

CLANK!™

UNA AVENTURA DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

No hay territorio más peligroso en todo el reino que los pasadizos bajo la Fortaleza del Dragón. Solo los ladrones más habilidosos pueden colarse allí, robar al dragón y escapar para contarlo. Como no podía ser de otra manera, tú y tus compadres ladrones os habéis desafiado mutuamente a intentarlo...

Por el camino, reclutaréis aliados y rapiñaréis botín adicional. Pero bastará un paso en falso para que hagais... Clank! Cualquier ruido negligente llamará la atención del dragón y cada artefacto robado incrementará su furia. La única esperanza de escapar de allí con vida es que tus amigos hagan más ruido que tú...

Componentes



Tablero de dos caras



Cartas de reserva

15 «Mercenario», 15 «Explorar»,
12 «Tomo secreto», 1 «Goblin»



Cuatro mazos de inicio de diez cartas

Cada uno contiene: 6 «Desvalijar»,
2 «Tropiezo», 1 «Paso lateral»,
1 «Reptar»



Mazo de mazmorra

100 cartas



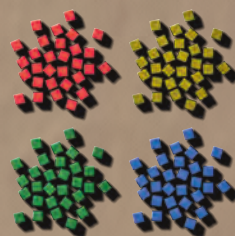
7 artefactos



11 secretos
principales



18 secretos
secundarios



120 cubos Clank!
30 de cada color



Ficha de dragón



24 cubos de dragón



2 llaves maestras



2 mochilas



3 coronas



3 ídolos de mono



4 fichas
de maestría



Oro



Cuatro peones de jugador



Bolsa del dragón

Preparación

A Cada jugador coge los 30 cubos *Clank!* de su color, como suministro personal.

También coge el peón de su color y un mazo que contiene las diez cartas siguientes:

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

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

B  Coloca boca arriba los siete artefactos (de valores entre 5 y 30) en las correspondientes casillas numeradas.

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

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

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

Devuelve a la caja, sin mirarlos, los secretos principales sobrantes.

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

E Coloca las mercancías en la zona de mercado:



Dos llaves maestras



Dos mochilas



Tres coronas (de valores 10, 9 y 8)

F  Coloca los tres ídolos de mono en el Altar del Mono.

G  Coloca las fichas de maestría junto a la esquina superior izquierda del tablero, una por cada jugador.

H Coloca las monedas de oro (de valores entre 1 y 5) junto al tablero, a modo de banca.

I Coloca la ficha de dragón (negra) en el marcador de furia.

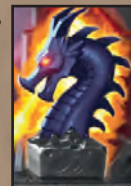
- En partidas con 4 jugadores, colócala en la primera casilla.
- En partidas con 3 jugadores, colócala en la segunda casilla.
- En partidas con 2 jugadores, colócala en la tercera casilla.

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

K Coloca la carta «Goblin» en la reserva, junto al tablero, al lado de las pilas de cartas «Mercenario», «Explorar» y «Tomo secreto».

L Baraja el mazo de mazmorra y revela seis cartas boca arriba para formar la fila de mazmorra.

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



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

M Cada jugador coloca su peón en la entrada de la mazmorra, en la parte superior del tablero; seguidamente, los jugadores barajan sus respectivos mazos de diez cartas y roban cinco cartas.

N Empieza el jugador más discreto (o podéis echarlo a suertes). La partida se desarrollará 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.

El ejemplo de la siguiente página muestra la preparación del juego usando el anverso del tablero, recomendada para vuestra primera partida. ¡Pero en el reverso (con un cielo de ocaso) os espera una mazmorra distinta!

