

CLANK!™

CATACUMBAS

¡Olvidate del tablero con **CLANK! Catacumbas**, una aventura independiente de construcción de mazos!

Las catacumbas del dragón esquelético Umbrok Vessna son misteriosas y peligrosas. Los portales te transportan por las profundidades de la mazmorra. Los santuarios ofrecen enormes riquezas a los exploradores intrépidos. Los prisioneros esperan que los liberes. Los fantasmas, una vez soliviantados, pueden perseguirte hasta la muerte.

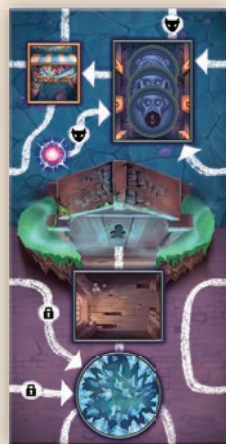
Cada incursión a las catacumbas es única, pues vas creando la mazmorra con losetas. Puedes jugar usando únicamente el nuevo mazo de mazmorra o incluyendo cartas de anteriores expansiones de **Clank!**.

¡Haz fortuna (y escapa del dragón) en **CLANK! Catacumbas**.

Componentes



Tablero de Clank!



1 loseta inicial de dos caras



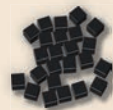
28 losetas cuadradas
22 en los subterráneos, 6 a salvo



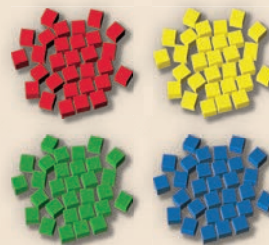
Ficha de dragón



Bolsa del dragón



24 cubos de dragón



120 cubos Clank!
30 de cada color



Cuatro peones de jugador



5 cubos de fantasma



Cartas de reserva

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



Cuatro mazos de inicio de 10 cartas

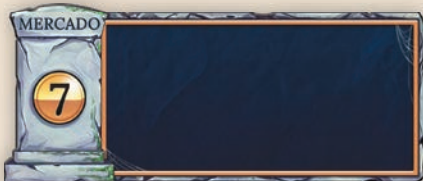
Cada uno contiene: 6 «Desvalijar», 2 «Tropiezo»,
1 «Paso lateral», 1 «Reptar»



Mazo de mazmorra
100 cartas



Resumen de fichas
Suplemento de reglas



Tablero de mercado



7 artefactos



11 secretos principales



20 secretos secundarios



2 mochilas



2 amuletos de sangre



3 equipos de ladrón



3 coronas



20 prisioneros



3 ídolos de mono



4 fichas de maestría

Mejora la experiencia de juego con la aplicación de ayuda *Dire Wolf Game Room*, para PC, smartphone o tableta. Incluye divertidas variantes para muchos juegos de la gama *Clank!*.



Oro



24 ganzúas

Entrar en las catacumbas

Clank! Catacumbas se basa en el sistema de juego de *Clank! Una aventura de construcción de mazos*, pero es una experiencia totalmente independiente. Por tanto, este reglamento explica todo lo que necesitas saber para jugar.

Clank! Catacumbas es un juego de construcción de mazos. Los jugadores empiezan con un pequeño mazo propio, todos compuestos por las mismas cartas, pero irán adquiriendo cartas diferentes en sus turnos. Como las cartas pueden hacer cosas diferentes, el mazo de cada jugador (y su estrategia) se irá diferenciando progresivamente a medida que avanza la partida. Desarrollar tu mazo (y tu estrategia) es la clave del éxito.

Durante la partida, tienes dos objetivos:

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



Si ya has jugado al *Clank!* básico, busca este símbolo a lo largo de este reglamento. Destaca diferencias esenciales con el juego básico.

Preparación

A Coloca el tablero de *Clank!* en un lado de tu zona de juego.

Coloca la ficha de dragón en el marcador de furia del tablero de *Clank!*, en la casilla que indica el número de jugadores participantes.



B Separa las 28 losetas cuadradas según su dorso, formando dos pilas.

Baraja las 22 losetas de subterráneo. Colócalas boca abajo, formando una pila junto al tablero de *Clank!*, a modo de banca.

Baraja las seis losetas cuadradas restantes. Selecciona dos al azar y devuélvelas a la caja, sin mirarlas; no se usarán durante esta partida. Coloca las cuatro restantes encima de la pila barajada de losetas de subterráneo.



C Añade a la banca los siguientes elementos:

Las monedas de oro (de valores 1, 5 y 10) y las ganzúas. Esto no significa que estén limitadas; si se acaban y necesitas más, puedes sustituirlas con lo que creas conveniente.

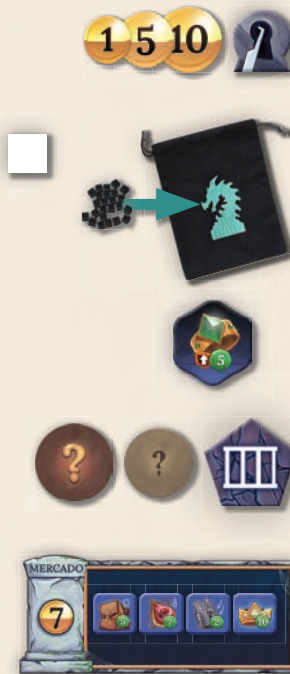
Los cinco cubos de fantasma.

La bolsa del dragón, con los 24 cubos negros en su interior.

Apila los siete artefactos boca arriba y por orden de valor, con el de valor 5 encima y el de valor 20 debajo.

Separa los secretos principales, los secundarios, y los prisioneros. Baraja cada tipo de ficha boca abajo.

