

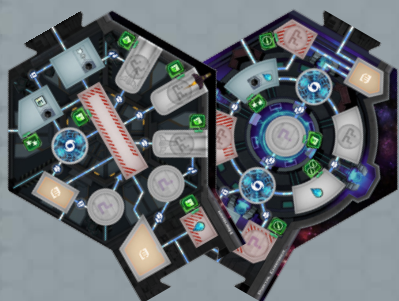
# CLANK!

## DANS L'ESPACE!

### Apocalypse!

Bien que la galaxie appartienne au Seigneur Éradikus, de petites poches de résistance continuent de s'opposer à lui. À présent, le cyborg maléfique a tourné ses implants oculaires vers ce ramassis de héros. Grâce à un plan grandiose et tortueux, il va pulvériser ses ennemis. Mais tout espoir n'est pas perdu. Vous et vos fripouilles de compagnons êtes prêts à vous introduire dans son vaisseau pour mettre la main sur ses artefacts les plus précieux. Et si vous vous révélez être aussi héroïques que cupides, alors peut-être pourrez-vous éviter l'APOCALYPSE !

## Matos



2 plateaux module  
double-face



Un pion Boss Haldos

Pour plus d'ambiance, remplacez le pion Boss Éradikus par le pion Boss Haldos, l'intelligence artificielle d'Éradikus.



35 cartes Aventures



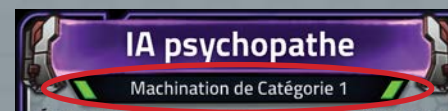
8 cartes Machination

## Mise en Place

Avant de mettre le jeu en place, choisissez **UNE** carte Machination qui sera utilisée pendant toute la partie. Cela représente les plans sordides du Seigneur Éradikus pour mettre la galaxie à feu et à sang. Des plans que vous pourrez contrecarrer, si toutefois vous le sentez...

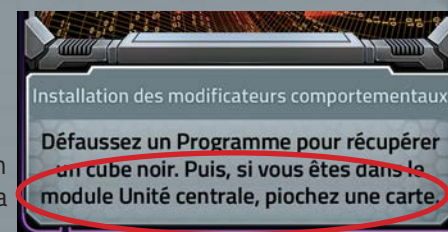
Sous le titre de chaque Machination, une Catégorie 1, 2 ou 3 est indiquée. Plus le chiffre est haut, plus il sera difficile de contrecarrer les plans du maléfique Éradikus.

Si c'est votre première partie avec l'extension **APOCALYPSE !**, il est conseillé de jouer avec une Machination de Catégorie 1. Sinon prenez-la au hasard ou au choix des joueurs.



Après avoir sélectionné votre Machination, remettez les autres dans la boîte. Vous pouvez maintenant assembler le plateau. Vous pouvez mélanger librement les modules de la boîte de base et de l'extension pour en avoir 3, cependant nous vous recommandons fortement :

- Utilisez au moins l'un des deux modules de l'extension **APOCALYPSE !**.
- Si la Machination choisie fait mention d'un nom de module en particulier (en bas à gauche de la carte) utilisez ce module.



(Il n'est pas nécessaire de suivre l'une ou l'autre de ces recommandations, mais la partie sera beaucoup plus difficile si vous ne le faites pas.)

Placez la Machination choisie près du plateau assemblé. Mélangez les 35 cartes de l'extension **APOCALYPSE !** à la pioche des Aventures.

Le reste de la mise en place est identique à *Clank ! dans l'Espace !*

# Survivre à l'Apocalypse

## La Machination se dévoile

Chaque Machination possède trois **phases** détaillées sur la partie droite de la carte. Ce sont les phases que Éradikus doit compléter dans le but de mettre son plan à exécution.

Quand la partie commence, la Machination est à la phase 1.

**Peste toxigénique**  
Machination de Catégorie 2  
Qu'est-ce qui est plus terrifiant qu'un virus épidémique global ? Cinq virus épidémiques globaux synthétisés en un seul super virus!

1 Expérimentation sous contrôle  
Retirez toutes les cartes Prisonnier de la piste des Aventures.

2 Transformation en pathogène volatile  
Retirez tous les Médikit du Marché.

3 Épidémie  
**PERMANENT** À la fin de votre tour, bannissez une carte qui ne fait pas partie du deck de départ, et que vous venez de jouer.

Suppression des données scientifiques  
Payez 3 pour récupérer un cube noir. (Si vous êtes dans le module Laboratoire de Virologie, payez 2 à la place.)

Pendant la partie, les attaques du Boss permettent à Éradikus de faire avancer sa Machination. Chaque fois qu'un cube noir est pioché du sac, au lieu de le mettre de côté, placez-le sur la première case libre de la phase en cours de la carte Machination. Lorsqu'un cube est placé sur la dernière case libre, la phase en cours est complétée. Appliquez l'effet de cette phase immédiatement.