G



M

C

E

N

D

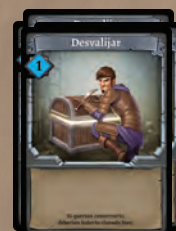
B

F

L



A

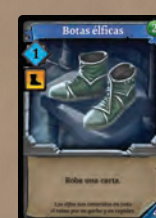
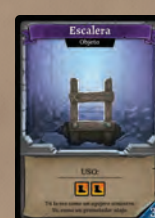
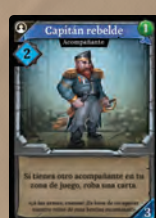


H

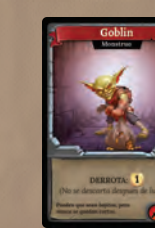
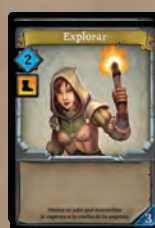


I

J



K



Así que quieres ser ladrón, ¿eh?...

Clank! es un juego de construcción de mazos. Cada jugador dispone de su propio mazo y parte del juego consiste en ir construyéndolo.

Empiezas cada uno de tus turnos con cinco cartas en la mano y las jugarás todas, en el orden que decidas. Muchas de las cartas generan recursos, de los que hay tres tipos diferentes:



HABILIDAD, que se utiliza para adquirir nuevas cartas para tu mazo.



ESPADAS, que se utilizan para combatir a los monstruos que infestan la mazmorra.



BOTAS, que se utilizan para moverse por el tablero.

Cada vez que adquieres una carta nueva, la colocas boca arriba en tu pila de descarte. Cuando tienes que robar una carta y tu mazo se ha agotado, barajas tu pila de descarte para formar un nuevo mazo de cartas boca abajo. Cada vez que barajas, ¡las cartas nuevas pasan a formar parte de un mazo más grande y mejor aprovisionado!

Los jugadores empiezan la partida con las mismas cartas en sus mazos, pero en sus respectivos turnos irán adquiriendo cartas diferentes. Como las cartas pueden hacer toda una variedad de cosas, el mazo (y la estrategia) de cada jugador se irá diversificando a medida que avanza la partida.



1. El objetivo

Las condiciones de este desafío entre ladrones son claras: todos deben entrar en la mazmorra y robar un artefacto. Técnicamente, escapar con vida es opcional; aunque preferible, sin lugar a dudas.

Durante la partida, tienes dos objetivos:

- Conseguir una ficha de artefacto y escapar del dragón, regresando al punto de partida, fuera de la mazmorra.

Normalmente, solo podrás cargar con un artefacto, y en cuanto coges 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 del Reino!



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 largo y peligroso. ¡Asegúrate de que puedes escapar de la mazmorra una vez que lo tengas!



2. El plan

Robarle al dragón no es cosa fácil, no señor. Tendrás que aventurarte por las ruinas, enfrentarte con monstruos y conseguir tesoros valiosos.

Durante tu turno, puedes usar los recursos que hayas generado (habilidad, espadas, y botas) para realizar cualquiera de las acciones que se describen a continuación. 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.

Adquirir una nueva carta para tu mazo

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

Usar un objeto

Los objetos son las cartas con banderola morada de la fila de mazmorra. Los objetos se pueden adquirir con puntos de habilidad, pero no pasan a formar parte de tu mazo. En lugar de eso, realiza lo que indica el texto «USO» de la carta y colócala después en la pila de descarte de la mazmorra (junto al mazo de mazmorra).

El coste de habilidad de un objeto se indica en la esquina inferior derecha.

Luchar contra un monstruo

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



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

Cuando luchas contra un monstruo de la fila de mazmorra, obtienes la recompensa que indica el texto «DERROTA» de la carta. Seguidamente, coloca la carta en la pila de descarte de la mazmorra (no en tu pila de descarte).

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

Comprar en el mercado

El mercado está formado por varias casillas en las que los vendedores atienden a los que exploran la mazmorra. Si estás en una casilla de mercado, puedes hacer compras. En el mercado, todas las mercancías cuestan 7 monedas de oro. Coloca delante de ti, en tu zona de juego, cualquier mercancía que hayas adquirido. Las mercancías disponibles en el mercado están descritas en la contraportada de este reglamento.



Recorrer un pasadizo



Las botas sirven para desplazarse por los pasadizos de la mazmorra. Cada bota te permite recorrer un pasadizo hasta una nueva estancia.