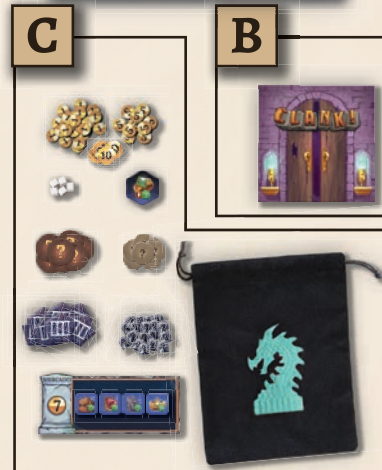
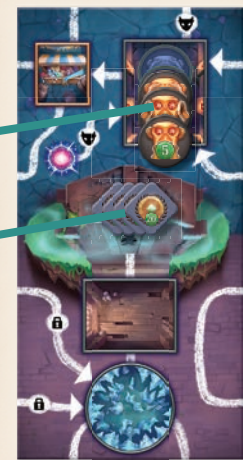
Coloca el tablero de mercado en la banca y, seguidamente, coloca en él estas fichas: dos mochilas, dos amuletos de sangre, tres equipos de ladrón y tres coronas (por orden de valor, con la corona de 10 puntos encima y la de 8 puntos debajo).



D Coloca la loseta de inicio en el centro de la zona de juego, mostrando cualquiera de sus caras. Deja espacio alrededor para añadir nuevas losetas a lo largo de la partida.

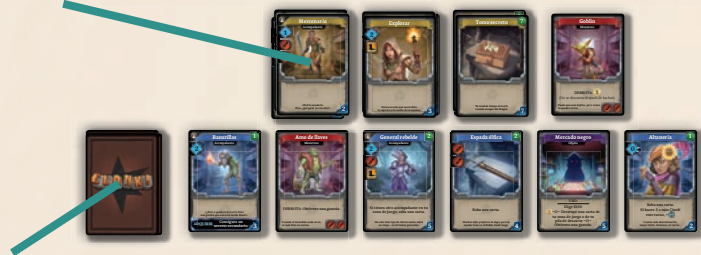
Coloca los tres ídolos de mono en la estancia del Santuario del Mono.

Apila las fichas de maestría cerca de la cripta: una por cada jugador (devuelve las sobrantes a la caja).

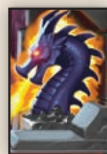


E Prepara estas cartas en un lado de la zona de juego, alejadas de la loseta de inicio y del tablero de *Clank!*.

Crea la reserva con la carta «Goblin» al lado de las pilas de cartas «Mercenario», «Explorar» y «Tomo secreto».

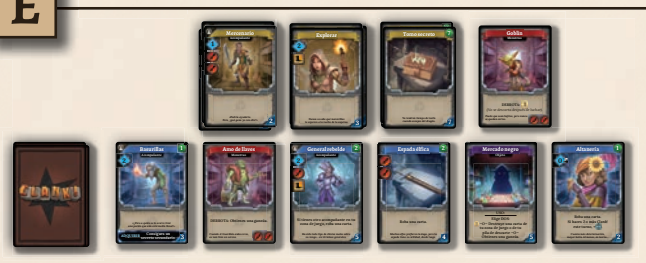


Baraja el mazo de mazmorra. Revela seis cartas boca arriba para formar la fila de mazmorra. Si cualquiera de esas cartas muestra en su lado derecho el símbolo de ataque del dragón, sustitúyela por otra carta hasta que ninguna muestre el símbolo; seguidamente, vuelve a barajar las cartas sustituidas en el mazo de mazmorra.



Por último, coloca el mazo de mazmorra junto a la fila de mazmorra. Deja espacio junto al mazo de mazmorra para formar una pila de descarte durante la partida.

E



F, G

Cada jugador dispone de su propio suministro, con componentes similares.

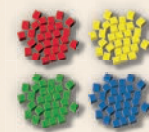


F

D

F Cada jugador elige un color.

Los jugadores toman los 30 cubos *Clank!* de su color, formando sus respectivos suministros personales delante de ellos.



Cada uno coloca el peón de su color en la cripta de la loseta de inicio (fuera de la mazmorra).



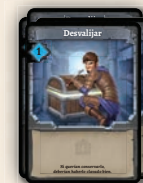
G Cada jugador añade lo siguiente a su suministro:

Tres ganzúas (tomadas de la banca).



Un mazo que contiene las 10 cartas siguientes:

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



Cada jugador baraja su mazo y roba cinco cartas.

H Empieza el jugador más sigiloso (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!* del tablero de *Clank!*. El segundo jugador coloca 2 cubos. El tercer jugador y el cuarto (en caso de haberlos) colocan 1 cubo y ninguno, respectivamente.



En la preparación, el tablero específico de *Clank! Una aventura de construcción de mazos* se sustituye por losetas y un tablero de *Clank!*, tal y como se describe en los apartados A, B y D. En el apartado C, comprueba las diferencias en la preparación de las fichas (especialmente de los artefactos y de los secretos). Asegúrate de que cada jugador empieza con tres ganzúas, como se indica en el apartado G.

En tu turno

Empiezas cada uno de tus turnos con cinco cartas en la mano. El único requisito de tu turno es que **debes jugar todas tus cartas** antes de finalizarlo, pero puedes jugarlas en el orden que prefieras. Las cartas que juegas se depositan en la «zona de juego» frente a ti, donde permanecen hasta el final de tu turno para consultarlas fácilmente.

La mayoría de las cartas producen los recursos necesarios para realizar acciones. En tu turno, puedes realizar diversas acciones, descritas en el apartado «Acciones» de las dos páginas siguientes. **Puedes realizar cada acción tantas veces como quieras**, mientras dispongas de los recursos necesarios para ello. Puedes esperar para realizar acciones cuando hayas jugado todas tus cartas, o, si lo prefieres, puedes realizar acciones a medida que juegas cartas.

