

CLANK!

LA MALDICIÓN DE LA MOMIA

Riquezas incalculables te esperan en el interior de las pirámides de los Ancestros, pero están bien protegidas. Una vigilante momia inmortal lanza una horrible maldición sobre aquellos que profanan su tumba. Y, por supuesto, el tesoro ha atraído a un dragón. ¿Podrás escapar del temible Croxobek?

Componentes



Tablero de dos caras



40 cartas
de mazo de mazmorra



2 ankhs



Ficha de dragón

Para darle más ambiente, puedes sustituir la ficha de dragón original por esta versión.



Carta «Momia»



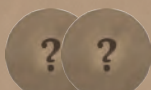
Dado piramidal



Ficha de momia



2 secretos
principales



2 secretos
secundarios



El ídolo del
Mono Supremo



Tablero de mercado



24 fichas
de maldición

Preparación

Clank! *La maldición de la momia* incluye un nuevo tablero que puedes utilizar en tus aventuras bajo las arenas del desierto.

Si utilizas el tablero de *La momia del desierto*:

- El tablero se divide en cuatro zonas. Cada zona cuenta con una casilla para la ficha de la momia (desconectada de cualquier estancia), cada una con su propio símbolo. Al iniciar la partida, coloca la ficha en la casilla de la zona .
- Coloca la nueva carta de monstruo «Momia» en la reserva, junto al goblin.
- Coloca el dado piramidal junto al tablero.
- Coloca el ídolo del Mono Supremo en la casilla indicada en el tablero.
- Antes de barajar los secretos y colocarlos en el tablero, mezcla los nuevos secretos principales (*Tesoro de la momia*, *Cáliz de la momia*) y los nuevos secretos secundarios (dos escarabajos) con los respectivos secretos del juego original. Si no hay suficientes casillas en el tablero para colocar todos los secretos, devuelve a la caja los secretos sobrantes, sin mirarlos.

Tanto si usas un tablero de *La maldición de la momia* como si usas otro diferente:

- 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.
- Coloca los dos ankhs con las demás mercancías en el tablero de mercado.
- Coloca las 24 fichas de maldición en la banca, junto al tablero.
- Baraja con el mazo de mazmorra las 40 cartas nuevas de *La maldición de la momia*. Para la primera partida de *La maldición de la momia*, recomendamos no incluir cartas de la expansión *Tesoros sumergidos* en el mazo de mazmorra, pero puedes combinar las expansiones si así lo deseas.

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

En el interior de la tumba

Maldiciones



Durante la partida, te puedes ver obligado a tomar una ficha de maldición de la banca. Así mismo, hay maneras de librarse de una maldición (tuya, nunca de un oponente), devolviéndola a la banca. Cada maldición que tengas al final de la partida resta 2 puntos de tu puntuación.



Algunos pasadizos del nuevo tablero muestran uno o más iconos de maldición. Si te desplazas por uno de ellos, recibes una ficha de maldición por cada icono de maldición representado.

La cantidad de fichas de maldición es ilimitada. Si te quedas sin fichas, utiliza cualquier sustituto adecuado.

La momia

Al igual que el goblin, la momia es un monstruo que no se descarta al ser derrotado. Cada cara del tablero de *La maldición de la momia* se divide en cuatro zonas: tres en los subterráneos y una sobre ellos. Solo puedes luchar contra la momia y derrotarla cuando su ficha se encuentra en la misma zona que la estancia en la que te encuentras.

Hay dos maneras de derrotar a la momia, cada una con su propia recompensa. Si utilizas dos espadas, ganas 4 puntos de oro y recibes una maldición. Si utilizas tres espadas, eliminas la mitad de tus maldiciones (redondeando hacia abajo).



Si derrotas a la momia, lanza el dado piramidal para determinar a qué zona se mueve; si se mueve (es decir, no permanece en la misma zona), cada jugador en una estancia de la nueva zona recibe una maldición. Además, algunas cartas tienen un texto de APARICIÓN que obliga a lanzar el dado piramidal, haciendo que la momia se mueva del mismo modo.

Puedes derrotar a la momia más de una vez durante tu turno (aunque puede que tengas que perseguirla a otra zona para hacerlo).

La jugadora roja está en una estancia de la zona , donde se encuentra la ficha de la momia. Dispone de dos espadas y las utiliza para derrotar a la momia, por lo que recibe 4 puntos de oro y una ficha de maldición de la banca.



La jugadora roja finaliza su turno y, seguidamente, rellena los espacios vacíos de la fila de mazmorra con cartas nuevas. Una de esas cartas es «Esfinge gatuna». Su texto de APARICIÓN indica que debe lanzarse el dado piramidal. El resultado vuelve a ser , por lo que la momia se queda donde está. El jugador azul no recibe otra maldición, porque la momia no se ha movido.



Tras derrotar a la momia, la jugadora lanza el dado piramidal. El resultado es , por lo que la momia se mueve a esa zona. El jugador azul se encuentra en una estancia de esa zona, por lo que recibe una maldición.



Secretos nuevos



Tesoro de la momia y Cáliz de la momia

Estos dos secretos principales son parecidos a los secretos del juego original: el *Gran tesoro* (valor de 5 puntos de oro) y el *Cáliz* (valor de 7 puntos de oro). Cuando encuentres uno de ellos, debes lanzar además el dado piramidal y mover a la momia en consecuencia.



Escarabajo

Cuando encuentres este secreto secundario, consévalo; tiene una valor de 3 puntos de oro al finalizar la partida. Lanza el dado piramidal y mueve a la momia en consecuencia.

El ídolo del Mono Supremo



El ídolo del Mono Supremo es una nueva ficha que vale 10 puntos. Aunque es más valioso que los demás ídolos de mono, a todos los efectos, se utiliza como cualquier otro ídolo.

Ankh



Se trata de una nueva mercancía disponible. Puedes comprar un ankh como cualquier otra mercancía. Al hacerlo, curas 1 herida. Tiene un coste de 7 de oro y un valor de 7 puntos al finalizar la partida.

Obtener un artefacto

En el juego original, los artefactos se obtienen como cualquier otra ficha disponible en una estancia: puedes tomar uno cuando entras por primera vez.

Esa regla ha sido revisada (tanto si juegas o no esta expansión): puedes optar por tomar un artefacto como una acción durante tu turno, incluso si no acabas de entrar en la estancia del artefacto.

Ejemplos: puedes entrar en una estancia que contiene un artefacto en un turno y luego (mientras sigas en esa estancia) optar por tomar el artefacto en un turno posterior. Así mismo, si ya cargas con un artefacto y entras en una casilla de mercado que contiene otro artefacto, puedes comprar primero una mochila y luego tomar el artefacto.

En nuestra página web puedes encontrar cualquier actualización de reglas y las respuestas a las preguntas más frecuentes:

<http://www.direwolfdigital.com/clank>

Créditos

Diseño del juego:

Andy Clautice

Autor del juego original y dirección creativa:

Paul Dennen

Productor ejecutivo:

Scott Martins

Dirección artística, ilustración y diseño del juego:

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Nate Storm

Ilustraciones de las cartas:

Derek Herring, Raul Ramos

Producción:

Evan Lorentz

Ayudantes de diseño y desarrollo del juego:

Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

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

Traducción:

Ángel F. Bueno

Revisión:

Marc Figueras y Marià Pitarque

Adaptación gráfica:

Ceci RC

Editor:

David Esbrí



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

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.