Algunos pasadizos tienen reglas especiales:

- Un pasadizo con icono de huellas requiere de dos botas en lugar de una para recorrerlo. 
- Un pasadizo con iconos de monstruo 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 pasadizo con monstruos). 
- No puedes recorrer un pasadizo con icono de candado a menos que dispongas de una ficha de llave maestra (adquirida en el mercado). 
- Un pasadizo 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 estancia, puedes coger *una* de las fichas que contiene (secreto secundario, secreto principal, ídolo de mono o artefacto) y colocarla delante de ti.

- Cuando coges una ficha de artefacto, desplaza la ficha de dragón una casilla en el marcador de furia.
- Cuando entras en una estancia, solo puedes coger una ficha (si la estancia contiene más de una ficha, debes salir y volver a entrar para coger otra ficha).
- No puedes coger una ficha de artefacto si ya tienes una.
- No tienes que coger una ficha si no quieres (puedes renunciar a un artefacto para ir en busca de otro más valioso que se encuentre en otro sitio).
- Cuando coges una ficha de secreto principal o secundario, revélalo. Las fichas de secreto están descritas en la contraportada de este reglamento.



Siempre que entras en una estancia de cueva de cristal, te quedas agotado al recorrer sus laberínticos pasadizos y no puedes seguir usando botas durante ese turno. Aún puedes moverte por teletransporte (como se explica en las **maniobras avanzadas**), pero no puedes usar botas hasta tu siguiente turno.

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

Ganar oro

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

Clank!

Ciertas cartas provocan que hagas *Clank!* Cuando eso sucede, 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.

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 has jugado y roba cinco cartas nuevas para tu siguiente turno. Cualquier habilidad, espada o bota que no hayas utilizado se pierde, ¡así que dales buen uso!

En su turno, el jugador verde juega las siguientes cartas:



El jugador verde 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 «Movimiento sigiloso» (el jugador dispone de otro -1 *Clank!* de la carta «Movimiento sigiloso», que podría usar más tarde durante este turno si hiciera más *Clank!*).

Tiene un total de dos botas y las utiliza para desplazarse por dos pasadizos distintos. Se detiene en una estancia de Cueva de Cristal; ya no podría mover más durante este turno, aunque tuviera más botas.

El jugador utiliza sus dos espadas para enfrentarse a un infante orco de la fila de mazmorra. Gana 3 puntos de oro (según indica el texto «DERROTA» de la carta «Infante orco») y coloca al monstruo en la pila de descarte de la mazmorra.

Después, utiliza sus 3 puntos de habilidad para adquirir un mercader trasgo de la fila de mazmorra, y coloca la carta en su propia pila de descarte. Como acaba de adquirir la carta, no obtiene sus puntos de oro ni de habilidad hasta que haya barajado su pila de descarte, robe la carta y la juegue.

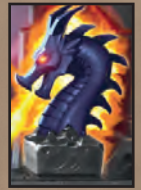
Una vez jugadas todas las cartas de su mano, y utilizados todos los recursos posibles, el jugador verde finaliza su turno.



3. La señal

La reina de la Fortaleza del Dragón es Nictotraxian, a quien mejor llamaremos «Nicki», para abreviar. No le va a gustar nada que andemos merodeando por su guarida y le cojamos sus cosas.

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



Para resolver un ataque del dragón, coge todos los cubos que haya en la zona Clank! e introdúcelos en la bolsa del dragón. Agita la bolsa y saca tantos cubos como el número indicado en ese momento en el marcador de furia del dragón. Cada cubo negro se deja aparte, 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 el dragón te descubra y te ataque. ¡Gestionar tu nivel de ruido es crucial para tu supervivencia!

La furia del dragón se incrementa a lo largo de la partida. Cada vez que se coge un artefacto y siempre que se descubra un huevo de dragón (uno de los secretos secundarios), la ficha de dragón avanza una casilla en el marcador de furia, por lo que es posible que se extraigan más cubos de la bolsa en el siguiente ataque del dragón. Cuantos más cubos se extraen, más mortífera se vuelve la partida. ¡Así que mucho cuidadito!