La mayoría de las cartas generan uno o más de los siguientes recursos:



HABILIDAD, que se utiliza para adquirir nuevas cartas para tu mazo y usar acciones de objeto.



ESPADAS, que se utilizan para la acción de luchar contra un monstruo (y, en ocasiones, como parte de la acción de movimiento).



BOTAS, que se utilizan para la acción de movimiento.

La habilidad, las espadas y las botas se acumulan a medida que las generas, por lo que puedes jugar varias cartas para reunir los recursos necesarios para una acción. También puedes repartir los recursos generados por una carta para realizar varias acciones. La habilidad, las espadas y las botas que no uses durante tu turno, se pierden, ¡así que sácales partido!

Algunas cartas tienen efectos que dependen de fichas que tengas, de otras cartas de tu zona de juego, o de cosas que has hecho durante tu turno. Obtienes los efectos de una carta al margen del orden en el que juegues tu cartas.

«General rebelde» dice «Si tienes otro acompañante en tu zona de juego, roba una carta». Robas la carta tanto si juegas el otro acompañante antes o después de «General rebelde».

«Estar al quite» dice «Si estás en una Cueva de Cristal, -2 Clank!» Si entras en una cueva de cristal después de jugar «Estar al quite», sigues obteniendo -2 Clank!.

«Laúd» dice (en parte) «Por cada Clank! que hagas este turno, **1**». Obtienes el oro por cada Clank! que hagas antes o después de jugar «Laúd», incluso si obtienes Clank! negativos antes o después de hacer Clank!.

Una vez que hayas jugado todas tus cartas y realizado todas las acciones que quieras, declara el final de tu turno. (Para más detalles, consulta los apartados «Finalizar tu turno» y «Ataques del dragón» en la página 12).

Con frecuencia, las cartas también generan oro, hacen *Clank!* y permiten robar cartas:



ORO. Cuando ganas oro, tómalo de la banca y colócalo en tu suministro personal. Cada punto de oro vale 1 punto al finalizar la partida, pero también puedes utilizarlo durante la partida en cosas como la acción de comprar en el mercado.

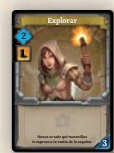
CLANK! Siempre que hagas *Clank!* (por ejemplo: «+1 *Clank!*»), añade esa cantidad de cubos de tu suministro personal a la zona *Clank!* del tablero de *Clank!*. (Si tu suministro está vacío, omite este paso). También es posible retirar *Clank!*. Por cada *Clank!* negativo que consigas, retira uno de 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 tengas que robar una o más cartas, lo haces de tu propio mazo, no del mazo de mazmorra. Siempre que tengas que robar una carta y no quede ninguna en tu mazo, baraja tu pila de descarte (sin añadir cartas que estén en juego en ese momento) para formar un nuevo mazo.

Adquirir una carta

Puedes usar la habilidad para conseguir cartas con banderola azul de la fila de mazmorra. 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 no hace nada, pero tendrás ocasión de robarla y jugarla cuando vuelvas a barajar tu pila de descarte para formar un nuevo mazo.

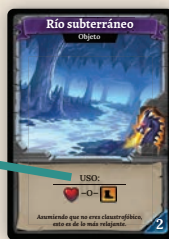
No reemplaces inmediatamente una carta tomada de la fila de mazmorra con una nueva carta del mazo de mazmorra.



También puedes adquirir cartas con banderola amarilla de la reserva. Estas cartas son las mismas en cada partida. El suministro es limitado, y puede agotarse si los jugadores adquieren suficientes cartas de la reserva.

Usar un objeto

La habilidad también sirve para usar los objetos –cartas con banderola morada– de la fila de mazmorra. Pagas el coste indicado en la esquina inferior derecha de la carta. Sin embargo, realizas inmediatamente lo que indica el texto «USO» de la carta. Luego la carta se coloca en la pila de descarte de la mazmorra (no en tu pila de descarte). **No la reemplaces inmediatamente** con una carta del mazo de mazmorra.

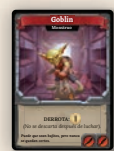


Luchar contra un monstruo

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). **No la reemplaces inmediatamente** con una carta del mazo de mazmorra.






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.

Movimiento



Las botas sirven para desplazarse por los pasadizos de la mazmorra, moviéndote de una estancia a otra. (Muchas estancias tienen propiedades especiales, descritas en el apartado «Elementos de las losetas», en las páginas 10 y 11).

Todos los pasadizos requieren de al menos una bota. Algunos pasadizos presentan requisitos y reglas adicionales:

- Cuando un pasadizo te conduce hasta el borde de una loseta y no hay un pasadizo adyacente, descubres lo que hay más allá. (Esto se describe en el apartado «Descubrir losetas nuevas», en la página 9).
- 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. (Para más detalles, consulta el apartado «Vida y heridas», en la página 12). Por cada espada que utilices, recibes una herida menos. **No es obligatorio** usar espadas para recorrer un pasadizo con monstruos. 
- No puedes recorrer un pasadizo con icono de candado a menos que uses una ganzúa: toma una ganzúa de tu suministro personal y colócala cubriendo el icono del pasadizo. Desde ahora, el pasadizo está siempre «desbloqueado»; tus oponentes y tú podéis recorrerlo durante el resto de la partida. En los casos excepcionales donde haya dos candados en el mismo pasadizo (en dos losetas diferentes), debes usar una ganzúa en cada uno. 
- Un pasadizo con forma de flecha solo se puede recorrer en el sentido indicado por esta; por regla general, no puedes recorrerlo en sentido opuesto.



