carga; seguidamente, los jugadores barajan sus respectivos mazos de diez cartas y roban cinco cartas.

P Empieza el jugador más discreto (o podéis echarlo a suertes) y la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador coloca 3 cubos en la zona *Clank!*. El segundo jugador coloca 2 cubos. El tercer jugador y el cuarto (en caso de haberlos) colocan 1 cubo y ninguno, respectivamente.

O



B



E

A

C

J

G

1

2

3

I

K

P

D

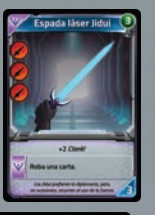
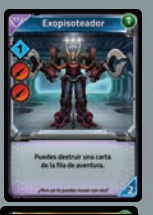
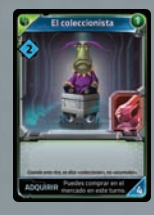
H

F

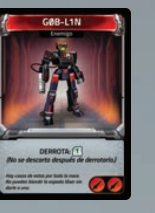
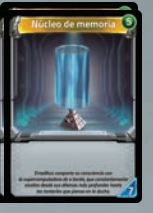


L

N



M



3



Así que quieres ser ladrón, ¿eh?...

CLANK! ¡EN EL ESPACIO! es un juego de construcción de mazos. Cada jugador empieza con su propio mazo, idéntico al de los demás jugadores, y parte del juego consiste en ir construyéndolo. Los jugadores irán adquiriendo diferentes cartas durante sus turnos. Como las cartas pueden hacer muchas cosas diferentes, el mazo y la estrategia de cada jugador se irán diferenciando cada vez más a medida que avanza la partida.

Cada vez que adquieras una carta nueva, colócala boca arriba en tu pila de descarte. Cuando tengas que robar una carta y tu mazo se haya agotado, baraja tu pila de descarte para formar un nuevo mazo de cartas boca abajo. Cada vez que barajes, ¡las cartas nuevas pasan a formar parte de un mazo más grande y mejor aprovisionado!

No es mi primer robo...

Si ya has jugado a *CLANK! Una aventura de construcción de mazos*, pero este es tu primer viaje espacial, puede que pienses «Ya sé de qué va». Tal vez sea así. Pero antes de lanzarte, querrás conocer ciertas diferencias entre aquel juego y *CLANK! ¡EN EL ESPACIO!* Te recomendamos que revises los siguientes apartados:

- Las facciones están descritas en la página 5.
- Todas las acciones están descritas en la página 6. Algunas no funcionan exactamente igual que en *CLANK!*, ¡y también hay unas cuantas nuevas!
- Los nuevos efectos del marcador de furia están descritos en la página 8.
- Tu objetivo de escape está descrito en la página 9.
- Cómo ocuparse de un jugador que escapa, o que pierde el conocimiento, también está descrito en la página 9.
- Las fichas están descritas en la página 12. Algunas son distintas de las de *CLANK!*

1. La misión

Las condiciones de este desafío entre ladrones son claras: todos deben abordar la nave de Lord Erradikus y robar uno de sus artefactos. Técnicamente, escapar con vida es opcional; aunque preferible, sin lugar a dudas.

Durante la partida, tienes tres objetivos:

- Hackear la supercomputadora de a bordo para obtener las dos partes del código de mando que te permite entrar en el puente de mando.
- Robar un artefacto del puente de mando, llegar hasta una cápsula de escape del hangar de carga y escapar de la nave.

Solo podrás cargar con un artefacto, y en cuanto obtienes uno, te quedas con él. ¡Así que elige bien!

- ¡Acumular suficientes puntos con tu artefacto y el resto del botín como para dejar en ridículo a tus oponentes y convertirte en el Mejor Ladrón de la Galaxia!



Este artefacto no vale muchos puntos, pero es fácil de conseguir. ¡Asegúrate de conseguir más botín para estar a la altura de tus rivales!



Este artefacto vale muchos puntos, pero el camino para conseguirlo es más largo y peligroso. ¡Asegúrate de que puedes llegar al hangar de carga una vez que lo tengas!

2. El plan

Robarle a Lord Erradikus no es cosa fácil, no señor. Tendrás que aventurarte en su nave espacial, enfrentarte con los enemigos que te encuentres y conseguir tecnologías valiosas.

