

CLANK!™

GRUPO AVENTURERO

¡El gremio de ladrones está reclutando gente! «Clank! Grupo aventurero» amplía tu dicharachera banda para incluir hasta 6 jugadores en tus incursiones a la mazmorra. ¿Quieres una nueva identidad rateril? Prueba con uno de los 6 personajes únicos, cada uno con su propio mazo inicial y habilidades especiales. Pero, ¡cuidado!, la voraz hidra Hexavultus no renunciará a sus tesoros así como así...

Componentes

127 cartas



35 cartas de mazo de mazmorra



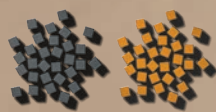
12 cartas de reserva
4 «Mercenario», 4 «Explorar»,
4 «Tomo secreto»



2 mazos de inicio convencionales de 10 cartas



6 mazos de inicio de personaje de 10 cartas



60 cubos Clank!
30 de 2 nuevos
colores de jugador



6 peones de jugador



Ficha de hidra



Tablero complementario



Tablero de mercado



5 artefactos



1 mochila, 1 corona
y 1 llave maestra



3 capas de
invisibilidad



Oro



6 tableros de personaje



2 fichas de
maestría



Fichas de personaje

4 de reclutamiento, 1 de matanza, 10 de maná,
7 de engranaje y 3 de comportamiento



18 secretos
secundarios

Preparación

Con *Clank! Grupo aventurero*, 5 o 6 jugadores pueden embarcarse en una aventura de construcción de mazos en tableros que ya tengas, lo que incluye cualquiera de los tableros de las expansiones de *Clank! Una aventura de construcción de mazos*. (Aunque no se recomienda combinarlo con *Clank! Legacy: Acquisitions Incorporated* hasta que se haya completado la campaña. El papeleo es un follón).

La preparación del juego base experimenta una serie de cambios. Ten en cuenta que, allí donde se añadan nuevos componentes, a menos que se especifique lo contrario, es recomendable que los retires cuando juegues con 4 jugadores o menos (esto se debe a una limitación intencionada de algunos componentes).

- A** *Clank! Grupo aventurero* incluye 30 cubos *Clank!* de 2 nuevos colores de jugador, y nuevos peones tanto para estos 2 colores como para los 4 de siempre.

Esta expansión contiene 2 mazos de 10 cartas que son idénticos a los 4 del juego base (6 «Desvalijar», 2 «Tropiezo», 1 «Paso lateral» y 1 «Reptar»). Si quieres que todos los jugadores empiecen con un mazo idéntico, el quinto y el sexto jugador tienen que usar uno de estos.



Si lo prefieres, cada jugador puede elegir 1 de los 6 personajes de esta expansión (incluso si juegas con 4 jugadores o menos). Cada jugador toma el tablero, el mazo inicial y los componentes asociados a su personaje. Estos

elementos se explican con detalle más adelante, en el apartado «Personajes».

- B** Añade los 5 artefactos de esta expansión a los 7 del juego base. Si hay 5 jugadores, mezcla todos los artefactos boca abajo y luego elige 2 al azar para retirarlos de la partida (devuélvelos a la caja).

Coloca todos los artefactos en sus casillas del tablero (10 artefactos para 5 jugadores, y 12 para 6 jugadores). Los artefactos que tengan un valor idéntico se apilan en la misma casilla, con la versión dorada del juego base sobre la nueva versión plateada.



Ten en cuenta que algunas expansiones incluyen artefactos con distintos valores (por ejemplo: el artefacto de 33 puntos de «Clank! Expedición en el templo de los señores mono»). Si no hay casilla en el tablero para uno de los nuevos artefactos plateados, colócalo en la casilla del artefacto con el valor más aproximado y coloca la ficha de mayor valor encima.

- C** No hay cambios en la preparación original de los secretos principales.

- D** Añade las nuevas fichas de secreto secundario a las del juego base. Mézclalas y colócalas bocabajo en la banca. No coloques ninguna en el tablero.



El fondo de los nuevos secretos secundarios es de un color diferente para que puedas separarlos fácilmente en partidas donde no los necesites.

- E** Coloca el tablero de mercado junto al tablero principal para formar así la zona de mercado. Añade las nuevas fichas de mochila, corona y llave maestra a las del juego base y colócalas en el tablero de mercado.



- F** Coloca también las fichas de capa de invisibilidad en el tablero de mercado. Puedes usarlas incluso con 4 jugadores o menos, aunque en este caso tendrías que usar solo 2 capas, en lugar de las 3.



- F** No hay cambios en la preparación original de los ídolos de mono.