Las ganzúas se utilizan para recorrer pasadizos con candado. (No hay llaves maestras en el mercado).

Comprar en el mercado

Si estás en una estancia de mercado, puedes comprar una ficha del tablero de mercado de la banca.



En cada estancia de mercado están disponibles todas las mercancías del tablero de mercado, a un coste de 7 monedas de oro (que pagas devolviendo las monedas de oro a la banca). Coloca en tu suministro personal cualquier mercancía que hayas adquirido. Como todas las acciones, puedes realizar una acción de compra más de una vez por turno. También puedes comprar más de una mercancía del mismo tipo (en el mismo turno o en diferentes turnos).



Las mercancías disponibles en el mercado están descritas en el resumen de fichas.

Recoger un artefacto



Si entras en una estancia que contiene una ficha de artefacto, puedes recogerlo y colocarlo en tu suministro personal. No es obligatorio recoger un artefacto cuando entras por primera vez en la estancia.

No puedes recoger un artefacto si ya tienes uno. Cuando ya has recogido un artefacto, cargas con él. ¡Elige bien! Puede que prefieras ignorar un artefacto para ir en busca de otro más valioso en otro lugar.

Cuando recoges una ficha de artefacto, **avanza una casilla con la ficha de dragón en el marcador de furia.** Cuando tengas un artefacto, seguramente querrás regresar a la cripta de la loseta de inicio.



Forzar un cofre, una biblioteca o una celda

Muchas estancias de la mazmorra pueden contener un cofre, una biblioteca o una celda. Cuando estés en una de tales estancias, puedes gastar una ganzúa para forzar el elemento cerrado: toma una ganzúa de tu suministro personal y cubre con ella el elemento de la loseta. No se puede volver a forzar durante el resto de la partida.



Cofres - Cuando fuerzas un cofre, tomas inmediatamente un secreto principal al azar de la banca y lo revelas. Los efectos de los secretos principales están descritos en el resumen de fichas. No puedes gastar una ganzúa en un cofre si no quedan secretos principales en la banca.



Bibliotecas - Cuando fuerzas una biblioteca, adquieres inmediatamente un «Tomo secreto» de la reserva y lo colocas en tu pila de descarte (sin gastar habilidad). No puedes gastar una ganzúa en una biblioteca si no quedan cartas de «Tomo secreto» en la reserva.



Celdas - Cuando fuerzas una celda, liberas inmediatamente a dos prisioneros. Toma dos fichas de prisionero al azar de la banca y colócalas boca arriba en tu suministro personal. Los diferentes prisioneros están descritos en el resumen de fichas; los conservas para puntuar al final de la partida. No puedes gastar una ganzúa en una celda si no quedan prisioneros en la banca (aunque puedes gastar una para liberar al último prisionero, si solo queda uno).



Recoger un artefacto es una acción que puedes realizar en cualquier momento de tu turno. No es obligatorio recoger un artefacto cuando entras por primera vez en la estancia (como en las anteriores versiones de *Clank!*). La acción de forzar un cofre, una biblioteca o una celda es nueva.

Descubrir losetas nuevas

Cada partida de *Clank! Catacumbas* empieza con una única loseta, pero la mazmorra se irá ampliando con otras losetas a medida que los jugadores exploran el lugar. Cuando un pasadizo conduce al borde de la mazmorra (sin loseta adyacente), recorrer el pasadizo te permite descubrir que hay más allá. Toma la siguiente loseta de la pila de la banca, revélala y colócala junto a la loseta que estás abandonando.

Cada loseta nueva debe añadirse siempre a un espacio vacío; las losetas nunca se apilan una sobre otra. Puedes girar la loseta nueva en cualquier orientación antes de colocarla.

Una loseta debe compartir siempre un lado *completo* con al menos otra loseta (salvo cuando se juega junto a los lados largos de la loseta de inicio, en cuyo caso la nueva loseta se puede alinear en la mitad superior o en la inferior).



Al colocar una loseta nueva, se completa el pasadizo que has usado para abandonar la loseta anterior. Esto puede añadir iconos al pasadizo que estás recorriendo. Interactúa con esos iconos a medida que continúas tu movimiento y llegas a la nueva loseta.

Si no dispones de botas suficientes para los iconos de huellas (o de ganchos para los candados), debes colocar la loseta con una orientación diferente. Sin embargo, puedes interrumpir tu movimiento lo suficiente como para obtener ayuda. (En ocasiones, adquirir una carta, usar un objeto, o luchar contra un monstruo puede proporcionarte lo que necesitas para completar tu movimiento hasta una nueva loseta).

Si la pila de losetas se agota durante la partida, es imposible descubrir ninguna más. Los jugadores ya no pueden avanzar a terreno desconocido.

Las cuatro primeras losetas descubiertas en la partida tienen un color diferente.

El resto de losetas están en los «subterráneos» de la mazmorra, que se explicarán con detalle en el apartado «Final de partida y puntuación», en la página 14.



Deberías leer todo este apartado, ya que las losetas son un elemento nuevo del juego.

Artefacto



Cuando coloques por primera vez una loseta que contenga un artefacto, toma el artefacto superior de la pila y colócalo en esa estancia. Ese artefacto ha sido «descubierto» y ya puede ser recogido por un jugador que se encuentre en esa estancia (usando una acción de recoger un artefacto).

Algunas estancias de artefacto muestran iconos con uno o dos símbolos «más». Cuando te topes con uno, en lugar de colocar el artefacto superior de la pila, debes colocar el artefacto que está una o dos posiciones por debajo del superior.



Descubres la loseta con la estancia de artefacto con dos símbolos «más». En este momento, el artefacto superior de la pila vale 10 puntos. Los dos siguientes valen 12 y 15 puntos respectivamente, así que colocas en la estancia el artefacto que vale 15 puntos.