Empiezas cada uno de tus turnos con cinco cartas en la mano y las jugarás todas, en el orden que decidas.

Recursos

Muchas de las cartas que juegas generan recursos de tres tipos diferentes:

HABILIDAD – Sirve para adquirir nuevas cartas para tu mazo.

ESPADAS – Espadas láser, por supuesto, que sirven para derrotar a los enemigos al servicio de Lord Erradikus.

BOTAS – Sirven para moverse por la nave.

¡La princesa Helia genera recursos de los tres tipos!



Facciones

Muchas cartas presentan un icono en la esquina superior izquierda, identificándolas como pertenecientes a una de tres facciones:



Forajido
(18 cartas)



Resistencia
(26 cartas)



Ciencia
(11 cartas)

Estos iconos también pueden aparecer en el texto de una carta. Para usar el efecto de ese texto, debes jugar una carta *diferente* de esa facción durante tu turno, antes o después de la carta con el texto que quieres usar. Solo puedes usar el efecto de ese texto una vez, sin importar cuántas otras cartas de la facción juegues.

La princesa Helia pertenece a la facción «Resistencia».

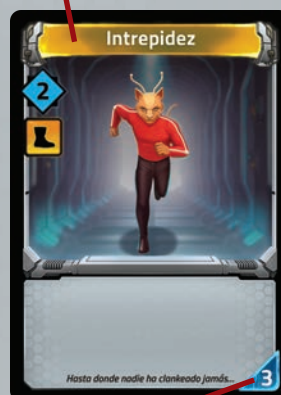
Si la juegas en el mismo turno que «Agente fantasma», robas una carta.



Durante tu turno, puedes realizar una amplia variedad de acciones. Muchas requieren de habilidad, espadas o botas. Mientras dispongas de los recursos necesarios, puedes realizar cada acción tantas veces como quieras. Puedes esperar y realizar las acciones después de haber jugado todas tus cartas; o, si quieres, puedes intercalar las acciones a medida que juegas tus cartas, pero debes jugar todas tus cartas antes de finalizar tu turno. Las acciones se describen a lo largo de este apartado.

Adquirir una nueva carta para tu mazo

Puedes usar la habilidad para conseguir cartas con banderola azul de la fila de aventura (que van cambiando a lo largo de la partida) o cartas con banderola amarilla de la reserva (que siempre son las mismas en cada partida).



El coste de habilidad de una carta se indica en la esquina inferior derecha. Una vez pagado el coste, coloca la carta en tu pila de descarte; ahora ya forma parte de tu mazo.

Cuando adquieras una carta de la fila de aventura, *no* la reemplaces inmediatamente con una nueva carta del mazo de aventura.

Derrotar a un enemigo

Los enemigos son las cartas con banderola roja de la fila de aventura. En lugar de adquirir enemigos con habilidad, los derrotas con espadas.

Las espadas necesarias para derrotar a un enemigo se indican en la esquina inferior derecha.

Cuando derrotas a un enemigo de la fila de aventura, obtienes la recompensa que indica el texto «DERROTA» de la carta. Seguidamente, coloca la carta en la pila de descarte de la aventura (no en tu pila de descarte). *No* la reemplaces inmediatamente con una nueva carta del mazo de aventura.

También puedes luchar contra el GØB-L1N («Goblin») de la reserva. No se descarta cuando lo derrotas; cada jugador puede luchar contra él varias veces durante su turno, obteniendo cada vez su recompensa (lo mismo ocurre con el «Erradibot», en el caso de que deba darse la vuelta al «GØB-L1N» durante la partida).



Comprar en el mercado

En el interior de la nave espacial, encontrarás una serie de casillas de mercado. Si estás en una de ellas, puedes realizar una compra. En el mercado, todas las mercancías cuestan 7 créditos. Coloca delante de ti, en tu zona de juego, cualquier mercancía que hayas adquirido. Solo puedes comprar *una mercancía de cada tipo*. Por ejemplo: si ya dispones de un kit médico, no puedes comprar otro. Las mercancías disponibles en el mercado están descritas en la contracubierta de este reglamento.



Recorrer la nave espacial



Las botas sirven para desplazarse por la nave espacial. Cada bota te permite recorrer una ruta marcada de una casilla a otra adyacente. Casillas en diferentes módulos también pueden estar adyacentes.