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

Todos los cubos de la zona Clank! se introducen en la bolsa del dragón. En ese momento, 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 aparte y no afecta a nadie. El siguiente cubo es verde, por lo que el jugador verde sufre una herida. Los dos últimos cubos son amarillos, por lo que el jugador amarillo sufre dos heridas.

4. La salida

Explorar mazmorras tiene sus riesgos. Un ladrón profesional debe poner buen cuidado en preservar su estado físico, tanto para optimizar sus beneficios como sus posibilidades de supervivencia. Recuerda que los dos principales impedimentos para gastar dinero son estar arruinado y estar muerto.

Los puntos de vida de cada jugador se contabilizan en el marcador de vida que se encuentra en la parte inferior 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 dragón, usa los cubos extraídos de la bolsa del dragón.

Si optas por sufrir heridas al recorrer un pasadizo 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 escapar de la zona subterránea de la mazmorra, los lugareños te rescatan y podrás contabilizar los puntos conseguidos.
- Si todavía no has conseguido un artefacto, o si sigues encallado en los subterráneos, 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 regresar al punto de partida, fuera de la mazmorra. Si consigues completar todo el camino de vuelta sin perder el conocimiento, ¡recibirás una ficha de maestría valorada en 20 puntos adicionales!

Y recuerda que si no tienes un artefacto, no puedes salir de la mazmorra, ¡ni ser rescatado!



Subterráneos

5. El final del camino

En este tipo de atracos, la sincronización es fundamental; es mucho peor que te pille un dragón a que te pillen las autoridades. ¡Dónde va a parar! Pero como en todo atraco que se precie, nada tiene de malo empujar a tus rivales bajo las ruedas del proverbial carro una vez que tú has conseguido escapar.

En cuanto un jugador sale de la mazmorra 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 dragón se extrae algún cubo de su color, no sufre heridas (se tratan como si fueran cubos negros).



Además, el **primer jugador** que sale de la mazmorra o pierde el conocimiento coloca su peón en la primera casilla (por la izquierda) del marcador de cuenta atrás junto a la entrada de la mazmorra. En el turno de ese jugador, en lugar de jugar su turno de la forma habitual, avanza su ficha una casilla en el marcador de cuenta atrás y aplica los efectos de esa casilla. Los siguientes jugadores que salen de la mazmorra o pierden el conocimiento no utilizan el marcador de cuenta atrás.

De las cuatro primeras casillas, la segunda, tercera y cuarta causan inmediatamente un ataque del dragón, en el que se extraen tantos cubos adicionales como indica la casilla en cuestión: 1 cubo adicional en la segunda casilla; 2, en la tercera; y 3, en la cuarta.

En la quinta casilla, el dragón deja sin conocimiento a todos los jugadores que quedan en la mazmorra.

Una vez que todos los jugadores han salido de la mazmorra o han perdido el conocimiento, la partida finaliza. Todos los jugadores que han escapado de la mazmorra (o como mínimo de los subterráneos) suman sus puntos de la siguiente manera:

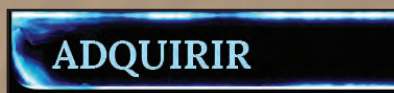
-  El valor de su artefacto.
-  Los puntos de cualquier otra ficha adquirida.
-  Tantos puntos como la cantidad de oro acumulada.
-  Los puntos concedidos por las cartas de su mazo (el valor de estas se indica en la esquina superior derecha de cada carta).

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

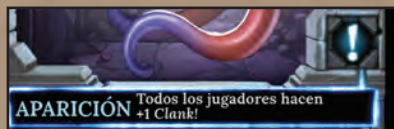
Maniobras avanzadas

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).



