

# CLANK!™ Legacy

## ACQUISITIONS INCORPORATED™

### ¡LEE PRIMERO ESTA PÁGINA, ANTES DE MIRAR NADA MÁS DE LA CAJA!

CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated es un juego legacy (lo pone ahí, en el nombre). Las opciones que elijas durante una partida pueden afectar a la siguiente. Realizarás cambios permanentes en los elementos del juego: pegando adhesivos, escribiendo sobre ellos con un rotulador (que aportas tú), o incluso destruyéndolos (no es broma: *destruir* significa eliminar algo de esta copia del juego de forma permanente, dejarlo inservible).

A lo largo de una campaña de 10 partidas, como mínimo, tú y tus amigos viviréis la historia de cómo ponéis en marcha vuestra propia franquicia de Acquisitions Incorporated. Vuestras decisiones darán lugar a una copia exclusiva de este juego de tablero: un escenario personal para nuevas partidas.

Para que la experiencia sea de lo más satisfactoria, y para evitar desvelar sorpresas de la campaña, presta especial atención a lo siguiente:

Recomendamos encarecidamente que más de un jugador lea este reglamento, para asegurarnos de que seguís todas las reglas correctamente.

También deberías consultar cualquier actualización de las reglas y de las respuestas a las preguntas frecuentes en el documento habilitado a tal efecto en:

[www.devir.com](http://www.devir.com)



Si has jugado al juego básico de Clank!, presta atención a este símbolo al final de algunas páginas, pues indica diferencias importantes respecto de las reglas de ese juego.



El **libro de secretos** contiene el guión de la campaña. Durante las partidas, se te pedirá que leas párrafos numerados del libro (en voz alta y a todos los jugadores). Podéis designar a un lector o turnaros para leer, aunque cada párrafo (y cualquier decisión que suponga) está dirigido al jugador que ha provocado su lectura.

Los párrafos deben leerse *en su totalidad*. Si debes detener la lectura para hacer algo indicado en el párrafo, asegúrate de acabar de leerlo a continuación. Puedes marcar la casilla de verificación de cada instrucción a medida que avanzas, para asegurarte de que no te dejas nada.

#### Este reglamento te indicará cuándo debes utilizar el libro de secretos.

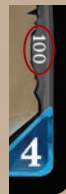
Lee el libro de secretos solo cuando se indique. Evita leer cualquier otra cosa que no sea el párrafo especificado.



El **cardporium** contiene cartas que añadirás durante la campaña. ¡No las mires ni las barajes!

Cada carta muestra un número único en su margen derecho (deberían estar en orden numérico). Utiliza estos números para encontrar cartas específicas sin tener que mirar las demás.

Cada vez que extraigas una carta nueva, léela en voz alta (o muéstrala a todos los jugadores) antes de colocarla donde indique el libro de secretos.



Las **hojas de adhesivos** (ocultas dentro de un gran sobre) sirven para modificar elementos del juego durante la campaña.

Así, por ejemplo, tendréis que pegar algunos adhesivos en este reglamento. Algunas de las reglas se muestran en recuadros que deberás cubrir posteriormente con reglas revisadas. Otros recuadros están vacíos, de momento, y se completarán con reglas nuevas. Cada vez que pegues un adhesivo de reglas, léelo en voz alta a todos los jugadores.

#### El libro de secretos te indicará cuándo debes utilizar el cardporium y las hojas de adhesivos.

Evita mirar cualquier otra cosa que no sean las cartas y los adhesivos específicos indicados en el libro.



### ¿Preparado para jugar?

Sigue las instrucciones de preparación de las dos páginas siguientes.

# Preparación

## 1) Lee el prólogo y los contratos

R1

Identifica la partida en curso de tu campaña en el documento de informes de misión. Lee en voz alta el párrafo de prólogo especificado en el libro de secretos. Lleva a cabo sus instrucciones, donde se te indicará qué cara del tablero debes utilizar en esta partida (en el ejemplo de la derecha, se muestra la cara del Supramundo).

Si disponéis de cartas de contrato (ya sean de una partida anterior o reveladas en el párrafo de prólogo que acabas de leer), colócalas en una fila de contratos, junto al margen superior del tablero de juego, en algún lugar más allá de las pilas de reserva y de la fila de aventura. Léelas en voz alta y sigue las instrucciones para el inicio de esta partida.



## 2) Coloca a tu cliente

R2

Si el párrafo de prólogo te proporciona una carta de cliente para esta partida, lee en voz alta la carta y colócala en la reserva junto al tablero. Ten en cuenta que sus instrucciones pueden modificar estas reglas de preparación.


## 3) Coloca el tablero de franquicia

Coloca el tablero de franquicia junto al margen inferior del tablero de juego. Durante la campaña, le pegarás adhesivos que proporcionan habilidades permanentes que afectarán a la partida (y que pueden modificar estas reglas de preparación).

## 4) Crea la banca

Crea una banca junto al tablero de juego con las monedas de oro (de valores 1 y 5).



 Baraja los secretos secundarios, boca abajo, y añádelos a la banca.

R3

R4

## 5) Prepara la bolsa del dragón y el marcador de furia

Introduce todos los cubos negros en la bolsa del dragón y déjala junto al tablero de juego (en el inicio de la campaña, la bolsa contiene 24 cubos negros).

Coloca la ficha de dragón en el marcador de furia.

- En una partida de 4 jugadores, colócala en la primera casilla.
- En una partida de 3 jugadores, colócala en la segunda casilla.
- En una partida de 2 jugadores, colócala en la tercera casilla.



## 6) Abastece las filas de reserva y de aventura

Añade la carta de monstruo «Cultista» a la fila de reserva, junto al tablero, al lado de las pilas de cartas de «Mercenario», «Explorar» y «Tomo misterioso»

Las cartas restantes forman el mazo de aventura. Barájalo y revela seis cartas, colocándolas boca arriba sobre la mesa para formar la fila de aventura.

Determinadas cartas no pueden formar parte de la fila de aventura al empezar la partida. Si revelas alguna carta de suceso o cualquier carta que muestre el símbolo de ataque del dragón en su margen derecho, déjala a un lado y sustitúyela por otra carta. Cuando tengas seis cartas permitidas, vuelve a incluir las cartas dejadas a un lado en el mazo de aventura y barájalo.



