

# CLANK!™

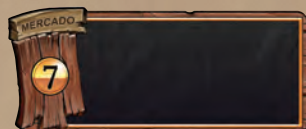
## Tesoros sumergidos

El desafío para demostrar tus habilidades de ladrón se ha trasladado a nuevos entornos. Será mejor que sepas nadar, ya que varias estancias con las que te encontrarás han quedado completamente inundadas. Además, cómo no, siempre hay un dragón muy enfadado al que dar esquinazo...

### Componentes



Tablero de dos caras



Tablero de mercado



35 cartas de mazo de mazmorra



Carta «Pez dorado»



1 secreto principal



2 secretos secundarios



2 escafandras

### Preparación

Clank! Tesoros sumergidos te ofrece la posibilidad de sustituir el tablero original de Clank! por uno nuevo.

Si utilizas el tablero de Tesoros sumergidos:

- Coloca las dos fichas de escafandra con las demás mercancías en la zona de mercado.
- Coloca la nueva carta de monstruo «Pez dorado» en la reserva, junto al goblin (no se descarta cuando lo derrotas; cada jugador puede luchar contra el pez dorado y/o el goblin varias veces durante su turno, obteniendo cada vez su recompensa).

Tanto si usas un tablero nuevo como si usas uno de los originales:

- Baraja el nuevo secreto principal (Poción de heroísmo) y los secretos secundarios (Poción de fuerza, Tesoro) con los secretos del juego original, y colócalos en el tablero. El tablero de Tesoros sumergidos dispone de más casillas para colocar los secretos adicionales. Cuando utilices el tablero original, devuelve a la caja los secretos sobrantes, sin mirarlos.
- Coloca el tablero de mercado junto al tablero principal. El tablero de mercado es desde ahora la zona de mercado, y ahí debes colocar todas las mercancías.
- Baraja con el mazo de mazmorra las 35 cartas nuevas de Tesoros sumergidos.

Por lo demás, la preparación del juego es la misma que en el juego original.

# Herramientas del oficio

## Escafandra



En el mercado se puede adquirir una nueva mercancía: la escafandra.

Durante la partida, puedes comprar la escafandra como cualquier otra mercancía. Su coste es de 7 puntos de oro y, al final de la partida, tiene un valor de 5 puntos.

## Nadar



Muchas estancias del nuevo tablero están inundadas. Si empiezas tu turno en una estancia inundada, ¡tienes que salir para coger aire! En algún momento de tu turno, debes entrar en una estancia que no esté inundada. Si finalizas tu turno sin hacerlo, sufres una herida... pero puedes evitar ese daño si dispones de una escafandra. Si sufres daño y no te quedan cubos *Clank!*, pierdes el conocimiento.

Los pasadizos entre dos estancias inundadas están señalizados con un nuevo icono. Para desplazarte por uno de esos pasadizos, o bien debes usar dos botas O usar unas botas si tienes la escafandra.



## Pasadizos *Clank!*

Algunos pasadizos del nuevo tablero están señalizados con uno o más iconos *Clank!* Si te desplazas por uno de esos pasadizos, debes añadir a la zona *Clank!* tantos cubos como iconos tenga el pasadizo (en *Tesoros sumergidos*, representan el ruido que haces al chapotear por el agua).



Si te teleportas por esos pasadizos, no añades cubos *Clank!* Si no te quedan cubos en tu suministro personal, puedes mover sin ninguna penalización.

## Estancias de tesoro



Algunas estancias del nuevo tablero tienen un icono de oro. Cuando entras en una de esas estancias, obtienes la cantidad de oro indicada.

## Poción de heroísmo



Este nuevo secreto principal se utiliza durante tu turno para obtener 1 bota y 1 espada, y para curar 1 herida. Conserva la poción hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.

## Descartar

Muchas de las cartas nuevas incluyen un efecto que se enuncia con la frase «Cuando la descartas, ...». Tales efectos se producen cuando descartas la carta durante tu turno; los efectos NO se producen en el momento de colocar la carta en tu pila de descarte (desde tu zona de juego) al finalizar tu turno, ni cuando acabas de adquirir la carta usando tu habilidad.

*Ejemplo: juegas la carta «Juego de manos» (Descarta una carta para robar dos cartas). Descartas la carta «Monedero» (Cuando la descartas, 5). Robas dos cartas por «Juego de manos» y obtienes 5 por «Monedero».*

Por lo general, el descarte no es opcional, pero puedes evitarlo esperando a jugar una carta de descarte después de haber jugado las demás cartas. Cuando lo haces así, no obtienes los beneficios del descarte.

*Ejemplo: juegas cuatro de las cinco cartas de tu mano, y juegas en último lugar la carta «Equipo de escalada» (Descarta una carta para obtener +L). Como no te quedan cartas para descartar, no consigues +L.*

## Créditos

**Concepto y diseño del juego:** 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, Rastislav Le, Raul Ramos

**Producción:** Evan Lorentz

**Ayudantes de diseño y desarrollo del juego:** Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

**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!*

**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  
www.facebook.com/direwolfdigital

Publicado por: Dire Wolf Digital.  
©2018-2023 Dire Wolf Digital, Inc. Todos los derechos reservados.  
Dire Wolf y el logo Dire Wolf son marcas registradas de Dire Wolf Digital, Inc.