Une fois la phase complétée, la Machination avance à la phase suivante. À partir de maintenant, tous les cubes noirs qui sont piochés (ainsi que ceux en plus lors de l'attaque en cours de résolution s'il y en a) sont placés sur les cases de la nouvelle phase.

*Exemple : Il y a déjà 3 cubes noirs sur la Phase 1 de la Peste Toxigénique. Pendant une attaque du Boss, 2 cubes noirs sont piochés du sac. Le premier complète la Phase 1 de la Machination. Vous retirez donc toutes les cartes Prisonnier présentes sur la piste des Aventures. (Elles ne sont pas tout de suite remplacées). Puis le second cube est placé sur la première case de la phase 2 de la Machination.*

## Repousser l'Apocalypse

Les joueurs peuvent combattre les plans du Seigneur Éradikus. **Une fois par tour**, vous pouvez faire l'action décrite dans la partie inférieure gauche de la Machination et dépenser les ressources indiquées pour **Contrecarrer** sa progression.

Suppression des données scientifiques  
Payez 3 pour récupérer un cube noir. (Si vous êtes dans le module Laboratoire de Virologie, payez 2 à la place.)

Lorsque vous contrecarez une Machination, récupérez un cube noir de la phase en cours et placez-le dans votre zone de jeu. Il vaut 1 point de victoire s'il est conservé jusqu'à la fin de la partie, mais il peut aussi être utilisé comme ressource pour déclencher certains effets pendant l'un de vos tours.

Certaines cartes, comme l'Envahisseur alien, vous permettent de prendre des cubes noirs de la phase en cours. Cela peut être fait en plus de votre action, ce qui vous autorise à prendre plusieurs cubes noirs lors de votre tour.

Vous ne pouvez **jamais** retirer les cubes d'une phase qui est complétée ! Ceci étant dit, et les attaques du boss étant imprévisibles, vous ne pouvez jamais être sûr d'avoir des cubes noirs disponibles à votre tour.

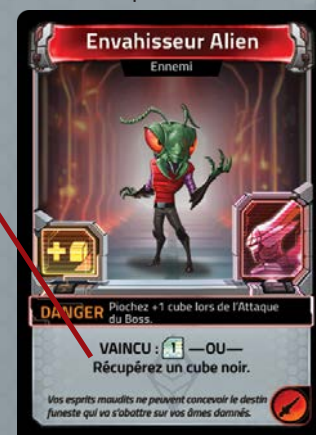
Quelques règles à respecter concernant la récupération d'un cube d'une Machination :

- Vous pouvez dépenser des Bottes sur une Machination qui en requiert même si votre déplacement est arrêté après avoir été étourdi (Hyperstation, Téléporteur) ou dans une Salle de sécurité.
- Un cube noir doit être disponible pour contrecarrer une Machination. (Vous ne pouvez pas bénéficier d'une récompense depuis la Machination s'il n'y a pas de cubes noirs à récupérer.)

*Exemple : Invasion venue de l'espace dit : « Payez 2 pour récupérer un cube noir. Si vous êtes dans le module Hangar, récupérez également un Secret mineur qui s'y trouve. » Vous devez pouvoir récupérer un cube noir ; vous ne pouvez pas juste récupérer un Secret mineur du module Hangar.*

- Les effets d'APPARITION qui font revenir des cubes noirs dans le sac du Boss sont toujours pris de la phase en cours de la Machination. (Jamais d'une phase précédente ni depuis la zone de jeu d'un joueur.)

*Exemple : Le Pirate de l'espace dit : « APPARITION Remettez 3 cubes Boss dans le sac. » Au moment où cette carte fait son apparition sur la piste des Aventures, la phase 1 est complète et il y a deux cubes sur la phase 2. Ces deux cubes sont retirés de la phase 2 et remis dans le sac du Boss.*








## Les bonnes actions sont toujours récompensées


Vous pouvez utiliser certaines cartes et certains emplacements du plateau pour dépenser les cubes noirs que vous avez récupérés afin de bénéficier d'une variété d'effets. Lorsque vous payez un cube noir, vous devez le remettre dans le sac du Boss.

Le texte de certaines cartes demande de payer un ou plusieurs cubes noirs.

Vous ne pouvez activer une carte qu'**une seule fois par tour** (mais vous pouvez payer plusieurs cubes noirs pour activer les effets de cartes différentes jouées pendant votre tour). Vous pouvez le faire lorsque vous jouez la carte ou plus tard dans le tour si vous préférez.