En este ejemplo, la casilla central está adyacente a otras tres casillas. Gastando una bota, podrías desplazarte a cualquiera de ellas.



Algunos pasillos tienen reglas especiales:

- Un pasillo con icono de huellas requiere de dos botas en lugar de una para recorrerlo.
- Un pasadizo con iconos de enemigo te causa tantas heridas como iconos cuando lo recorres. Por cada espada que utilices, recibes una herida menos (pero *no es obligatorio* usar espadas para recorrer un pasillo con enemigos).
- No puedes recorrer un pasillo con icono de candado a menos que dispongas de una ficha de llave maestra (adquirida en el mercado).
- Un pasillo con forma de flecha solo se puede recorrer en el sentido indicado por la flecha; por regla general, no puedes recorrerlo en sentido opuesto.



Cuando entras en una casilla por primera vez, puedes tomar *una* de las fichas de secreto que contiene, sea principal o secundario, y colocarla delante de ti. Tómala sin mirarla y, luego, revélala. Las fichas de secreto están descritas en la contracubierta de este reglamento.



Cada vez que entres en un puesto de control de seguridad, estás obligado a detenerte para evitar ser detectado. No puedes usar más botas en ese turno. Aún puedes moverte por teletransporte (como se explica en las **maniobras avanzadas**), pero no puedes usar botas hasta tu siguiente turno.

Usar un hipertubo o una telebase

Los hipertubos y las telebases son dos formas diferentes de desplazarse rápidamente por la nave.

El hipertubo consiste en una serie de casillas que cruzan la nave. Si estás en una casilla de hipertubo, puedes desplazarte por su ruta marcada hasta cualquier otra casilla de hipertubo. Ten en cuenta que algunas casillas de hipertubo pueden estar bloqueadas, ya sea por un candado que requiere una llave maestra, o por la creciente furia de Lord Erradikus, como se describe más adelante en el apartado «**3. La señal**».



Las telebases no están conectadas físicamente, como las casillas de hipertubo, sino que funcionan utilizando tecnología de transmisión de materia. Requieren, además, de un telebase (adquirido en el mercado). Si estás en una casilla de telebase y dispones del telebase necesario, puedes desplazarte a cualquier otra casilla de telebase de la nave.

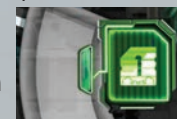


No necesitas botas para utilizar el hipertubo o una telebase. Sin embargo, sufres mareos después de utilizarlos y no puedes usar botas hasta tu siguiente turno. Puedes usar botas para pasar por una casilla de hipertubo o de telebase sin utilizarlos como medio de transporte.

Hackear un puerto de datos

El módulo de puente de mando de la nave está protegido por un campo de fuerza. Para acceder a un artefacto, tendrás que hackear la supercomputadora de a bordo en dos ubicaciones distintas para conseguir las dos partes de un código de mando.

Hay varios puertos de datos repartidos por la nave. Cuando estés en una casilla con un puerto de datos, puedes colocar en ella uno de tus dos cubos de datos. Inmediatamente, recibirás la bonificación o la penalización indicada. Ese puerto no se puede volver a usar (por ningún jugador) durante el resto de la partida. La seguridad de la nave responderá a tu intrusión, por lo que tendrás que continuar moviéndote, razón por la cual no podrás colocar tu segundo cubo de datos en el mismo módulo de la nave que el primero. Una vez que hayas colocado tus dos cubos de datos en dos módulos distintos, habrás completado tu código de mando. Toma una ficha de código de mando de la banca y avanza la ficha de villano una casilla en el marcador de furia. Hasta que no poseas esta ficha de código de mando no podrás entrar en el módulo de puente de mando por *ningún medio*: ni con botas, ni con hipertubo, ni con telebase, ni con el efecto de una carta de tu mazo.



Robar un artefacto

Una vez obtenido tu código de mando, ya puedes entrar en el módulo de puente de mando y hacer lo que has venido a hacer: robarle un artefacto a Lord Erradikus.

Si estás en una casilla que contiene una ficha de artefacto, puedes recogerlo y dejarlo en tu zona de juego. No puedes recoger una ficha de artefacto si ya tienes una. Puedes dejar pasar un artefacto para ir en busca de otro más valioso, en otra ubicación.