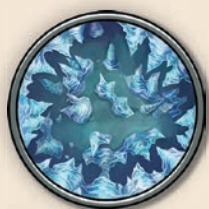
Hay más estancias de artefacto en las losetas que artefactos disponibles en la banca. Cuando la pila de artefactos se agota, no encuentras nada si descubres una estancia de artefacto. Si descubres una estancia de artefacto con más símbolos «más» que los artefactos que quedan debajo del artefacto superior de la pila, coloca el artefacto de mayor valor que quede.

Cripta

Esta es la estancia donde empiezas cada partida. El objetivo del juego es regresar a esta estancia con un artefacto. (Consulta el apartado «Final de partida y puntuación», en la página 14). No puedes regresar con las manos vacías; debes recoger un artefacto de algún lugar de la mazmorra.



Cueva de cristal



Cuando entras en una cueva de cristal, te cansas al deambular por sus laberínticos pasadizos. No puedes usar más botas durante el resto del turno. Puedes seguir moviéndote vía teletransportación (descrita en el apartado «Efectos de las cartas», en la página siguiente). Sin embargo, aunque te teletransportes, seguirás cansado y no podrás usar más botas este turno.

Losetas embrujadas

¡Cuatro de las 22 losetas de subterráneo están embrujadas y tienen fantasmas! Cuando añades una loseta embrujada a la mazmorra, tomas inmediatamente un cubo de fantasma de la banca y lo colocas en la zona *Clank!*. (Se añadirá a la bolsa del dragón durante el siguiente ataque. Para más detalles, consulta los apartados «Finalizar tu turno» y «Ataques del dragón», en la página 12).



Elementos cerrados

Cuando estás en una estancia con algún elemento cerrado, puedes realizar la acción de forzar un cofre, una biblioteca o una celda, descrita en la página 8.



Mercado

Cuando estás en una estancia de mercado, puedes realizar la acción de comprar en el mercado, descrita en la página 8.

Portal



Algunas losetas incluyen un pasadizo que acaba en un portal, en lugar de una estancia. Si recorres dicho pasadizo, no te detienes en el portal, sino que lo cruzas y sales en *cualquier* otro portal de cualquier loseta de la mazmorra.

Los pasadizos conectados por portales se ciñen a las reglas habituales de movimiento (respecto a los iconos de monstruo y de candado, y a los pasadizos de un solo sentido). Sin embargo, un movimiento de portal completo, desde una estancia, a través de ambos portales y hasta otra estancia, requiere solo una bota. Las cartas que te permiten «teletransportarte» se pueden usar para moverte a través de los portales, como si las dos estancias a cada lado de los portales fueran adyacentes.

Tras usar un portal, puedes seguir moviéndote normalmente, si dispones de botas adicionales (o de cartas que te permitan teletransportarte).

Recompensas

En las losetas, algunas estancias te proporcionan algo cuando entras en ellas. No tienes que terminar tu turno ahí, pero solo puedes obtener esas cosas una vez cada turno; debes volver a entrar en la estancia en un turno posterior para volver a recibir la recompensa. (Puedes entrar en más de una estancia del mismo tipo durante un solo turno, recibiendo algo en cada una).

Las cosas que puedes obtener de una estancia incluyen:



Secreto secundario – Toma un secreto secundario al azar de la banca y revélalo. Los efectos están descritos en el resumen de fichas. (Si se agotan los secretos secundarios de la banca, no hay recompensa por entrar en la estancia).



Ídolo de mono – Toma un ídolo de mono de la estancia y colócalo en tu suministro personal. (Vale 5 puntos al final de la partida. No es un artefacto).



Oro – Toma la cantidad indicada de la banca.



Curación – Cura 1 herida. (Consulta el apartado «Vida y heridas», en la página 12).

Santuario

Mientras estés en un santuario, puedes marcarlo durante tu turno como una acción especial: toma uno de tus cubos de tu suministro personal y colócalo en una de las casillas vacías alrededor del santuario. Si lo haces, tomas 1 moneda de oro de la banca por cada santuario que hayas marcado durante la partida. (Por tanto, tu primer santuario vale 1 de oro; tu segundo santuario, vale 2 de oro; el tercero, 3 de oro, y así sucesivamente).



No puedes marcar el mismo santuario más de una vez. Tampoco puedes marcar un santuario si no te quedan cubos en tu suministro personal. (Sin embargo, los cubos que coloques en los santuarios no se usarán nunca como *Clank!*).



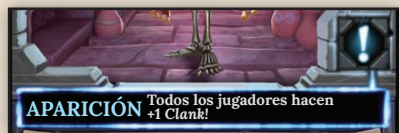
Las cuevas de cristal y los mercados funcionan igual que en *Clank! Una aventura de construcción de mazos*. La cripta es tu vía de escape de la mazmorra. Las recompensas de las estancias (incluyendo los secretos secundarios, que se toman de la banca) solo se pueden reclamar una vez cada turno. Los demás elementos de loseta son nuevos, por lo que deberías leer las demás secciones de este apartado.

Efectos de las cartas

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 inmediatamente cuando se descubre dicha carta en la fila de mazmorra (antes de cualquier ataque del dragón que pueda producirse al rellenar los espacios vacíos de la fila al finalizar el turno). Si hay alguna carta con la característica *Aparición* en la fila de mazmorra al iniciar la partida, aplícala antes de que el primer jugador empiece su turno.



Cada jugador – Por lo general, cuando se requiere que «cada jugador» haga algo, el orden no importa. En las raras ocasiones que pueda importar (por ejemplo: cuando se gira una loseta), empieza el jugador que está jugando (o terminando) su turno, y se sigue en sentido horario. (Ignora a los jugadores que hayan escapado o que han perdido el conocimiento; para más detalles, consulta el apartado «Final de partida y puntuación», en la página 14).