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

## 7) Coloca el resto de fichas en el tablero



Coloca las fichas de jarra junto a la casilla de la sucursal de la franquicia (SF), una por cada jugador.



Baraja los secretos principales, boca abajo. Al azar, coloca uno en cada casilla de secreto principal; deja los restantes boca abajo junto al tablero (en la banca, separados de los secretos secundarios).



Coloca la fruta mística en sus correspondientes casillas, mostrando su cara «sin consumir» (la fruta entera).



Coloca boca arriba los diversos artefactos en las casillas con sus valores correspondientes. No se utilizan todos en cada partida; devuelve a la caja los artefactos sin casilla.

R5

R6

R7

Coloca las mercancías en la zona de mercado del tablero de franquicia. Las diferentes mercancías están relacionadas en la contraportada de este reglamento.

## 8) Toma tu caja de mazo

Cada jugador toma una caja de mazo. Si se trata de la primera partida de la campaña, cada jugador debería escribir el nombre de su personaje en la caja. Durante la campaña, los jugadores deben utilizar la misma caja en cada partida.

De su caja de mazo, cada jugador toma los 30 cubos de su color, como suministro personal. También toma la base de su color, elige una miniatura, ajusta la base a su peana y coloca la miniatura junto a la casilla de la SF, en el margen superior del tablero. Por último, toma un mazo inicial de 10 cartas, lo baraja y lo coloca boca abajo delante de él.



Cada mazo contiene las siguientes cartas:

- 6 cartas «Desvalijar»
- 2 cartas «Tropiezo»
- 1 carta «Paso lateral»
- 1 carta «Reptar»

R8

R9

## (9) Determina el orden de juego y añade los cubos *Clank!* iniciales

Elegid un jugador al azar para jugar el primer turno de la partida. A partir de ahí, la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj.

El primer jugador coloca 3 cubos en la zona *Clank!* del tablero de franquicia (la banderola en el margen derecho). El segundo jugador coloca 2 cubos. Si hay más jugadores, el tercer jugador y el cuarto colocan 1 cubo y ninguno, respectivamente.

10) ???

Este paso de la preparación se revelará durante la campaña.

R10

## 11) Roba la mano inicial

Cada jugador roba cinco cartas de su mazo barajado. El jugador inicial empieza su primer turno.



En los pasos 1, 2, 3 y 7 de la preparación, se utilizan nuevos elementos del juego que no estaban incluidos en el juego básico de *Clank!*. En el paso 4, los secretos secundarios se colocan en la banca, en lugar de colocarlos en el tablero. Los secretos principales se colocan en el tablero, aunque los restantes se dejan en la banca. Las cartas de suceso no pueden formar parte de la fila de aventura creada en el paso 6.

## El objetivo del juego

En pocas palabras, tienes dos objetivos en cada partida (tanto si estás jugando la campaña como si no):

- Conseguir una ficha de artefacto y burlar a la muerte (regresando a la SF de tu franquicia).
- Dejar en ridículo a tus oponentes con tu puntuación y convertirte en el Empleado del Mes.

Pero, a decir verdad, la cosa no es tan sencilla.

Por un lado, *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated* es un juego de construcción de mazos. Cada jugador empieza con su propio y escaso mazo, con las mismas cartas, pero irán adquiriendo diferentes cartas durante sus turnos. Como las cartas pueden hacer muchas cosas diferentes, el mazo (y la estrategia) de cada jugador se irá diferenciando cada vez más a lo largo de la partida. Construir un buen mazo y elaborar una estrategia acertada son algunas de las claves del juego.

Así mismo, *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated* es un juego *legacy* (pues sí, en el nombre lo pone). Jugarás varias partidas a lo largo de una campaña. Durante dicha campaña, aceptarás distintos contratos para promocionar tu franquicia y aumentar el prestigio de *Acquisitions Incorporated*. Los jugadores pueden cooperar, en cierta medida, tomando decisiones conjuntas, repartiéndose la exploración y evitando acciones que podrían complicar las cosas a los demás. O puedes ser todo lo despiadado que quieras, cuidando, ante todo y sobre todo, de tu propio ombligo (seguramente, la franquicia prosperará igual; después de todo, contrata a gente tan estúpida como tú).

## Tu turno

Empiezas cada uno de tus turnos con cinco cartas en la mano. El único requisito de turno es que **debes jugar todas tus cartas** antes de finalizarlo, pero puedes jugarlas en el orden que decidas. Las cartas que juegas se colocan en una «zona de juego» frente a ti, donde permanecerán hasta el final de tu turno para facilitar su consulta.

Muchas de las cartas producen los recursos que necesitas para realizar acciones. Durante tu turno, puedes realizar distintas acciones, descritas en el apartado «Acciones» de la página siguiente. **Puedes realizar cada acción tantas veces como quieras**, mientras dispongas de los recursos necesarios para ello. Puedes esperar a realizar acciones después de haber jugado todas tus cartas, o, si lo prefieres, realizar acciones a medida que vas jugando las cartas.

Muchas de las cartas generan uno o más de los recursos siguientes:



**HABILIDAD**, que se utiliza principalmente para realizar la acción «Adquirir una carta».



**ESPADAS**, que se utilizan para realizar la acción «Luchar contra un monstruo» (y a veces como parte de la acción «Movimiento»).



**BOTAS**, que se utilizan principalmente para realizar la acción «Movimiento».

Los recursos de habilidad, espadas y botas se reservan a medida que los generas, así que puedes jugar varias cartas para reunir los recursos necesarios para realizar una acción. También puedes repartir los recursos generados por una carta para realizar varias acciones. Cualquier habilidad, espada o bota que no utilices durante tu turno se pierde, ¡así que aprovéchalas bien!

A menudo, las cartas también generan oro, hacen *Clank!*, y permiten robar cartas:



**1**


**ORO.** Cuando ganas oro, tómallo de la banca y colócalo delante de ti. Cada punto de oro te otorga 1 punto al finalizar la partida, pero también puedes utilizarlo durante la partida para otras cosas, como comprar mercancías en el mercado.

**CLANK!** Cada vez que haces *Clank!* (por ejemplo «+1 *Clank!*»), añades esa cantidad de cubos de tu suministro personal a la zona *Clank!* del tablero de franquicia (si tu suministro está agotado, no lo haces). También es posible 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.