Cuando recojas una ficha de artefacto, avanza la ficha de villano una casilla en el marcador de furia.

Tus cartas pueden provocar otros dos efectos, que explicamos a continuación:

Ganar créditos



Cuando ganes créditos, gracias a una carta o a una casilla, tómalos de la banca y colócalos delante de ti. Cada crédito vale 1 punto al finalizar la partida, pero también puedes utilizarlos durante la partida para otras cosas, como comprar mercancías en el mercado.

Cuando has jugado *todas* tus cartas y has usado todos los recursos que has querido utilizar, tu turno finaliza. Coloca en tu pila de descarte todas las cartas que hayas jugado. Cualquier habilidad, espada o bota que no hayas utilizado se pierde, ¡así que dales buen uso!

Por último, roba cinco cartas nuevas para tu siguiente turno. Entonces, si en la fila de aventura hay algún espacio vacío, rellénalo con cartas nuevas del mazo de aventura.

Clank!

Ciertas cartas provocan que hagas *Clank!*. Cuando eso suceda, añade esa cantidad de cubos de tu suministro personal a la zona *Clank!* del tablero. Algunas cartas muy sigilosas te permiten retirar *Clank!*. Por cada *Clank!* negativo que consigas, retira uno de tus cubos de la zona *Clank!*. Si no tienes allí cubos suficientes para retirar, puedes evitar tener que añadirlos más adelante durante tu turno, si hicieras *Clank!* a causa de algún efecto. Cualquier *Clank!* negativo sobrante se pierde al finalizar tu turno.

En su turno, el jugador azul juega las siguientes cartas de su mano:



Al jugar estas cartas, el jugador obtiene un total de 5 puntos de habilidad, 4 espadas y 2 botas para utilizar durante su turno. Añade 1 Clank! a la zona Clank! cuando juegue su «Tropiezo».

Seguidamente, utiliza 1 bota para desplazarse una casilla, a lo largo de una ruta con dos enemigos. Usa 2 de sus espadas para evitar que le causen heridas (no puede evitar las heridas con su «Infiltrado Jidui», porque no ha jugado otra carta de la facción «Resistencia» en este turno).

En la nueva casilla donde acaba de entrar, toma un secreto secundario y encuentra un chip de 2 créditos, colocando la ficha en su zona de juego. A continuación, usa su última bota para desplazarse una casilla más, entrando en un puesto de control de seguridad. Al tratarse de un puesto de control, no puede seguir moviendo este turno, incluso teniendo más botas.

Con las 2 espadas restantes, derrota a un «Oficial de seguridad» de la fila de aventura, con lo que obtiene -2 Clank!, lo que le permite retirar 1 Clank! que había puesto antes por su «Tropiezo» (más 1 Clank! adicional de los que ya tenía allí de turnos anteriores).

Utiliza sus 5 puntos de habilidad para adquirir «Exterminator» de la fila de aventura, colocando la carta en su propia pila de descarte (como acaba de adquirir la carta, no obtendrá las espadas, la bota ni el efecto del texto hasta que vuelva a barajar su pila de descarte, robe la carta y la juegue).

Habiendo jugado todas las cartas de su mano y utilizado todos los recursos que ha podido, el jugador azul finaliza su turno. Roba cinco cartas nuevas y, luego, reemplaza las dos cartas que faltan en la fila de aventura con dos cartas nuevas del mazo de aventura.



3. La señal

Lord Erradikus no se ha convertido en gobernante de la galaxia haciendo el tonto, precisamente. Cuando descubra lo que estáis haciendo a bordo de su nave, irá a por vosotros con todo lo que tenga.

Al finalizar cada turno, en el caso de que haya quedado vacío cualquiera de los seis espacios de la fila de aventura, deben rellenarse robando nuevas cartas del mazo de aventura. Si cualquiera de las cartas robadas muestra un símbolo de ataque del villano, ¡Lord Erradikus ataca! (pero solo una vez, sin importar cuántos símbolos de ataque del villano se hayan descubierto).