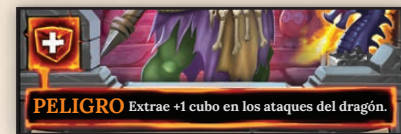
Descartar – Algunas cartas te permiten descartar una carta. Solo puedes descartar cartas que tengas en la mano y aún no las hayas jugado. La carta descartada no causa su efecto habitual, por lo que descartar puede ser una buena manera de deshacerse de cartas que hacen *Clank!*

Si se te pide descartar una carta para conseguir algo, debes descartar realmente una carta para conseguirlo.

Ejemplo: la carta «Charlatán» 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 fichas te permiten destruir una carta (o te obligan a hacerlo). Retira definitivamente de la partida la carta elegida, lo cual va muy bien para deshacerse de las cartas relativamente débiles que componen tu mazo inicial. Cuando destruyes una carta, la devuelves a la caja al finalizar el turno.

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



Teletransporte – El teletransporte es una forma especial de movimiento que te permite desplazarte directamente de una estancia a otra. No tienes que usar botas para realizar este movimiento (aunque sigues cansado si has entrado en una cueva de cristal este turno).

A menudo, el teletransporte te lleva a una «estancia adyacente»: una que esté conectada por un pasadizo a la estancia donde te encuentras en ese momento. Ignoras cualquier símbolo a lo largo de ese pasadizo, e incluso puedes teletransportarte en un pasadizo de «contradirección». Puedes teletransportarte más allá del borde de una loseta para revelar una nueva loseta.

Finalizar tu turno y ataques del dragón

Una vez que has jugado todas tus cartas y realizado todas las acciones deseadas en tu turno, sencillamente declara que has terminado tu turno. A continuación, haz lo siguiente, por orden:

1) Despejar tu zona de juego y robar una nueva mano

Deposita todas las cartas de tu zona de juego en tu pila de descarte. La pila de descarte se mantiene boca arriba, para distinguirla fácilmente de tu mazo.

Roba cinco cartas nuevas de tu mazo, para tu siguiente turno.

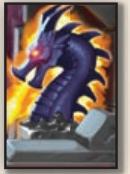
2) Rellenar la fila de mazmorra

Si hay menos de seis cartas en la fila de mazmorra, rellena los espacios vacíos con cartas nuevas del mazo de mazmorra. (Al iniciar el turno del siguiente jugador, la fila de mazmorra no debería tener espacios vacíos).

En los casos excepcionales que no queden cartas suficientes en el mazo de mazmorra para rellenar la fila, la partida finaliza inmediatamente; todos los jugadores restantes pierden el conocimiento.

3) Comprobar ataque del dragón

Si alguna de las cartas recién añadidas a la fila de mazmorra presenta un símbolo de ataque de dragón, ¡el dragón ataca! Solo ataca una vez, sin importar cuántos símbolos de ataque de dragón se hayan revelado. Solo los *nuevos* símbolos de ataque de dragón pueden provocar un ataque. Las cartas que permanecen en la fila de mazmorra durante varios turnos no vuelven a activar ataques. Para realizar un ataque del dragón, toma todos los cubos de la zona *Clank!* e introdúcelos en la bolsa del dragón. Agita la bolsa y extrae una cantidad de cubos igual al número indicado en la casilla del marcador de furia donde se encuentre la ficha de dragón en ese momento. Cada cubo negro se deja a un lado, en la banca, pero cada cubo de color representa una herida causada al jugador del color correspondiente. (Los cubos sin extraer permanecen en la bolsa; es posible que se extraigan más adelante). Cuanto más *Clank!* hagas, más probable será que el dragón te ataque. ¡Gestionar tu nivel de ruido es crucial para tu supervivencia! El nivel de furia del dragón se incrementa durante la partida. Cada vez que se recoge un artefacto (y también cuando se encuentran ciertos secretos secundarios o prisioneros), la ficha de dragón avanza una casilla del marcador de furia. Esto puede provocar que en el siguiente ataque se extraigan más cubos. Cuantos más cubos se extraen, más mortífera se vuelve la partida. ¡Así que mucho cuidadito!



Si la bolsa del dragón queda vacía tras un ataque, la partida finaliza inmediatamente; todos los jugadores restantes pierden el conocimiento.

Fantasmas – Durante un ataque, siempre que se extraiga de la bolsa un cubo blanco de fantasma, *cada* jugador sufre una herida. Cuando el ataque finaliza, devuelve los cubos de fantasma extraídos a la zona *Clank!*. (Los fantasmas irán a la bolsa durante el siguiente ataque).

Si se extrae un cubo de fantasma de la bolsa del dragón y no te quedan cubos en tu suministro personal para marcar la herida, utiliza en su lugar uno de los cubos negros dejados a un lado en la banca.

Vida y heridas

Los puntos de vida de cada jugador se contabilizan en el marcador de vida del tablero de *Clank!*. Cuando sufres heridas durante la partida, coloca tus cubos en el marcador de vida de tu color, empezando por la casilla más a la izquierda.



- Si las heridas provienen de un ataque del dragón, usa los cubos que han sido extraídos de la bolsa.
- Si las heridas provienen de cualquier otra fuente, toma los cubos de tu suministro personal. ¡No puedes causarte heridas voluntariamente de este modo (por ejemplo, recorriendo un pasadizo de monstruo sin tener espadas) si no te quedan cubos en tu suministro, o si al hacerlo llenaras por completo tu marcador de vida!



Algunos efectos pueden curar 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!*



Los fantasmas son un nuevo tipo de cubo. La partida finaliza inmediatamente si la bolsa del dragón se queda vacía tras un ataque.