**ROBAR CARTAS.** Cuando tienes que robar una o más cartas, las robas de tu propio mazo, no del mazo de aventura. Cuando tienes que robar una carta y tu mazo se ha agotado, barajas tu pila de descarte (sin añadir ninguna carta que tengas en tu zona de juego en ese momento) para formar un nuevo mazo.

Algunas cartas tienen efectos que dependen de cosas que tú tienes, o de cosas que has hecho durante tu turno (v. el apartado «Efectos de carta»). Recibes el efecto de una carta independientemente del orden en el que juegues tus cartas.

«*Luchadora autónoma*» dice: «Si tienes otro acompañante en tu zona de juego, +». Obtienes las dos espadas tanto si juegas el otro acompañante antes o después de la «*Luchadora autónoma*».


«*Herbología*» dice: «Si tienes alguna fruta mística, +». Si obtienes una ficha de fruta mística después de jugar «*Herbología*», sigues recibiendo la habilidad adicional.

Cuando hayas jugado todas tus cartas y realizado todas las acciones deseadas, declara el final de tu turno (v. el apartado «Final de tu turno y ataques del dragón»).

# Acciones

## Adquirir una carta


Puedes usar la habilidad para conseguir cartas con banderola azul de la fila de aventura.

 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. No puedes utilizar en ese momento, pero tendrás la oportunidad de robarla y jugarla más adelante, cuando vuelvas a barajar tu pila de descarte para formar un nuevo mazo. Cuando se toma una carta de la fila de aventura, **no se sustituye inmediatamente** por una nueva del mazo de aventura.

También puedes adquirir cartas con banderola amarilla de la reserva. Estas cartas son las mismas en cada partida. La reserva de estas cartas es limitada y pueden agotarse si los jugadores adquieren muchas de ellas.

## Luchar contra un monstruo


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

 Las espadas necesarias para derrotar a un monstruo se indican en su esquina inferior derecha.

Cuando luchas contra un monstruo 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 sustituyas inmediatamente** por una nueva carta del mazo de aventura.

También puedes luchar contra el cultista de la reserva. El cultista no se descarta cuando lo derrotas; cada jugador puede luchar contra el cultista varias veces durante su turno, obteniendo cada vez su recompensa.

## Movimiento

 Las botas sirven para desplazarse por el tablero. Cada bota te permite recorrer un camino hacia una nueva casilla. Muchas casillas tienen propiedades especiales (v. el apartado «Características del tablero»).


Todos los caminos requieren, como mínimo, una bota. Algunos caminos presentan requisitos y reglas *adicionales*:

- Un camino con icono de huellas requiere de dos o tres botas, según indique el propio icono.

Algunos son «caminos de montaña», identificados con un icono de piedra gris. Ciertas fichas pueden interactuar con esta característica; por lo demás, no tienen efectos adicionales.

- Un camino con iconos de monstruo te causa tantas heridas como iconos cuando lo recorres (v. el apartado «Vida y heridas»). Por cada espada que utilices, recibes una herida menos. No es obligatorio usar espadas para recorrer un camino con iconos de monstruo.

R11

- No puedes recorrer una ruta acuática (indicada con el icono de canoa), a menos que poseas una ficha de canoa (adquirida en el mercado). 
- Un camino de un solo sentido tiene forma de flecha y solo se puede recorrer en el sentido indicado. No puedes recorrerlo en sentido opuesto.
- Algunos caminos del tablero no llevan a ningún sitio, ya que no hay casillas al final del camino. No puedes recorrerlos. Durante la campaña, podrás utilizarlos cuando añadas destinos a sus extremos (tal y como indique el libro de secretos).

## Comprar en un mercado

Si estás en una casilla de aldea, puedes comprar una ficha de la zona de mercado del tablero de franquicia.

Todas las mercancías están disponibles en cada aldea a un precio de 7 monedas de oro. Coloca delante de ti, en tu zona de juego, cualquier mercancía que hayas adquirido. **Solo puedes poseer una mercancía de cada tipo** (pero, como sucede con todas las acciones, puedes realizar la acción de comprar más de una vez por turno, comprando mercancías *distintas*).

Las mercancías disponibles en el mercado están descritas en la contraportada de este reglamento.



## Alquilar un carruaje

Si estás en una casilla de cochera, puedes alquilar un carruaje para trasladarte a otra cochera del tablero.

Alquilar un carruaje siempre requiere una bota. Puede que también tengas que pagar una tarifa: la cantidad de oro total mostrada en las cocheras de salida y de destino. Por ejemplo: si la cochera de salida muestra 3 puntos de oro, y la cochera de destino muestra 5 puntos de oro, debes pagar un total de 8 puntos de oro para realizar el trayecto.




## Recoger un artefacto

Si estás en una casilla con una ficha de artefacto, puedes recogerla y colocarla en tu zona de juego. A diferencia de otras fichas (v. el apartado «Características del tablero»), no estás obligado a recoger un artefacto cuando entras por primera vez en la casilla.

**No puedes recoger una ficha de artefacto si ya dispones de una.** Cuando has recogido un artefacto, tienes que cargar con él. ¡Elige con cuidado! Puedes renunciar a recoger un artefacto para ir en busca de otro más valioso que se encuentre en otro sitio.

Cuando recoges una ficha de artefacto, **la ficha de dragón avanza una casilla en el marcador de furia.** Una vez que has conseguido un artefacto, deberías intentar regresar a la SF, en lo alto del tablero.



 Los iconos de tres huellas y de canoa, descritos en la acción de movimiento, son nuevos, así como la acción de alquilar un carruaje. Cuando compras en el mercado, solo puedes comprar una vez una misma mercancía. Ten en cuenta también que la acción de recoger un artefacto la puedes realizar en cualquier momento de tu turno; puedes realizarla mientras estás en una casilla que contenga un artefacto, y no estás obligado a realizarla cuando entres por primera vez en dicha casilla.

# Características del tablero

## Cocheras



Cuando te encuentras en una cochera, puedes realizar la acción de alquilar un carruaje, descrita en el apartado «Acciones».

R12

## Bosques



Cuando entras en un bosque (o en un bosque de hongos), te quedas agotado. Durante el resto del turno, no puedes utilizar más botas para la acción de movimiento.

Puedes seguir utilizando botas para otros propósitos, como, por ejemplo, completar un contrato que requiera botas.