- G** Añade las nuevas fichas de maestría necesarias para el quinto y el sexto jugador.



- H** Añade las nuevas fichas de oro a las del juego base para incrementar el tamaño de la banca. Puedes hacerlo incluso con 4 jugadores o menos; no hay límite de oro.



- I** Coloca el nuevo tablero complementario (con los nuevos marcadores de furia y de vida para el quinto y sexto jugador) adyacente al borde inferior del tablero principal. Coloca la ficha de dragón en la primera casilla del marcador de furia del tablero complementario. Para añadir ambientación, puedes sustituir la ficha de dragón del juego base por la nueva ficha de hidra de Hexavultus.



J No hay cambios en la preparación original de los cubos de dragón de la bolsa del dragón.

K Añade las 4 copias adicionales de las cartas «Mercenario», «Explorar» y «Tomo secreto» a las del juego base.



L Baraja las 35 nuevas cartas de mazo de mazmorra en el mazo de mazmorra. Puedes usarlas incluso con 4 jugadores o menos, aunque están pensadas para más jugadores.

M Cada jugador coloca su peón fuera de la mazmorra, baraja su mazo de inicio y roba una mano de 5 cartas, como de costumbre.

N No hay cambios en la cantidad de *Clank!* que los jugadores del primero al cuarto depositan en la zona *Clank!*. Al igual que el cuarto jugador, el quinto y el sexto no colocan ningún *Clank!*. Sin embargo, el quinto jugador toma 1 punto de oro de la banca y el sexto jugador toma 2 puntos de oro.

Grupo de cinco (¡o seis!)

Tanto si usas los personajes nuevos como si no, en las partidas de 5 y 6 jugadores se aplicarán las siguientes reglas nuevas:

Obtener un artefacto

Ahora muchas estancias contienen 2 artefactos, lo que permite que 2 jugadores diferentes tengan ocasión de reclamar uno. El primer jugador en hacerlo obtiene la versión dorada del juego base. El segundo jugador obtiene la nueva versión plateada.

Al sumar los puntos al final de la partida, en caso de empate entre jugadores con artefactos del mismo valor, el artefacto dorado (el reclamado en primer lugar) gana el empate.

Secretos secundarios

Los secretos secundarios ahora se colocan en la banca durante la preparación, en lugar de en el tablero. Cuando entres en una estancia de secreto secundario durante tu turno, obtén 1 secreto secundario al azar de la banca y revélalo. Solo puedes obtener 1 secreto secundario por estancia y turno. Puedes volver a entrar en esa estancia en un turno posterior para obtener otro secreto secundario.

Es posible (aunque poco habitual) que los secretos secundarios se acaben durante la partida; en tal caso, no obtienes nada al entrar en esa estancia de secreto secundario.

Poción de sigilo



Este nuevo secreto secundario se usa durante tu turno para retirar 1 de tus *Clank!* y, además, hacer que el resto de jugadores hagan 1 *Clank!*. Puedes usarlo incluso si no tienes ningún *Clank!* que retirar.

Consévala hasta que la uses, y luego devuélvela a la caja.

Mercancías

Mochila



Aunque la mochila aún te permite cargar con 1 artefacto adicional, en ningún caso puedes obtener 2 artefactos de la misma estancia.

Capa de invisibilidad



Esta nueva mercancía te permite ignorar los monstruos de los pasadizos cuando te mueves. También vale 5 puntos al final de la partida.

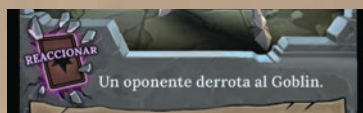


En las cartas

En las cartas de esta expansión encontrarás los siguientes términos nuevos:

Reaccionar

Muchas cartas nuevas de esta expansión tienen texto acompañado de la palabra «Reaccionar». Es una forma de intervenir durante el turno de un oponente y ampliar de forma efectiva tu mano de cartas cuando llegue tu siguiente turno.



Si se cumple la condición descrita en un «Reaccionar», puedes anunciarlo y jugar esa carta en tu zona de juego. Robas de inmediato 1 nueva carta de tu mazo para reemplazar la carta de tu mano.

Si juegas la carta como «Reaccionar», no utilices los recursos ni el texto de una carta. En su lugar, conservas la carta en tu zona de juego hasta que sea tu siguiente turno. En ese turno, se añade a todas las demás cartas que juegues: generas sus recursos y resuelves su texto como si la hubieras jugado de la manera habitual.