Para resolver un ataque del villano, toma todos los cubos que haya en la zona *Clank!* e introdúcelos en la bolsa del villano. Agita la bolsa y saca tantos cubos como el número indicado en ese momento en el marcador de furia del villano. Cada cubo negro extraído se deja aparte (quedando fuera de la bolsa) pero cada cubo de color representa una herida que sufre el jugador de dicho color (los cubos que no se extraen de la bolsa, se dejan dentro de esta; puede que se extraigan más adelante). Cuanto más *Clank!* acumulas, mayor es la probabilidad de que Lord Erradikus te descubra y te ataque. ¡Gestionar tu nivel de ruido es crucial para tu supervivencia!

Al finalizar el turno del jugador naranja, solo quedan tres cartas en la fila de aventura. Se roban tres cartas del mazo de aventura para rellenar los espacios vacíos. Dos de las cartas robadas muestran el símbolo de ataque del villano, por lo que se produce un ataque en ese turno.

Todos los cubos de la zona Clank! se introducen en la bolsa del villano. En ese momento, la ficha de villano se encuentra en la séptima casilla del marcador de furia, por lo que se extraen cuatro cubos de la bolsa. Uno de los cubos es negro; se deja aparte y no afecta a nadie. El siguiente cubo es azul, por lo que el jugador azul sufre una herida. Los dos últimos cubos son naranja, por lo que el jugador naranja sufre dos heridas.

La furia de Lord Erradikus se incrementa a lo largo de la partida. La ficha de villano avanza una casilla en el marcador de furia cada vez que se da alguna de las circunstancias siguientes:

- se completa un código de mando,
- se recoge un artefacto o
- se descubre un «Archivo» (un tipo de secreto secundario).

Al avanzar la ficha de villano, puede dar lugar a que se extraigan más cubos de la bolsa en el siguiente ataque. Cuantos más cubos se extraen, más mortífera se vuelve la partida. El peligro aumenta de otras formas a medida que la ficha de villano llega a las casillas cercanas al extremo superior del marcador de furia.



Enviar cazarrecompensas. Tres casillas cercanas al extremo superior del marcador de furia contienen cubos rojos (cazarrecompensas). Cuando la ficha de villano llegue a una de estas casillas, toma el cubo rojo (o cubos) que haya y colócalos en la zona *Clank!*; se añadirán a la bolsa del villano durante el siguiente ataque. Siempre que se extraiga un cubo rojo durante un ataque, *cada* jugador sufre una herida.

Es más: el cubo rojo se devuelve a la zona *Clank!*; volverá a introducirse otra vez en la bolsa de villano en el siguiente ataque.



Desplegar bloqueo. Cuando la ficha de villano llegue a la última casilla de la zona roja del marcador de furia, toma la ficha de bloqueo de esta casilla y colócala en el módulo de hangar de carga, cortando la conexión con la última casilla del hipertubo. Aún puedes seguir utilizando el hipertubo durante tu turno; simplemente, no puedes utilizarlo para moverte a la casilla de hipertubo del hangar de carga (ni desde esa casilla) durante el resto de la partida.



4. La salida

Robarle a Lord Erradikus es un propósito arriesgado, lo mires por donde lo mires. Será una buena historia que contar, pero será aún mejor si estás vivo para contarla.

Los puntos de vida de cada jugador se contabilizan en el marcador de vida que se encuentra en la esquina del tablero. Cuando sufras heridas durante la partida (**y las sufrirás**), coloca tus cubos en el marcador de vida de tu color, empezando por la izquierda.

- Si la herida proviene de un ataque del villano, usa los cubos extraídos de la bolsa del villano (o de tu suministro personal, si se ha extraído un cubo rojo).
- Si optas por sufrir heridas al recorrer un pasillo de monstruo sin una espada, usa los cubos de tu suministro personal. ¡No puedes sufrir heridas de este modo si esto hace que tu marcador de vida se llene por completo!



Algunos efectos pueden curarte heridas. Cuando te curas, retira del marcador de vida los correspondientes cubos de tu color y colócalos en tu suministro personal. Puedes volver a usarlos posteriormente cuando hagas *Clank!*

Si tu marcador de vida está lleno, pierdes el conocimiento. Lo que suceda a continuación dependerá de tus logros hasta ese momento:

- Si has conseguido un artefacto y has logrado llegar al módulo de hangar de carga, tus aliados te rescatarán, llevándote a bordo de su nave, y podrás contabilizar los puntos conseguidos.
- Si todavía no has conseguido un artefacto, o no estás en el hangar de carga, no hay rescate posible. Pierdes la apuesta, pero, a esas alturas, esta es la menor de tus preocupaciones.