Turno de ejemplo

El jugador verde realiza su turno jugando las siguientes cartas:



Atendiendo al texto de sus cartas a medida que las juega, añade 1 cubo a la zona Clank! debido a su «Tropiezo»; luego lo retira en cuanto juega su carta «Movimiento sigiloso». (Aún dispone de otro -1 Clank!, que podría usar más tarde durante este turno si hiciera más Clank!).

Tiene un total de dos botas y usa una de ellas para desplazarse por un pasadizo con un icono de monstruo, usando una de sus espadas para evitar sufrir heridas. Pero entra en una cueva de cristal. Ya no puede gastar más botas para moverse este turno, así que prescinde de su segunda bota.

Como está en una cueva de cristal, puede luchar contra un «Kobold de cristal» de la fila de mazmorra. Para ello, usa las dos espadas que le quedan, obteniendo 2 puntos de habilidad (como indica el texto «DERROTA» de la carta «Kobold de cristal»). Seguidamente, coloca el monstruo en la pila de descarte de la mazmorra.

Ahora dispone de un total de 5 puntos de habilidad (3 de las cartas jugadas y 2 más del monstruo derrotado). Usa sus 5 puntos de habilidad para adquirir una «Guía experta» de la fila de mazmorra, colocando la carta en su propia pila de descarte. (Acaba de adquirir la carta; no obtendrá habilidad o botas de ella hasta que baraje 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. Coloca todas las cartas que ha jugado en su pila de descarte y, luego, roba cinco cartas nuevas para su siguiente turno.



Ahora es el momento de rellenar la fila de mazmorra. Después del turno del jugador verde, solo hay cuatro cartas en la fila, por lo que se revelan dos nuevas cartas de encima del mazo de mazmorra para rellenar los espacios vacíos. Una de ellas contiene un símbolo de ataque de dragón, dando lugar a 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; el jugador verde sufre 1 herida. Los dos últimos cubos son amarillos; el jugador amarillo sufre 2 heridas.

Final de partida y puntuación

La partida finaliza cuando **todos** los jugadores han conseguido escapar o han perdido el conocimiento.

Tu atraco al dragón finaliza voluntariamente cuando consigues **escapar**, lo cual sucede cuando llegas a la cripta con un artefacto.

Acaba de completar tu turno y, luego, antes de rellenar la fila de mazmorra, retira tu peón del tablero. Toma también una de las fichas de maestría junto a la cripta; ¡vale 20 puntos adicionales!



Tu atraco finaliza involuntariamente cuando **pierdes el conocimiento**, lo cual sucede cuando tu marcador de vida está lleno (como se detalla en el apartado «Vida y heridas», en la página 12). Tumba tu peón.

Si no dispones de un artefacto, o si tu peón se encuentra en los subterráneos, bueno... la cosa no ha ido bien. En lugar de realizar el recuento como se describe a continuación, **tu puntuación es de 0 puntos**.

Subterráneos

Las cuatro primeras losetas reveladas durante una partida son terreno seguro, pero las 22 losetas más oscuras son terreno subterráneo. La mitad superior de la loseta de inicio también es terreno subterráneo.



En cuanto un jugador escapa 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. Tampoco roba ni juega cartas, y no realiza las acciones habituales del juego.

En su lugar, cada vez que es el turno de un jugador que ha escapado o que ha perdido el conocimiento, dicho jugador toma todos los cubos de la zona *Clank!* y los introduce en la bolsa del dragón. Ignorando la casilla donde se encuentre la ficha de dragón en el marcador de furia, y cualquier peligro adicional de la fila de mazmorra, extrae exactamente cuatro cubos (o seis cubos, si es una partida de 2 jugadores). Las heridas se sufren como en cualquier ataque del dragón.

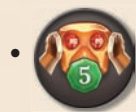
Cuando todos los jugadores han escapado o han perdido el conocimiento, cada jugador (que ha recuperado un artefacto y no ha perdido el conocimiento en los subterráneos) suma sus puntos de la siguiente manera:



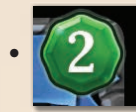
• El valor de su artefacto. (¡No puedes puntuar si no tienes uno!).



• 1 Tantos puntos como la cantidad de oro acumulada.



• Los puntos de cualquier otra ficha adquirida (incluyendo su ficha de maestría, si ha escapado).



• 2 Los puntos concedidos por las cartas de su mazo, incluyendo las cartas de su mano y de su pila de descartar. (El valor de estas cartas 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 empatado cuyo artefacto sea más valioso.



Los subterráneos se componen de las 22 losetas más oscuras, más la mitad superior de la loseta de inicio. No hay marcador de cuenta atrás; lee en el apartado anterior cómo manejar a los jugadores que han escapado o que han perdido el conocimiento.

¡Fiesta en las catacumbas!

La expansión *Clank! Grupo aventurero* permite jugar a *Clank! Una aventura de construcción de mazos* con 5 o 6 jugadores. A continuación se exponen las reglas para combinar *Grupo aventurero* con *Clank! Catacumbas*.



Preparación



Para preparar una partida de 5 o 6 jugadores, toma cuatro de las cinco fichas de artefacto de *Grupo aventurero*: las de valor 10, 15, 20 y 25 puntos. (No uses el artefacto de 30 puntos). Añade estos artefactos a la banca, apilándolos todos en orden de valor creciente (con la versión de *Grupo aventurero* encima de cualquier artefacto de *Catacumbas* con el mismo valor).

No añadas al mercado la llave maestra adicional de *Grupo aventurero* (ya que no hay llaves maestras en *Clank! Catacumbas*). Puedes usar las demás mercancías (incluyendo las capas de invisibilidad).