Puedes seguir moviéndote por teletransporte (v. el apartado «Efectos de carta»). Sin embargo, aunque lo hagas, sigues estando agotado y no puedes utilizar botas para la acción de movimiento durante este turno.

## Sucursal de la franquicia (SF)



La casilla donde empiezas cada partida es la sucursal de la franquicia (SF). El objetivo del juego es regresar allí con un artefacto (v. el apartado «Final de partida y puntuación»). Una vez que sales de la sucursal, no puedes regresar con las manos vacías; debes recoger un artefacto del tablero antes de regresar.

## Círculos mágicos



Un círculo mágico no es una casilla, sino un indicador en la esquina de algunas casillas del tablero. El texto de algunas cartas te permite interactuar con un círculo mágico; en cualquier otro caso, estos círculos no tienen efecto.

## Recompensas

Algunas casillas del tablero te proporcionan algo cuando entras en ellas. No estás obligado a terminar tu turno en esa casilla, pero solo puedes obtener la recompensa **una vez cada turno**; para volver a obtener la recompensa, tendrás que volver a entrar en la casilla en un turno posterior. Así, en un mismo turno, puedes entrar en más de una casilla del mismo tipo, obteniendo algo en cada una.

Algunas de las cosas que puedes obtener en una casilla son:



**Secreto secundario** – Toma de la banca una ficha de secreto secundario al azar y revélala. Los efectos de los secretos secundarios están descritos en la contraportada de este reglamento.



**Secreto principal** – Toma de la casilla la ficha de secreto principal y revélala. Si la ficha de esa casilla ya se había tomado antes, no puedes tomar otra de la banca. Los efectos de los secretos principales están descritos en la contraportada de este reglamento.



**Fruta mística** – Toma de la casilla una ficha de fruta mística y colócala delante de ti, mostrando la cara «sin consumir» (la fruta entera).



**Robar carta** – Roba una carta de tu mazo.



**Oro** – Toma de la banca la cantidad de oro indicada.



**Curación** – Cúrate 1 herida (v. el apartado «Vida y heridas»).

R13

El bosque de hongos en el centro del tablero del Inframundo te da la opción de elegir una fruta mística o una curación (pero no ambas cosas).

R14



## Aldeas



Cuando estás en una aldea, puedes realizar la acción de comprar en el mercado, descrita en el apartado «Acciones».

R15

R16

## Hito



Un hito es cualquier casilla del tablero identificada con un número. Los números se refieren a un párrafo del libro de secretos. Cuando un jugador entra en una de estas casillas, interrumpe su turno y lee el correspondiente párrafo del libro; después, podrá proseguir con su turno.

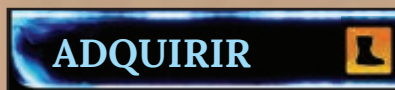
Algunas fichas de secreto (principal y secundario) pueden contener hitos adicionales. Funcionan del mismo modo; interrumpes tu turno al encontrarlo y lees el párrafo correspondiente en el libro de secretos.



Los bosques funcionan igual que las cuevas de cristal del juego básico de *Clank!*. Las aldeas funcionan como los mercados. Otras características del tablero son nuevas, por lo que deberías leer este apartado en su totalidad.

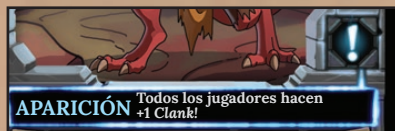
# Efectos de carta

## Adquirir



La característica *Adquirir* de una carta se aplica una vez, cuando la adquieres de la fila de aventura (no cuando la juegas de tu mano).

## Aparición



La característica *Aparición* de una carta se aplica inmediatamente cuando se descubre dicha carta en la fila de aventura (antes de cualquier ataque del dragón que pueda producirse al rellenar los espacios vacíos de la fila). Si en el inicio de la partida hay alguna carta con *Aparición* en la fila de aventura, se aplica su efecto antes de que el jugador inicial empiece su turno.

producirse al rellenar los espacios vacíos de la fila). Si en el inicio de la partida hay alguna carta con *Aparición* en la fila de aventura, se aplica su efecto antes de que el jugador inicial empiece su turno.

R17

## Cada jugador

Por lo general, cuando se requiere que «cada jugador» haga algo, el orden no tiene importancia. En los casos excepcionales en que pueda tenerla (p. ej., al tomar un recurso limitado), empieza el jugador que esté jugando su turno (o finalizándolo) y se procede en sentido horario, ignorando a los jugadores que hayan escapado o perdido el conocimiento (v. el apartado «Final de partida y puntuación»).

## Descartar

Algunas cartas te permiten descartar una carta. Solo puedes descartar cartas que tengas en la mano y que aún no 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 conseguirlo.

*Ejemplo: la carta «Asesora» te indica que puedes descartar una carta para robar dos cartas. Si no tienes una carta en la mano para descartar, no puedes robar las dos cartas.*

## Excluir

Algunas cartas y fichas pueden pedirte que excluyas una carta, efecto que retira de tu mazo la carta elegida, para el resto de la partida, lo cual va muy bien para deshacerse de las cartas relativamente débiles que componen tu mazo inicial. Cuando excluyes una carta, la devuelves a la caja.

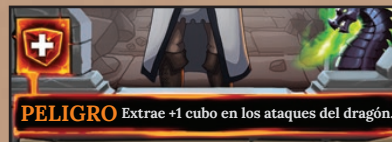
¡Ten en cuenta que excluir una carta no es lo mismo que destruirla! La exclusión no es permanente; al finalizar la partida, una carta excluida vuelve a su lugar de origen (un mazo inicial de jugador, el mazo de aventura, etc.), para ser utilizada de nuevo en la próxima partida.



No confundas *excluir* con *destruir*. «Excluir» funciona igual que el efecto de «destruir» en el juego básico de *Clank!*, y no es permanente (solo se aplica a la partida en curso). Sin embargo, en la campaña de *Clank! Legacy*, el efecto de «destruir» cartas implica retirarlas de forma permanente de tu copia del juego.

R18

## Peligro



Por cada carta con la característica *Peligro* en la fila de aventura, se extrae un cubo adicional en cada ataque del dragón.