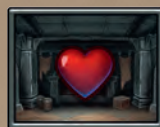
Aparición – La característica Aparición de una carta se aplica cuando se descubre dicha carta (antes de cualquier ataque del dragón que pueda producirse al rellenar los espacios vacíos de la fila de mazmorra al finalizar el turno).



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 conseguirlo.

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

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 de tu pila de descarte (o de tu zona de juego) y la devuelves a la caja al finalizar el turno.



Fuente de vida – Cuando entras en una estancia con una fuente de vida, te curas una herida.

Mercado – En el reverso del tablero, el mercado no es un simple grupo de casillas en torno al centro de la mazmorra, sino que más bien puedes encontrar vendedores errantes en casillas repartidas por toda la mazmorra.

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:

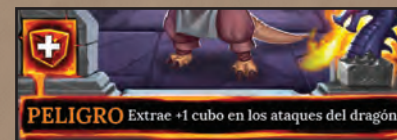
La carta «Explorador rebelde» te indica que, si tienes otro acompañante en tu zona de juego, robas una carta. Robas la carta tanto si juegas el otro acompañante antes del explorador rebelde como si lo juegas después.

La carta «El rey de la Montaña» te indica que, si tienes una corona, recibes una + y una + adicionales. Si la juegas primero, y luego compras una corona en el mercado, sigues obteniendo la espada y la bota adicionales.

La carta «Postureo» te indica que, por cada Clank! que hagas este turno, obtienes +. Ganas el punto de habilidad aunque hagas Clank! antes de jugar la carta «Postureo».

Pasadizos «circulares» – Los pasadizos que salen del tablero conectan con el lado opuesto del tablero. Solo requieren una bota, como cualquier otro pasadizo normal.

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



Reserva – Las cartas «Mercenario», «Explorar» y «Tomo secreto» que hay en la reserva son limitadas, por lo que es posible que se agoten.

Sin cubos Clank! – Si se agota tu suministro personal de cubos, no puedes optar por sufrir heridas mientras recorres los pasadizos. 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!).

Teletransporte – El teletransporte es una forma especial de movimiento que te permite desplazarte a cualquier estancia conectada con la estancia en la que te encuentras en ese momento. No tienes que usar botas ni luchar contra ningún monstruo en el pasadizo. Incluso puedes recorrer pasadizos con candado o de sentido único que no podrías usar normalmente. Recuerda que cuando entras en una cueva de cristal (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

Ilustraciones de las cartas

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

Producción

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

Ayudantes de diseño del juego

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Desarrollo del juego

Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

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!*

A Wizard's Chest de Denver (wizardschest.com)

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Editor

David Esbrí

Traducción

Ángel F. Bueno

Revisión

Marc Figueras y Marià Pitarque

Adaptación gráfica

Ceci RC



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



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

Referencia de campo

Secretos principales



Poción supercurativa

Úsala en tu turno para curar dos heridas.
(Consérvala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.)



Gran aumento de habilidad

Ganas de inmediato 5 puntos de habilidad; después, devuelve la ficha a la caja.



Gran tesoro

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



Ocurrencia

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



Cáliz

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

Mercancías



Llave maestra

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



Mochila

Te permite cargar con un artefacto adicional.
(También tiene un valor de 5 puntos al finalizar la partida.)



Corona

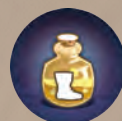
Tiene el valor en puntos indicado en la ficha.
(Cada jugador coge la corona más valiosa que esté disponible en el momento de comprarla.)

Secretos secundarios



Poción curativa

Úsala en tu turno para curar una herida.
(Consérvala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.)



Poción de rapidez

Úsala en tu turno para obtener una bota.
(Consérvala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.)



Poción de fuerza

Úsala en tu turno para obtener dos espadas.
(Consérvala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.)



Aumento de habilidad

Ganas de inmediato 2 puntos de habilidad; después, devuelve la ficha a la caja.



Tesoro

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



Fuente mágica

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



Huevo de dragón

Conserva esta ficha; tiene un valor de 3 puntos al finalizar la partida. Avanza la ficha de dragón una casilla en el marcador de furia.