En cuanto consigues un artefacto, también puedes escapar con una cápsula de escape (en la parte trasera del hangar de carga). Si consigues llegar a una, retírala del tablero, junto a tu peón y todos tus cubos de la zona *Clank!*. Tus rivales tendrán que conseguir su propia cápsula de escape, ¡mientras tú descansas a salvo con 20 puntos adicionales!

Y recuerda que, si no tienes un artefacto, no puedes salir de la nave espacial, ¡ni ser rescatado por tus aliados!



5. El final del camino

En este tipo de atracos, la sincronización es fundamental; es mucho peor que te pille Lord Erradikus a que te pillen las autoridades locales. ¡Dónde vas a parar! Pero como en todo atraco que se precie, nada tiene de malo empujar a tus rivales a través de la proverbial esclusa de aire una vez que tú has conseguido escapar.

En cuanto un jugador escapa con una cápsula o pierde el conocimiento, ya no juega sus turnos de la forma habitual ni añade más cubos a la zona *Clank!*. Las cartas que afectan a todos los jugadores, *no* le afectan. Si de la bolsa del villano se extrae algún cubo de su color, no sufre heridas.

En cambio, en cuanto es el turno de ese jugador, se introducen todos los cubos de la zona *Clank!* en la bolsa del villano, se agita la bolsa y se extraen cuatro cubos. Sin tener en cuenta la casilla del marcador de furia donde se encuentra la ficha de villano, e ignorando cualquier «Peligro» adicional de la fila de aventura, se extraen cuatro cubos exactamente. Por lo demás, las heridas se aplican como en el caso de un ataque del villano.

En una partida de 2 jugadores, si un jugador escapa o pierde el conocimiento, ese jugador extrae seis cubos de la bolsa del villano, en lugar de cuatro.

Una vez que todos los jugadores han escapado de la nave o han perdido el conocimiento, la partida finaliza. Todos los jugadores que han llegado a una cápsula de escape (o como mínimo al módulo de hangar de carga) suman sus puntos de la siguiente manera:



El valor de su artefacto.



Los puntos de cualquier otra ficha adquirida.



Tantos puntos como la cantidad de créditos acumulada.



Los puntos concedidos por las cartas de su mazo (el valor de estas se indica en la esquina superior derecha de cada carta).

¡El jugador que suma más puntos es el ganador y es nombrado el Mejor Ladrón de la Galaxia! En caso de empate, gana el jugador cuyo artefacto sea más valioso.

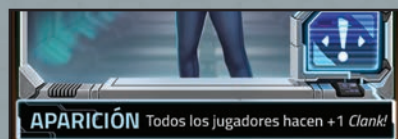
Maniobras avanzadas

No dejes nunca de aprender nuevos trucos del oficio; un día podrían salvarte la vida, nunca se sabe.

Adquirir – La característica «Adquirir» de una carta se aplica una vez, cuando la adquieres de la fila de mazmorra (no cuando la juegas de tu mano).



Aparición – La característica «Aparición» de una carta se aplica cuando se descubre dicha carta (antes de cualquier ataque del villano que pueda producirse al rellenar los espacios vacíos de la fila de aventura al finalizar el turno).



Casillas de recompensa – Algunas casillas del tablero contienen recompensas en forma de créditos, curación o un **crystal de energía**. Cuando entras en una de esas casillas, toma aquello que indique.



Componentes limitados – Hay una cantidad limitada de muchos componentes del juego y pueden agotarse si los jugadores adquieren muchos. En particular, esto puede suceder con los cristales de energía, las mercancías del mercado y las cartas de la reserva («RETA», «Intrepidez» y «Núcleo de memoria»). Los únicos componentes ilimitados son los créditos. Si se acaban, se pueden sustituir por cualquier otro elemento adecuado.

Cristal de energía – Ciertas **casillas de recompensa** del tablero te proporcionan un cristal de energía. Los cristales de energía son un **componente limitado**. Algunas de tus cartas pueden proporcionarte bonificaciones que funcionan como una bonificación de facción: si dispones de un cristal de energía, puedes usar esas bonificaciones. Solo obtienes la bonificación una vez, sin importar cuántos cristales de energía tengas.