R19

R20

## Signo «+»

Algunas cartas muestra un signo «+» junto a la habilidad, las espadas o las botas que proporcionan. Este hace referencia al texto de la carta, para indicar que, bajo ciertas condiciones, la carta puede generar una cantidad adicional del mismo recurso que ya te ha proporcionado.

*Ejemplo: la carta «Clérigo autónomo» siempre te proporciona un mínimo de 2 de habilidad. Su texto indica que «Si tienes otro acompañante en tu zona de juego, +2», lo cual te proporciona un total de 4 de habilidad si tienes otro acompañante en tu zona de juego.*

## Teletransporte

El teletransporte es una forma especial de movimiento que te permite desplazarte directamente de una casilla a otra. No tienes que usar botas para realizar este movimiento (aunque seguirás agotado si has entrado en un bosque en este turno).

En muchas ocasiones, el teletransporte te lleva a una «casilla adyacente», es decir, a una casilla conectada por un camino a tu casilla actual. Ignoras cualquier icono que haya en el camino e incluso te puedes teletransportar en sentido contrario en un camino de un solo sentido.

## Finalizar tu turno y ataques del dragón

Una vez que hayas jugado todas tus cartas y hayas realizado todas las acciones oportunas, declaras el final de tu turno. A continuación, debes realizar los pasos siguientes, por orden:

### 1) Resuelve contratos

Si cumples las condiciones de cualquier contrato que se resuelve al final del turno, sigue sus instrucciones (v. el apartado «Contratos»).

### 2) Despeja tu zona de juego y roba una nueva mano

Coloca en tu pila de descarte todas las cartas de tu zona de juego. Deja esta pila de descarte boca arriba, para distinguirla de tu mazo.

Roba cinco cartas de tu mazo para tu próximo turno. En el caso excepcional de que ya tengas cartas en tu mano, como resultado de la resolución de un contrato, roba cinco cartas *más* para tu próximo turno.

### 3) Rellena la fila de aventura

Si la fila de aventura contiene menos de seis cartas, rellena los espacios vacíos con nuevas cartas del mazo de aventura. Recuerda: en la fila de aventura no debe haber espacios vacíos al iniciarse el turno del siguiente jugador.

- Si revelas una carta de suceso mientras rellenas la fila de aventura, resuelve de inmediato sus efectos, descártala en la pila de descarte de la aventura y sigue relleno la fila de aventura.
- Si ya hay más cartas de las necesarias en la fila de aventura (debido a las instrucciones de una carta o del libro de secretos), deja la fila de aventura como está.
- En el caso excepcional de que no queden cartas suficientes en el mazo de aventura, baraja la pila de descarte de la aventura para formar un nuevo mazo de aventura.

### 4) Comprueba si el dragón ataca

Si alguna de las cartas recién añadidas a la fila de aventura muestra un símbolo de ataque del dragón, ¡el dragón Malathrex ataca! El dragón solo ataca una vez, sin importar cuántos símbolos de ataque del dragón han sido revelados. Ten en cuenta también que solo provocan un ataque los símbolos *nuevos* de ataque del dragón. Las cartas que ya estaban anteriormente en la fila de aventura no vuelven a provocar ataques.



Para **realizar un ataque del dragón**, toma todos los cubos de la zona *Clank!* e introdúcelos en la bolsa del dragón. Agítala y extrae de la bolsa una cantidad de cubos igual al número indicado por la ficha de dragón en la casilla del marcador de furia. Cada cubo negro extraído se deja a un lado, pero cada cubo de color representa una herida recibida por el correspondiente jugador. Los cubos que quedan sin extraer permanecen en la bolsa, pudiendo ser extraídos posteriormente. Cuanto más *Clank!* haces, más probable es que llames la atención del dragón y te ataque. ¡Gestionar el nivel de ruido es clave para sobrevivir!

R21


El nivel de furia del dragón aumenta a lo largo de la partida. Cada vez que se recoge un artefacto, y siempre que se descubre un huevo de dragón dorado (un tipo de secreto secundario), la ficha de dragón avanza una casilla en el marcador de furia, lo cual puede provocar que se extraigan más cubos en el siguiente ataque. Cuantos más cubos se extraen, más mortífera es la partida. ¡Así que cuidado con dónde pisas!

En el caso excepcional de que la bolsa de dragón se quede vacía después de un ataque, la partida finaliza de inmediato: todos los jugadores que quedan pierden el conocimiento.

## Puntos de vida y heridas

Los puntos de vida de cada jugador se contabilizan en el marcador de vida que se encuentra en el margen izquierdo del tablero de franquicia. Cuando sufras heridas durante la partida, coloca tus cubos en el marcador de vida de tu color, empezando por la izquierda.

- Si la herida proviene de un ataque del dragón, usa los cubos extraídos de la bolsa del dragón.
- Si recibes heridas por otro motivo, usa los cubos de tu suministro personal. ¡No puedes sufrir heridas de este modo voluntariamente (por ejemplo, moviéndote por un camino de monstruo sin llevar una espada) si no te quedan cubos en tu suministro, o 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 (v. el apartado «Final de partida y puntuación»).



Cuando finalizas tu turno, debes seguir unos pasos ordenados. El paso 1 (Resuelve contratos) es totalmente nuevo. El paso 3 (Rellena la fila de aventura) ahora incluye la gestión de las cartas de suceso. Así mismo, la partida finaliza inmediatamente si la bolsa del dragón se queda vacía después de un ataque.

## Turno de ejemplo

El jugador verde juega en su turno las siguientes cartas:



El jugador aplica los efectos descritos en sus cartas a medida que las juega, por lo que añade 1 cubo a la zona Clank! debido a su «Tropiezo»; luego lo retira en cuanto juega su carta «Disfraz glamuroso» (el jugador dispone de otro -1 Clank! de la carta «Disfraz glamuroso», que podría usar más tarde durante este turno si hiciera más Clank!).

Tiene un total de tres botas y las utiliza para desplazarse por dos caminos distintos. Se detiene en un bosque; ya no puede mover más durante este turno, por lo que ignora la tercera bota.

Como se encuentra en un bosque, el jugador utiliza sus dos espadas para enfrentarse a una driade de la fila de aventura. Gana 2 puntos de habilidad (según indica el texto «DERROTA» de la carta «Driade») y coloca al monstruo en la pila de descarte de la aventura.