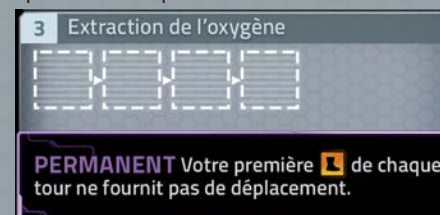
Certains emplacements sur le plateau permettent aux joueurs de payer un cube noir pour générer un effet. Chacun de ces emplacements ne peut être utilisé qu'**une seule fois par tour** (mais si pendant votre tour, vous entrez dans différentes salles pourvues de ces emplacements, vous pouvez dépenser un cube noir pour chaque emplacement). La récompense varie selon chaque emplacement :

-  Retirez 3 *Clank !* de la zone *Clank !*.
-  Prenez 3 Crédits.
-  Piochez 2 cartes.
-  Prenez 1 Cristal de pouvoir.
-  Soignez 1 dégât.

 Utilisez l'effet d'un Port de data que vous avez piraté.

## Le début de la fin

Lorsque la phase 3 de la Machination est complète, le Seigneur Éradikus a accompli son grand plan diabolique !




- Une Machination dont toutes les cases sont complétées produit un effet PERMANENT qui affecte le reste de la partie et tous les joueurs.
- Les joueurs ne peuvent plus récupérer de cubes noirs quel que soit le moyen. Les cubes noirs repiochés du sac sont mis de côté comme dans une partie habituelle.

## Fausse alerte !







Les plateaux Module ainsi que la plupart des nouvelles cartes Aventures de l'extension *APOCALYPSE !* sont faits pour être utilisés avec les cartes Machination. Mais soyons honnêtes, parfois nous ne sommes pas trop d'humeur à faire face à une catastrophe imminente. Vous souhaitez peut-être initier de nouveaux joueurs ou vous voudrez mélanger toutes les cartes de cette extension et même celles à venir mais sans jouer avec les cartes Machination.

Quelles que soient les raisons, si vous souhaitez utiliser tout le matériel de cette extension sans les Machinations, nous vous suggérons de suivre les règles suivantes :

Tous les cubes noirs qui sont piochés du sac sont placés dans une réserve commune. À chaque tour, vous pouvez faire l'Acquisition d'un cube noir de cette réserve pour . Cela vous permet de déclencher les effets des cartes et des emplacements qui requièrent des cubes noirs.

## Manque de Données ?

Les différents port de Data de *Clank ! dans l'Espace !* font les effets suivants lorsqu'ils sont piratés :

-  **Clank !** : Ajoutez un nombre de *Clank !* dans la zone *Clank !* égal au nombre d'icônes indiqué.
-  **Crédits** : Prenez le nombre de crédits indiqué.
-  **Soin** : Soignez-vous d'un nombre de dégâts égal au nombre de cœurs indiqué.
-  **Cristal de pouvoir** : Prenez un Cristal de pouvoir.
-  **Compétence** : Gagnez un nombre de points de Compétence comme indiqué. Ils sont perdus si vous ne les utilisez pas pendant ce tour.
-  **Épées** : Gagnez un nombre d'Épées comme indiqué. Elles sont perdues si vous ne les utilisez pas pendant ce tour.

L'extension *APOCALYPSE !* apporte un nouveau port de data :

 **Carte** : Piochez une carte.

Vous pouvez retrouver les règles mises à jour et la Foire aux questions sur :

<https://www.renegade-france.fr/clank-espace-apocalypse/>

# Crédits

## Game Design

Andy Clautice et Evan Lorentz

## Concept du jeu et Game design original

Paul Dennen

## Producteur exécutif

Scott Martins

## Direction artistique, Art, Design graphique

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard et Nate Storm

## Illustration des cartes

Edward Michael Atienza, Christian Adrienne Gumaya, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos et Alben John Tan

## Production

Evan Lorentz et Tim McKnight

## Game design complémentaire et développement

Paul Dennen, Darrell Hardy et Tim McKnight

## Remerciements spéciaux à :

Toute l'équipe formidable de Dire Wolf Digital, ainsi que leurs amis et leurs familles, qui nous ont aidés à tester *Clank ! dans l'Espace !*.

## ORIGAMES

### Chef de projet Renegade

Simon Gervasi et Rodolphe Gilbart

### Traduction et relecture

Simon Gervasi et Rodolphe Gilbart



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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



[www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr)

[f /PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance)  
[SAV@renegade-france.fr](mailto:SAV@renegade-france.fr)



[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)

[f /playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)  
[t @PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)  
[i @Renegade\\_Game\\_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)

*Clank!* est un jeu Renegade Game Studios, développé en français par Origames.

© Copyright 2018 Dire Wolf Digital, LLC. Tous droits réservés.