Descartar – Algunas cartas te piden descartar una carta. Solo puedes descartar cartas que tengas en la mano y aún no las hayas jugado. La carta descartada no causa su efecto habitual, por lo que descartar puede ser una buena manera de deshacerse de cartas que hacen *Clank!*. Si se te pide descartar una carta para conseguir algo, debes descartar realmente una carta para conseguirla.

Ejemplo: la carta «Sensib-León» te indica que descartes una carta para robar una carta. Si no tienes una carta en la mano para descartar, no puedes robar una carta.

Destruir – Algunas cartas y efectos te permiten destruir una carta (o te obligan a hacerlo). Retira definitivamente de tu mazo la carta elegida, lo cual va muy bien para deshacerse de las cartas relativamente débiles que componen tu mazo inicial. Cuando destruyes una carta, eliges una del lugar especificado (normalmente, de tu pila de descarte o de tu zona de juego) y la devuelves a la caja al finalizar el turno.

Si obtienes un beneficio de destruir «alguna carta durante este turno», solo lo recibes una vez por turno, sin importar cuántas cartas destruyas. Puedes incluso destruir la propia carta para obtener el beneficio.

Ejemplo: «Hackeo de cuenta» indica que «Si destruyes alguna carta durante este turno, +1» No puedes recibir más de dos créditos como efecto de este texto, al margen de cuántas cartas destruyas. Puedes destruir la propia «Hackeo de cuenta» para obtener los dos créditos.

Mazo de aventura agotado – En el caso de que se agote el mazo de aventura y no se puedan rellenar los seis espacios de la fila de aventura al final del turno de un jugador, todos los jugadores que estén todavía a bordo de la nave espacial pierden el conocimiento de inmediato y la partida finaliza.

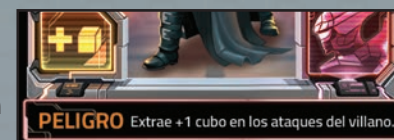
Orden de juego de las cartas – Ciertas cartas tienen efectos que dependen de cosas que tengas o que hayas hecho durante tu turno. Dichos efectos los consigues sin importar el orden en el que juegues tus cartas.

Ejemplos:

La carta «MonoBot 30000» te indica que haces +3 Clank! y robas tres cartas, y cuenta con una bonificación de –3 Clank! si tienes en tu zona de juego una carta de la facción «Ciencia». Si no tienes ninguna carta de «Ciencia» cuando juegas «MonoBot 30000», pero consigues una al robar las tres cartas, obtienes –3 Clank! en cuanto juegues esa carta de «Ciencia».

«Mofeta espacial» genera 2 puntos de habilidad, e indica que «Si hay un prisionero en tu zona de juego o pila de descarte, 3». Si juegas «Mofeta espacial» para conseguir los puntos de habilidad necesarios para adquirir un prisionero de la fila de aventura (depositando ese prisionero en tu pila de descarte), entonces también obtienes los tres créditos.

Peligro – Por cada carta con la característica «Peligro» en la fila de aventura, se extrae un cubo adicional en cada ataque del villano.



Sin cubos Clank! – Si se agota tu suministro personal de cubos, no puedes optar por sufrir heridas mientras recorres los pasillos con enemigos del tablero. Pero como tampoco puedes añadir más *Clank!*, hacer ruido te sale gratis (al menos hasta que recuperes algún cubo cuando te cures heridas... ¡nada es gratis para siempre!).

Si se extrae un cubo rojo de la bolsa del villano y no dispones de cubos en tu suministro personal para anotar las heridas, utiliza en su lugar un cubo negro de los que se han dejado aparte.

Teletransporte – Ciertas cartas del mazo de aventura te permiten teletransportarte a una casilla adyacente. No tienes que usar botas ni luchar contra enemigos en el pasillo. Incluso puedes recorrer pasillos con candado o de sentido único que no podrías usar normalmente. No te puedes teletransportar de una casilla de hipertubo a otra, pues *no* se consideran adyacentes.