Ahora dispone de 5 puntos de habilidad (3 de las cartas que ha jugado y 2 más de la driade que ha derrotado). Utiliza sus 5 puntos de habilidad para adquirir «Visita comercial» de la fila de aventura y coloca la carta en su propia pila de descarte. Como acaba de adquirir la carta, no obtiene sus puntos de oro ni las botas hasta que haya barajado su pila de descarte, robe la carta y la juegue.

Una vez jugadas todas las cartas de su mano, y utilizados todos los recursos posibles, el jugador verde finaliza su turno. No ha cumplido ningún contrato durante este turno, así que se limita a colocar en su pila de descarte todas las cartas que ha jugado y a robar cinco nuevas cartas para su próximo turno.



A continuación, es el momento de rellenar la fila de aventura. Tras el turno del jugador verde, solo hay cuatro cartas en la fila de aventura, por lo que se deben revelar dos cartas nuevas del mazo de aventura para rellenar los espacios. Una de ellas muestra un símbolo de ataque del dragón, provocando un ataque en este turno.



Todos los cubos de la zona Clank! se introducen en la bolsa del dragón. La ficha de dragón se encuentra en la quinta casilla del marcador de furia, por lo que se extraen cuatro cubos de la bolsa.

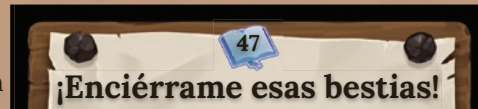


Uno de los cubos es negro; se deja a un lado, sin afectar a nadie. El segundo es verde, por lo que el jugador verde recibe 1 herida. Los dos últimos cubos son amarillos, por lo que el jugador amarillo recibe 2 heridas.

## Contratos

Durante la campaña, el libro de secretos te indicará que tomes cartas del cardporium y las coloques en la fila de contratos (más allá de las pilas de reserva). Las cartas de contrato se utilizan durante la campaña para representar tu trabajo para Acquisitions Incorporated. No se barajan nunca en el mazo de aventura ni en el mazo de ningún jugador.

Algunos contratos muestran un número en su parte superior, que se corresponde con el hito que permitió sacar el contrato del cardporium. Dicho número sirve como recordatorio de que la trama en torno a este contrato ya está en marcha; no leas el libro de secretos cada vez que un jugador entre en la casilla con ese número.



Para cumplir un contrato, se te suele pedir que satisfagas ciertas condiciones y/o que pagues determinados costes descritos en el texto. Cualquier jugador puede cumplirlo, tal y como se especifica, y, por lo general, al finalizar su turno.

- Al cumplir un contrato, es probable que se te pida que leas un párrafo del libro de secretos, lo que te puede proporcionar alguna recompensa. Recuerda leer siempre cada párrafo *en su totalidad*. Si debes detener la lectura para hacer algo indicado en el párrafo, asegúrate de acabar de leerlo a continuación.
- Algunos contratos ofrecen más de una manera de cumplirlos. Debes elegir solo una de las opciones.
- Algunos contratos solo pueden completarse durante una partida en una cara específica del tablero: el Supramundo o el Inframundo. Durante la preparación, puedes apartar cualquier contrato que no pueda ser cumplido en esa cara del tablero, recuperándolo en una partida posterior que permita su cumplimiento.
- Algunos contratos requieren que viajes a una casilla específica del tablero. Puedes usar las fichas de destino de hito para señalar dichas casillas.



Cuando una carta de contrato se ha cumplido, puedes destruirla. No la volveréis a necesitar.

## Progreso individual durante la campaña

En el exterior de la caja de mazo de cada jugador hay dos maneras de registrar el progreso individual durante la campaña: la categoría del asociado y los objetivos personales.

La **categoría del asociado** es una medida de tu posición dentro de Acquisitions Incorporated. Se trata de un itinerario que completas a medida que consigues Verificaciones de Aprobación Reticente. Puedes obtener estas verificaciones de muchas maneras, por ejemplo, en forma de recompensas por haber cumplido un contrato, párrafos del libro de secretos y evaluaciones de empleado al finalizar una partida. Cada vez que consigas una verificación, marca con un rotulador la siguiente casilla vacía de tu itinerario de categoría del asociado. Fíjate que el itinerario se divide en varias secciones. Esto se explica más adelante (junto a las evaluaciones de empleado), en el apartado «Final de una partida de campaña».

Los **objetivos personales** son una lista de tareas exclusivas de cada jugador. Cada vez que completes uno de estos objetivos, marca con un rotulador una de sus casillas. De hecho, puedes completar algunos objetivos personales más de una vez por partida (por ejemplo: «Toma un secreto principal»). Cada vez que completes una fila de objetivos personales, consigues una Verificación de Aprobación Reticente (v. el apartado «Final de partida de campaña»).



En esta página se explican características completamente nuevas y exclusivas de *Clank! Legacy: Acquisitions Incorporated*. Deberías leerla por completo.

## Final de partida y puntuación

Una partida finaliza cuando **todos** los jugadores «acaban la jornada». Hay dos maneras de hacerlo:

Acabas la jornada voluntariamente cuando **escapas**; es decir, cuando llegas a la SF con un artefacto.

Finaliza lo que te quede de turno y, antes de rellenar la fila de aventura, retira del tablero tu miniatura y todos tus cubos de la zona *Clank!*. Así mismo, toma una de las fichas de jarra junto a la SF; ¡vale 20 puntos adicionales!

Acabas la jornada involuntariamente cuando **pierdes el conocimiento**. Esto sucede cuando tu marcador de vida está lleno (v. el apartado «Puntos de vida y heridas»). Tumba tu miniatura sobre el tablero.

Si no tienes ningún artefacto, o si tu miniatura se encuentra en la zona peligrosa del tablero, pues... mal asunto. En lugar de hacer el recuento de tus puntos como se describe a continuación, **te anotas 0 puntos**. Si estás jugando la campaña, hay efectos adicionales (v. el apartado «Final de una partida de campaña»).


**Zona peligrosa**




Cuando un jugador acaba la jornada (de una forma u otra), deja de jugar turnos. A partir de ese momento, no añade más cubos a la zona *Clank!* y las cartas que afectan a todos los jugadores ya no le afectan. Tampoco sufre heridas de los cubos extraídos de la bolsa del dragón, ni roba ni juega cartas y no realiza acciones.