Ejemplo: Al rellenar la fila de mazmorra al final del turno de un oponente, aparece un monstruo en la fila. Tú reaccionas con tu «Asesino», por lo que robas 1 carta de inmediato. No obtienes las 2 espadas ni retiras los 2 Clank! hasta tu siguiente turno.



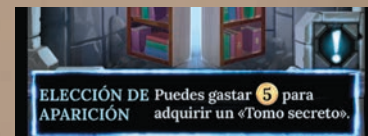
Si se cumple la condición de «Reaccionar» al principio del turno de un oponente, puedes reaccionar más tarde en su turno; no tienes que hacerlo inmediatamente cuando se cumple la condición. Si reaccionas y robas una carta, esa carta también podría permitirte reaccionar (a la misma condición o a una distinta).

No puedes reaccionar para robar 1 carta adicional durante tu propio turno; tienes que reaccionar en el turno de un oponente (o, en el caso de algunas cartas, entre turnos, cuando se rellena la fila de mazmorra). Si juegas una carta con «Reaccionar» en tu propio turno, generas todos los recursos y resuelves los efectos que se muestran de la manera habitual, simplemente no robas una carta adicional.

Las reacciones hacen que sea especialmente importante recordar que tu mano no puede estar vacía entre turnos. Siempre tienes que robar tu mano de cartas al final de cada turno. Tu turno finaliza y, a continuación, se rellena la fila de mazmorra.

Elección de aparición

Algunas cartas nuevas con «Elección de aparición» ofrecen a todos los jugadores la posibilidad de elegir. Cada jugador elige si hace lo que la carta ofrece, empezando por el jugador que acaba de iniciar su turno (o, en casos donde una carta aparece en mitad de un turno, empezando por el jugador que esté realizando su turno).



Si una carta «Elección de aparición» ofrece 2 opciones diferentes, cada jugador tiene que elegir 1 de ellas.



Ejemplo: Cuando se revela el «Leprechaun» en la fila de mazmorra, los jugadores tienen que elegir entre tomar 2 de puntos de oro y hacer 1 Clank! o tomar 5 de puntos de oro y hacer 3 Clank!.

Las cartas de esta expansión se identifican con esta marca de agua en el recuadro de texto.

Puedes usar las marcas de agua para ordenar y retirar cartas cuando quieras jugar sin esta expansión (o para retirarlas durante la partida, a medida que se revelan del mazo de mazmorra).



Personajes

Clank! Grupo aventurero incluye 6 personajes únicos que puedes usar en tus partidas (incluso con 4 jugadores o menos).

Los personajes de esta expansión están pensados para jugarse unos contra otros. Te recomendamos no jugarlos contra mazos de inicio convencionales. Si quieres, puedes combinar estos personajes con cualquiera de los personajes de las expansiones de Clank! Legacy: Acquisitions Incorporated (Upper Management Pack o The «C» Team Pack).

Durante la preparación, toma el tablero del personaje que hayas elegido y colócalo frente a ti, junto con las fichas especiales que necesitarás (como se detalla en el apartado correspondiente a tu personaje). Sustituye el mazo de inicio convencional de 10 cartas por el mazo de inicio de 10 cartas de tu personaje (que incluye 3 cartas exclusivas). Puedes identificar las cartas que pertenecen a un mazo de inicio de personaje por el icono del borde derecho.



Al mando de las tropas del rey de la Montaña tenemos a Agnet, una correosa líder militar. Su voz y la del rey son una sola, como lo es su sed de recuperar todo lo que perdieron ante Nicotraxian y Hexavultus.

Durante la preparación, toma las 4 fichas de reclutamiento y colócalas en tu tablero de personaje.



Siempre que adquieras una carta de acompañante, puedes gastar 1 de tus fichas de reclutamiento (devuélvela a la caja) para colocar la carta encima de tu mazo en lugar de en tu pila de descarte, como es habitual.

Una carta de tu mazo, «Inspirar», te permite colocar 1 carta de acompañante encima de tu mazo cuando acaba tu turno en lugar de descartarla con el resto de cartas.

Agnet empieza la partida con un acompañante, «Escudero rebelde», en su mazo. También dispone de «Posición defensiva», una carta que le otorga espadas cuando está en una cueva de cristal.

El mazo de inicio de Agnet contiene: 5 «Desvalijar», 2 «Tropiezo», 1 «Posición defensiva», 1 «Inspirar» y 1 «Escudero rebelde».



Para el aventurero elfo D'allan, saquear tesoros es divertido, pero no lo hace solo para su propio beneficio. Quiere que sus hallazgos más raros sean expuestos en un museo para el disfrute de todo el mundo.