A diferencia del hipertubo o de la telebase, teletransportarte no te causa mareos; puedes seguir moviendo después de una teletransportación. Recuerda, sin embargo, que cuando *entras* en un puesto de control de seguridad (por cualquier medio), no puedes usar botas durante el resto del turno.

Zona de juego – Cuando juegas una carta durante tu turno, la colocas delante de ti, en tu zona de juego. Esto permite realizar un seguimiento de las cartas que has usado en ese turno. Ten en cuenta que si tienes que barajar tu pila de descarte durante tu turno, no debes incluir las cartas en tu zona de juego.

Créditos

Autor

Paul Dennen

Productor ejecutivo

Scott Martins

Dirección artística, ilustración y diseño gráfico

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm, Franz Vohwinkel

Ilustraciones de las cartas

Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez, Christian Adrienne Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

Producción

Evan Lorentz, Tim McKnight

Ayudantes de diseño del juego

Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Ayudante de desarrollo del juego

Matt Nass

Agradecimientos especiales:

A todos los miembros del magnífico equipo de Dire Wolf Digital, y a todos sus amigos y familiares, que ayudaron a probar *CLANK! ¡EN EL ESPACIO!*

DEVIR

Editor

Xavi Garriga

Traducción

Ángel F. Bueno

Revisión

Marià Pitarque



www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4
08021 - Barcelona



www.direwolfdigital.com
Facebook/direwolfdigital
@direwolfdigital.bsky.social

Referencia de fichas

Secretos principales



Estimulante megacurativo

Úsalo en tu turno para curar dos heridas.
(Consérvalo hasta que lo uses; después, devuélvelo a la caja.)



Chip de 5 créditos

Esta ficha tiene un valor de 5 créditos. Puedes conservarla hasta el final de la partida o gastarla normalmente.



Ocurrencia

Robas de inmediato tres cartas; después, devuelve la ficha a la caja.



Planos de la nave

Conserva esta ficha; tiene un valor de 7 puntos al finalizar la partida. No es un artefacto.



El sexto cristal

Conserva esta ficha; se considera un cristal de energía. Además, al finalizar la partida, tiene un valor de 3 puntos por cada cristal de energía que tengas, incluida esta misma ficha.



Granada sónica

Cada uno de tus oponentes hace inmediatamente +3 Clank; después, devuelve la ficha a la caja.

Secretos secundarios



Estimulante curativo

Úsalo en tu turno para curar una herida.
(Consérvalo hasta que lo uses; después, devuélvelo a la caja.)



Estimulante acelerador

Úsalo en tu turno para obtener una bota.
(Consérvalo hasta que lo uses; después, devuélvelo a la caja.)



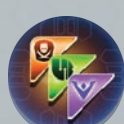
Estimulante de combate

Úsalo en tu turno para obtener dos espadas.
(Consérvalo hasta que lo uses; después, devuélvelo a la caja.)



Chip de 2 créditos

Esta ficha tiene un valor de 2 créditos. Puedes conservarla hasta el final de la partida o gastarla normalmente.



Multipase

Úsalo en tu turno para usar todo efecto de tus cartas, de cualesquiera facciones (Forajido, Resistencia y Ciencia), durante ese turno. No se aplica a efectos que requieren un cristal de energía o un alijo.
(Consérvalo hasta que lo uses; después, devuélvelo a la caja.)



Vaporizador

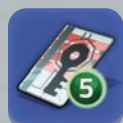
Al finalizar este turno, destruye una carta de tu pila de descarte o de tu zona juego. Devuelve la carta y esta ficha a la caja.



Archivo

Conserva esta ficha; tiene un valor de 3 puntos al finalizar la partida. Avanza la ficha de villano una casilla en el marcador de furia.
(A Lord Erradikus no le gusta que leas su diario.)

Mercancías



Llave maestra

Te permite recorrer pasillos con el icono de candado.
(También tiene un valor de 5 puntos al finalizar la partida.)



Telebase

Te permite usar telebases para desplazarte por la nave espacial.
(También tiene un valor de 5 puntos al finalizar la partida.)



Kit médico

Cuando lo compras, te cura de inmediato 2 heridas.
(También tiene un valor de 5 puntos al finalizar la partida.)



Alijo

Te permite activar bonificaciones de tus cartas que requieren de alijo.
(También tiene un valor de 10 puntos al finalizar la partida.)