En su lugar, cada vez que es el turno de un jugador que ha acabado su jornada, dicho jugador toma todos los cubos de la zona *Clank!* y los introduce en la bolsa del dragón. Luego, agita la bolsa y, sin tener en cuenta la casilla del indicador de furia donde se encuentra la ficha de dragón ni ningún PELIGRO adicional de la fila de aventura, extrae exactamente cuatro cubos (o seis, en una partida de 2 jugadores). Las heridas se reparten como en cualquier ataque del dragón.


Cuando todos los jugadores han acabado la jornada, cada jugador (que haya conseguido un artefacto y no haya perdido el conocimiento en la zona peligrosa) procede al recuento de sus puntos, atendiendo a lo siguiente:

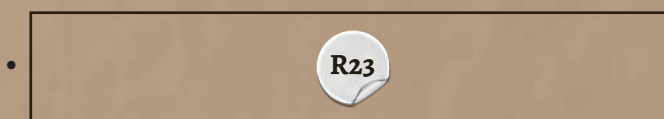
-  El valor de su artefacto. (Si no tiene ninguno, ¡no puntúa!)



-  Puntos de cualquier otra ficha que haya adquirido (incluyendo la ficha de jarra, si ha llegado a salvo a la SF).

-  Tantos puntos como la cantidad de oro acumulada.

-  Puntos otorgados por las cartas de su mazo, incluyendo su mano y su pila de descarte (el valor de cada carta se indica en su esquina superior derecha).



El jugador con más puntos es el ganador de esta partida, ¡y es nombrado Empleado del Mes de la franquicia! (al menos hasta el inicio de la siguiente partida). En caso de empate, de entre los empatados, gana el jugador que tenga el artefacto más valioso.

Si estás jugando la campaña, pasa al apartado «Final de partida de campaña», en la página siguiente.



Lo que se denominaba *zona subterránea* en el juego básico de *Clank!*, ahora se conoce como *zona peligrosa*. Cuando un jugador «acaba la jornada» (escapando o perdiendo el conocimiento), no hay contador de cuenta atrás; más arriba se explica cómo gestionar los jugadores que han quedado eliminados. Cuando un jugador escapa, retira todos sus cubos de la zona *Clank!*.

# Final de partida de campaña

En la mayoría de juegos de tablero, cuando acabas de jugar, recoges todos los elementos del juego en la caja y, cuando quieres volver a jugar, vuelves a prepararlos. Como CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated es un juego legacy, finalizar la partida requiere de algo más que sumar los puntos y determinar el ganador.

Durante la campaña, al finalizar cada partida, deben completarse los siguientes pasos:

## 1) Rellenar tu informe de misión

Anota las puntuaciones de la partida en la correspondiente fila del documento de informes de misión. Para ello, determina las puntuaciones tal y como se explica en el apartado «Final de partida y puntuación». Si aún no has rellenado la información de «distinción del asociado» para esta partida, el epílogo que debes leer en el siguiente paso te lo explicará.

Al finalizar la campaña, la Sede Central de Acquisitions Incorporated evaluará tu rendimiento; para ello, valorará tus informes de misión y tus Verificaciones de Aprobación Reticente.

## 2) Leer contratos y el epílogo

Revisa cualquier contrato que contenga instrucciones para el final de la partida y llévalas a cabo.

A continuación, en el libro de secretos, lee en voz alta el epílogo de la partida que acabas de completar (como se especifica en el documento de informes de misión). Lleva a cabo cualquier instrucción que indique el texto.

## 3) Evaluar a los empleados

Cada jugador, en el itinerario de categoría del asociado de su propia caja de mazo, marca una casilla con una Verificación de Aprobación Reticente por cada una de las siguientes condiciones que cumpla durante la partida:

- Puntuar más de 0 puntos.
- Ganar la partida.
- Completar una fila de objetivos personales en su caja de mazo.

R25

Cuando marcas la primera casilla de una nueva sección del itinerario, eres ascendido y alcanzas una nueva categoría: ¡bronce, plata u oro! Lee el párrafo del libro de secretos correspondiente al número indicado.

Ten en cuenta que si te ascienden durante una partida, tienes que esperar a que se tramite el papeleo. Tendrás noticias al final de la partida, cuando leas el libro de secretos durante la evaluación de los empleados.



En esta página se explican los pasos a seguir al finalizar una partida de campaña. Deberías leerla en su totalidad.

## 4) Ordenar elementos del juego

Cada jugador recompone su mazo. Los jugadores devuelven a sus respectivos lugares cualquier carta que hayan adquirido de la reserva o del mazo de aventura durante la partida. Asimismo, devuelven a su lugar de origen cualquier carta que hubiera sido excluida. Cada jugador debe terminar con su mazo inicial de 10 cartas.

R26

De una partida a otra, los jugadores no conservan fichas de ningún tipo. Los jugadores devuelven a la reserva general las monedas de oro, los secretos y otras fichas, incluyendo aquellas que se han dejado a un lado o se han devuelto a la caja durante la partida.

R27

## 5) Comprobar actuaciones nefastas

R28

Si algún jugador ha puntuado 0 puntos en esta partida, añade una «X» al marcador de Dran Enterprises (en la contraportada de este reglamento). En caso de que sean varios jugadores los que han puntuado 0 puntos, solo se añade una «X».

Tras añadir la «X», lee  167 en el libro de secretos.

## 6) ¿Continuar?

Podéis optar por empezar directamente la siguiente partida de la campaña. Si preferís no hacerlo, cada jugador guarda su mazo inicial en su caja de mazo (junto a sus cubos Clank!).

Las cartas de contrato que hayan quedado en la fila de contratos se mantienen para la siguiente partida; las colocarás junto al margen superior del tablero durante el primer paso de la preparación. Si ahora vas a recoger el juego, guarda estos contratos con las cartas de la reserva; de este modo, los encontrarás fácilmente cuando prepares la próxima partida.

# Tu franquicia en marcha

## Franquicias frente a frente

En el transcurso de la campaña, cada copia de *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated* se convierte en un juego tan único como la gente que lo juega. Las decisiones tomadas darán lugar a un tablero distinto, a una diferente combinación de cartas en el mazo de aventura y a más cosas. Puedes poner a prueba tu franquicia en una copia del juego distinta, combinando tu tablero de juego con un mazo de aventura diferente, o tu tablero de franquicia con una bóveda diferente... ¡lo que se te ocurra!