Para jugar con D'allan no hacen falta fichas adicionales.

Durante la partida, coloca el primer huevo de dragón que consigas en la casilla indicada de tu tablero de personaje. Haz lo mismo con tu primer artefacto, la corona y el ídolo de mono. Estas 4 fichas son tus «hallazgos», y 3 cartas de tu mazo te proporcionan bonificaciones por tenerlos: «Colección» te proporciona oro, mientras que «Competencia» y «Exponer» otorgan una recompensa especial en función del hallazgo:

Huevo de dragón: -2 Clank!.

Ídolo de mono: Destruye 1 carta de «Desvalijar» de tu zona de juego o de tu pila de descarte.

Corona: Este turno no tienes que detenerte en las cuevas de cristal.

Artefacto: Este turno puedes comprar en el mercado cualquier cantidad de objetos, a su coste habitual. Ejemplo: Tienes un huevo de dragón y un artefacto, ambos colocados en tu tablero de jugador. Cuando juegues «Exponer», puedes elegir entre retirar 2 Clank! o comprar en el mercado este turno.

Si otros jugadores descubren tus hallazgos antes que tú, no te preocupes, 3 cartas de D'allan reaccionan ante esa situación.

El mazo de inicio de D'allan contiene: 5 «Desvalijar», 2 «Tropiezo», 1 «Colección», 1 «Competencia» y 1 «Exponer».



Aunque el brutal orco Garignar fue en su día un esbirro de Hexavultus, ha reconocido su error. Ahora ha vuelto a la mazmorra que una vez patrulló, no para pelearse con aventureros, ¡sino para robarle a la hidra!

Durante la preparación, toma la ficha de manzana y colócala en la casilla superior («Inicio») de tu tablero de personaje.



La primera vez que derrotes una carta de monstruo cada turno (el «Goblin» incluido), avanza con la ficha de manzana 1 casilla en sentido horario alrededor del círculo de recompensas de tu tablero y obtén una de las recompensas de la casilla a la que te has movido. Combatir un monstruo en un pasadizo cuando te mueves no hace avanzar la ficha de manzana.

En la mayoría de las casillas, tienes que elegir entre 2 recompensas diferentes: 1 punto de oro o 1 punto de habilidad, 1 punto de habilidad o 1 bota, 2 puntos de oro o robar 1 carta y 2 puntos de habilidad o curar 1 herida. La cuarta casilla te otorga 1 secreto secundario de la banca.

Garignar empieza la partida con «Zambombazo» en su mazo, que genera ¡2 espadas! «Rapiñar» proporciona oro por combatir monstruos en los pasadizos, mientras que con «Saquear» puedes reaccionar cuando tus oponentes te superen derrotando cartas de monstruo.

El mazo de inicio de Garignar contiene: 5 «Desvalijar», 2 «Tropiezo», 1 «Saquear», 1 «Rapiñar» y 1 «Zambombazo».

¡El latrocinio resulta mucho más sencillo si usas magia! La talentosa maga Lenara ha decidido usar sus habilidades para el hurto y el lucro.

Durante la preparación, coloca las 10 fichas de maná junto a tu tablero de personaje, formando una reserva.



2 cartas de tu mazo, «Canalizar» y «Estudiar», te proporcionan maná para gastar, además de bonificaciones de maná por secretos, pociones, y «Tomo secreto». Si consigues maná, colócalo en tu tablero de personaje. ¡Asegúrate de mantener separado el maná que has conseguido del que no!

En cualquier momento de tu turno, puedes gastar tu maná disponible para lanzar 3 hechizos diferentes. Cada hechizo solo se puede lanzar 1 vez por turno.

Transfigurar: Cuesta 3 de maná y te permite descartar 1 carta y luego robar 1 carta.

Duplicar: Cuesta 5 de maná y crea una copia virtual de cualquier carta de tu zona de juego (todos sus recursos y texto).

Levitar: Cuesta 7 de maná y te permite adquirir de inmediato 1 carta sin pagar su coste habitual de puntos de habilidad. La colocas en tu mano, lo que significa que la jugarás este turno.

Retira todo el maná que hayas gastado de tu tablero de personaje y devuélvelo a tu reserva. Solo dispones de las 10 fichas de maná, no puedes acumular más en tu tablero de personaje.

Muchos personajes empiezan la partida con 2 botas en su mazo, pero una de las de Lenara se sustituye por «Cortinilla mística», que ¡te permite teletransportarte!

El mazo de inicio de Lenara contiene: 5 «Desvalijar», 2 «Tropiezo», 1 «Canalizar», 1 «Cortinilla mística» y 1 «Estudiar».