Usa todos los demás componentes de *Grupo aventurero* (los secretos secundarios, las fichas de maestría, y el oro y las cartas adicionales). Coloca el tablero lateral junto al tablero de *Clank!*, usándolo para registrar la furia del dragón y la vida del quinto y el sexto jugador.

Puedes jugar usando los personajes de *Grupo aventurero* (o no, tú decides).

Artefactos

En partidas de 5 o 6 jugadores, si se revela una loseta con una estancia de artefacto que contiene uno o dos símbolos «más», no se colocará un artefacto de posiciones inferiores en la pila de artefactos. En su lugar, se colocan varios artefactos de la pila en esa misma estancia.

Descubres la loseta con la estancia que contiene dos símbolos «más». En ese momento, el artefacto superior de la pila vale 12 puntos. Colocas ese artefacto de 12 puntos y los dos artefactos siguientes –ambos de 15 puntos– en esa estancia.

Cuando un jugador recoge un artefacto de una estancia con más de uno, recoge el artefacto de más valor disponible. ¡Recuerda la regla de *Grupo aventurero* donde se indica que una mochila no te permite recoger un segundo artefacto de la misma estancia!



Casos infrecuentes

Cada santuario solo dispone de cuatro espacios para cubos, que serán ocupados por los cuatro primeros jugadores que lleguen. Si un quinto o un sexto jugador entra en el mismo santuario, no puede marcarlo con un cubo.

Cuando el Fantasma del Señor de los Monos es derrotado, un jugador que tenga el prisionero «Mono dorado mecánico» no puede «devolverlo» a la estancia del santuario del mono, ya que no estaba allí previamente.



Esta página incluye los cambios de reglas necesarios para combinar *Clank! Catacumbas* con la expansión *Grupo aventurero*.

Créditos

Autor

Paul Dennen

Ayudantes de diseño del juego

Evan Lorentz, Tim McKnight

Productor ejecutivo

Scott Martins

Dirección artística y diseño gráfico

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

Ilustraciones de las cartas

Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

Producción

Evan Lorentz

Desarrollo del juego

Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy,
Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

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

Marià Pitarque y Jaume Muñoz

Adaptación gráfica

Ceci RC



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

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



www.direwolfdigital.com
f/direwolfdigital
@direwolfdigital

CLANK!

CATACUMBAS

Resumen de fichas

Prisioneros



Alcalde

Vale 5 puntos al finalizar la partida, si dispones de una ficha de maestría.



Monje

Vale 1 punto al finalizar la partida por cada santuario que hayas marcado.



Aventurero

Avanza inmediatamente una casilla del marcador de furia con la ficha de dragón. Además, vale 3 puntos al finalizar la partida.



Mono de oro mecánico

Se considera un ídolo de mono a todos los efectos, aunque vale 3 puntos al finalizar la partida (en lugar de 5).



Bárbaro

Obtienes inmediatamente 2 espadas para usar este turno. Además, vale 2 puntos al finalizar la partida.



Orate

Vale 2 puntos al finalizar la partida.



Clérigo

Cura inmediatamente 1 herida. Además, vale 2 puntos al finalizar la partida.



Primatóloga

Vale 5 puntos al finalizar la partida, si tienes al menos un ídolo de mono (que puede ser el mono de oro mecánico).



Cupón de descuento

Puedes usar esta ficha una vez para comprar una mercancía del mercado, pagando 5 monedas de oro menos. No se considera un prisionero a ningún efecto (como «Trifulca», «Paladina valiente», o el «Guerrero»). (Consévala hasta que la uses y, luego, devuélvela a la caja).



Príncipe/Princesa

Vale 5 puntos al finalizar la partida, si tienes una corona.



Guerrero

Vale 1 punto al finalizar la partida por cada prisionero que hayas liberado (incluyendo el propio guerrero).



Prisionero embrujado

Toma inmediatamente un cubo de fantasma y colócalo en la zona *Clank!* Además, vale 3 puntos al finalizar la partida.



Hechicera

Vale 5 puntos al finalizar la partida, si tienes al menos dos cartas de «Tomo secreto».

Secretos principales



Cáliz

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



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.



Mapa de catacumbas

Conserva esta ficha; durante el resto de la partida, puedes desplazarte en «contradirección» por pasadizos de una sola dirección. (Además, vale 5 puntos al finalizar la partida).



Poción supercurativa

Úsala en tu turno para curar 2 heridas. (Consévala hasta que la uses; después, devuélvela a la caja).

Mercancías



Amuleto de sangre

Para comprar esta mercancía, debes tener al menos 5 heridas. Al comprarlo, te cura inmediatamente 2 heridas. (Además, tiene un valor de 7 puntos al finalizar la partida).



Corona

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



Equipo de ladrón

Cuando lo compras, obtienes inmediatamente 2 ganzúas de la banca. (Además, tiene un valor de 2 puntos al finalizar la partida).



Mochila

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

Secretos secundarios



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.



Ganzúa

Devuelve inmediatamente este secreto a la caja y toma una ganzúa de la banca.



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.



Poción curativa

Úsala en tu turno para curar 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).



Rompecabezas

Conserva esta ficha hasta que entres en un santuario. Una vez allí, devuelve la ficha a la caja y toma un secreto principal de la banca.



Tesoro

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

Ídolo de mono



Cuando entras en la estancia del Santuario del Mono, obtienes inmediatamente un ídolo de mono y lo añades a tu suministro personal. Vale 5 puntos al finalizar la partida. Un ídolo de mono no es un artefacto.



Algunas mercancías y secretos son distintos de los de Clank! Una aventura de construcción de mazos. Los prisioneros son un nuevo tipo de ficha; están descritos en la otra cara de esta hoja.