Para preservar las sorpresas de la trama, no se recomienda combinar copias de *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated* hasta haber completado la campaña en ambas copias. Pero si no puedes esperar, ¡no utilices el libro de secretos! Ignora los hitos, los contratos y cualquier otra referencia a elementos de la trama en curso. Así mismo, como estás operando fuera del territorio asignado a tu franquicia, no obtienes Verificaciones de Aprobación Reticente. Posteriormente, podrás retomar el progreso de tu campaña con tu copia del juego intacta.

## Una aventura clásica

Una vez completada la campaña, es posible combinar partes de *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated* con el juego básico de *Clank!*.

Puedes utilizar tus tableros de juego *legacy* y de franquicia, ya completados, como si se tratara de una expansión para el juego básico. Prepara los elementos del juego de la forma habitual, pero utiliza el mazo de mazmorra original del juego básico de *Clank!*.

También puedes optar por incorporar cartas de *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated* al mazo de mazmorra original del juego básico de *Clank!*. Ten en cuenta que hay elementos del juego *legacy* que no están incluidos en el juego básico, como la fruta mística, los tumularios y los agentes de Dran. Si juegas con un tablero del juego básico de *Clank!*, puedes retirar cartas que hagan referencia a estos elementos.

## Personajes

También puedes añadir al combinado cajas de personajes de *CLANK!*: ¡pequeñas expansiones que puedes jugar tanto con el juego básico como con *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated*!

¡Dale caña con la caja de *Upper Management Pack*! Ponte en la piel de los legendarios aventureros Omin Dran, Jim Darkmagic, Viari y Mòrgaen, con mazos de personaje exclusivos y vistosas miniaturas coleccionables. *Atención: su uso durante la campaña puede causar leves inconsistencias narrativas. Consulte a su alquimista.*

Si prefieres ascender en el organigrama corporativo, la caja de *The 'C' Team Pack* pone sobre la mesa a Walnut Dankgrass, Rosie Beestinger, K'thriss Drow'b y Donaar Blit'zen, con más miniaturas magníficas y mazos de personaje. Puede que no sean altos directivos, pero seguro que sobreviven (bueno, probablemente) y, si no... ¡no pasa nada! ¡Aquí siempre contratamos gente!



# Créditos

## Autor

Andy Clautice

## Dirección de diseño

Paul Dennen

## Productor ejecutivo

Scott Martins

## Ilustración y diseño gráfico

Clay Brooks, Anika Burrell, Derek Herring,  
Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

## Ilustraciones de las cartas

Harvey Heinrich, Derek Herring, Kenan Jackson,  
Eun Kyung, Samson Ledesma, Han Pyo Lee, Paul Medalla,  
Melvin Quito, Raul Ramos, Hyung Sun, Man Suk, Alben Tan

## Redacción

Andy Clautice

## Producción

Evan Lorentz, Tim McKnight

## Ayudantes de diseño y desarrollo del juego

Paul Dennen, Evan Lorentz, Tim McKnight, Kevin Spak

## De Penny Arcade

### Ayudante de redacción

Jerry Holkins

### Ilustración de la portada

Mike Krahulik

### Dirección de diseño

Francisco Villaseñor

### Producción

Elyssa Grant

## 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! Legacy: Acquisitions Incorporated*.

## Devir

### Editor

Xavi Garriga

### Traducción

Ángel F. Bueno y Marià Pitarque

**DEVIR**

Devir Iberia S.L.  
Rosselló 184  
08008 Barcelona  
www.devir.com



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.renegadegames.com

CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated © 2019  
Dire Wolf Digital, LLC. Todos los derechos reservados.  
Publicado por: Dire Wolf Digital y Renegade Game  
Studios. ACQUISITIONS INCORPORATED y el  
logotipo "AI" son marcas registradas de Penny Arcade,  
Inc. Acquisitions Incorporated y los personajes  
Jim Darkmagic, Omin Dran, Viari and Morgaen son  
propiedad de Penny Arcade, Inc. © 2010-2014. Todos  
los derechos reservados. CLANK! © 2016 Dire Wolf  
Digital, LLC. Todos los derechos reservados.

# Referencia de campo

## Mercancías



### Canoa

Puedes utilizarla para recorrer rutas acuáticas (señaladas con una línea discontinua azul y blanca).

Te otorga 5 puntos al finalizar la partida.



### Corona

Te otorga la cantidad de puntos indicada.

Al comprar una, el jugador toma la corona más valiosa disponible.

R29

R30

R31

## Secretos principales



### Huevo de dragón oscuro

Conserva esta ficha; te otorga 3 puntos al finalizar la partida. Todos tus oponentes hacen +3 Clank!.



### Ocurrencia

Robas de inmediato 3 cartas; después, devuelve la ficha a la caja.



### Gran tesoro

Esta ficha te otorga 5 puntos de oro. Puedes conservarla hasta el final de la partida o gastarla normalmente.



### Poción supercurativa

Úsala en tu turno para curarte 2 heridas.

Consévala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.

R32

## Secretos secundarios



### Huevo de dragón de oro

Conserva esta ficha; te otorga 3 puntos al finalizar la partida. Avanza una casilla en el marcador de furia.



### Poción curativa

Úsala en tu turno para curarte 1 herida.

Consévala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.



### Poción de fuerza

Úsala en tu turno para obtener 2 espadas.

Consévala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.



### Poción de rapidez

Úsala en tu turno para obtener 1 bota.

Consévala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.



### Excluir una carta

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



### Tesoro

Esta ficha te otorga 2 puntos de oro. Puedes conservarla hasta el final de la partida o gastarla normalmente.

R33



Algunas mercancías y fichas de secreto son distintas de las del juego básico de Clank!. El marcador de Dran Enterprises es un nuevo elemento del juego.

## MARCADOR DE DRAN ENTERPRISES

Acquisitions Incorporated es la principal organización de aventuras contratadas de este plano y de otros muchos. Pero tiene competencia. Una de la que oirás hablar mucho es Dran Enterprises. Cada vez que el libro de secretos (o una regla) indique que hay que marcar con una «X» una casilla del marcador de Dran Enterprises, marca la casilla vacía más a la izquierda en el marcador que hay aquí abajo. Cada vez que marques una casilla numerada, lee inmediatamente el párrafo correspondiente en el libro de secretos.