Eterno desde los tiempos de los Señores de los Monos, MonoBot Primario es el mayor monumento viviente –de aquella manera– de su civilización. Arrambla con cualquier tesoro que se encuentra, sin importarle mucho el ruido que haga.

Durante la preparación, toma las 7 fichas de engranaje y colócalas en las 7 casillas de tu tablero de personaje cubriendo los iconos.



Cuando sufres heridas en un ataque del dragón, retira el engranaje más a la izquierda y devuélvelo a la caja. Retira solo 1 engranaje por ataque, sin importar cuántas heridas sufras. No retires fichas si sufres heridas por otros medios (como moverte por un pasadizo con un icono de monstruo). No repongas ningún engranaje cuando te cures heridas.

Al retirar fichas de engranaje, revelas las recompensas indicadas debajo. Durante *cada uno* de tus turnos, obtienes todas las recompensas que has revelado: puntos de habilidad, espadas y botas.

El MonoBot Primario es ruidoso y cuenta con 2 cartas, «Apabullar» y «Persistir», que hacen *Clank!*. Sin embargo, «Persistir» también te cura, mientras que «Apabullar» no se activa hasta que hayas conseguido un artefacto (y entonces también te proporciona puntos de oro adicionales). Asegúrate de conseguir un ídolo de mono para una huida rápida, ya que una vez tengas uno, «Primacia» te permite pasar por las cuevas de cristal sin detenerte.

El mazo de inicio de MonoBot Primario contiene: 5 «Desvalijar», 2 «Tropiezo», 1 «Apabullar», 1 «Persistir» y 1 «Primacia».

Es un gato. Podrías preguntarle cómo ha terminado convertido en ladrón profesional, pero ¿de verdad esperas que te responda?

Durante la preparación, coloca las 3 fichas de comportamiento bocarriba en tu tablero de personaje, en las casillas con los iconos correspondientes: 1 punto de habilidad en la casilla «Jugar», 1 espada en la casilla «Sisear» y 1 bota en la casilla «Perseguir».



2 cartas de tu mazo, «Actitud gatuna» y «Pasearse», te indican que voltees bocabajo 1 ficha de comportamiento. Tienes que elegir una que esté bocarriba. Generas ese recurso para utilizarlo durante ese turno.

Al finalizar tu turno (antes de rellenar la fila de mazmorra), si las 3 fichas de comportamiento están bocabajo, ¡provocas un ataque del dragón! (No es opcional). Extrae exactamente 4 cubos, ignorando la posición actual de la ficha de dragón en el marcador de furia (y cualquier «Peligro» adicional de la fila de mazmorra o del marcador de cuenta atrás). No sufres daño de los cubos extraídos de tu color. En lugar de eso, devuelves esos cubos a tu suministro. Los demás cubos se resuelven de la manera habitual.

Una vez resuelto el ataque, roba tu mano para el siguiente turno y, luego, volteas bocarriba tus fichas de comportamiento, listas para volver a usarlas en turnos posteriores. Por último, rellena la fila de mazmorra de la manera habitual al final de tu turno, si es necesario, lo cual puede provocar un ataque normal del dragón.

«Pasearse» duplica la recompensa de la ficha de comportamiento que voltees si dispones de un artefacto. También tienes otra triquiñuela: «Sigilo gatuno» te permite ignorar los monstruos de los pasadizos.

El mazo de inicio de Whiskers contiene: 5 «Desvalijar», 2 «Tropiezo», 1 «Actitud gatuna», 1 «Sigilo gatuno» y 1 «Pasearse».

Créditos

Autor

Evan Lorentz

Director de diseño

Paul Dennen

Productor ejecutivo

Scott Martins

Diseño de personajes e ilustraciones

Raul Ramos

Dirección artística y diseño gráfico

Anika Burrell, Derek Herring,
Nate Storm y Alain Viesca

Ilustraciones de las cartas

Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le, Samson Ledesma, Paul
Roberts Medalla, Lorene Angel Mocerro, Melvin Quito y Raul Ramos

Producción

Evan Lorentz

Diseño y desarrollo adicional del juego

Tim McKnight y Yuri Tolpin

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!*

DEVIR

Editor

Diego San Martín Pierron

Traducción

Ángel F. Bueno

Revisión

Raúl Fernández Aparicio, Adrián Giménez Molina y Tania Alcudia



www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.

Via Augusta 153, Entl. 4
08021 - Barcelona



www.direwolfdigital.com
Facebook/direwolfdigital
@direwolfdigital.bsky.social