

CLANK! DANS L'ESPACE! AVENTURES

PULSARCADE

Détrousser un tyran galactique peut être amusant... mais parfois ça peut être amusant ET ludique! Pour revendiquer les Artefacts de la Pulsarcade du Seigneur Éradikus, il va vous falloir obtenir les meilleurs scores aux vieux jeux d'arcade de sa collection privée. Vous pourrez en profiter pour vider une de ses chambres fortes avant de dilapider votre butin au Marché noir. Vous pouvez aussi effectuer des recherches scientifiques. Vous cloner. Participer à une course. Ou divertir un public assoiffé de sang dans l'Arène des Dangers...

Matos



Régie Centrale —
Pulsarcade



3 modules double face
pour le plateau de jeu



18 Bornes d'Arcade de
8 types différents



Crédits

à ajouter à la réserve générale



4 Motopulsars



Marqueur Boss

Pour plus d'ambiance, vous pouvez remplacer le marqueur Boss d'origine par celui-ci (une version arcade d'Éradikus)



2 kits de déguisement



4 jetons Recherche

Mise en place

Clank!™ dans l'Espace! Aventures: Pulsarcade propose de nouveaux modules. Quand vous assemblez le plateau, utilisez les modules Soute et Couloir du jeu de base Clank!™ dans l'Espace!, mais remplacez le Centre de Commandement par la Régie Centrale — Pulsarcade (RCP) de cette extension.

Pour compléter le plateau de jeu, vous pouvez utiliser les trois autres nouveaux modules, ou les mélanger librement avec ceux de Clank!™ dans l'Espace! ou des autres extensions, Cyber Station 11 et/ou Apocalypse.

Note : La RCP ne s'intègre pas au plateau de jeu de l'extension Cyber Station 11 (la Commandeure Préon n'aime pas trop les jeux d'arcade). Cependant, vous pouvez librement mélanger les autres nouveaux modules avec ceux de cette extension.

Utilisez les 6 Artefacts (en les plaçant face visible sur les cases dédiées de la RCP), même si vous jouez à moins de quatre joueurs.



Placez les nouveaux kits de déguisement sur le plateau Marché (avec les autres objets du Marché).

Triez les Bornes d'Arcade par type et placez-les en piles séparées près du plateau, à proximité de la RCP.



Si vous ne jouez qu'à 2, n'utilisez qu'un seul Kit de déguisement. De plus, retirez une Borne d'Arcade de chaque type et remettez-les dans la boîte (vous n'utiliserez donc que 2 copies de Dragon's Den et de Ping, mais uniquement 1 de chaque autre Borne d'Arcade).

Certains modules nécessitent une mise en place ou des éléments complémentaires comme cela est indiqué ultérieurement pour chacun d'eux.

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

Tentez votre chance

Grâce à la RCP et aux Bornes d'Arcade, vous découvrirez une nouvelle manière de voler des Artefacts.

Au cours de votre tour, vous pouvez effectuer une nouvelle action en revendiquant une Borne d'Arcade en échange de Pièces. Si vous remplissez les conditions indiquées sur n'importe quelle Borne d'Arcade, annoncez-le, prenez-la et placez-la devant vous. Vous la gardez pour le reste de la partie. Vous pouvez revendiquer plusieurs Bornes d'Arcade au cours de votre tour, mais vous ne pouvez jamais avoir plus d'un seul exemplaire de la même Borne d'Arcade.

C'est le tour du joueur bleu. Parmi ses cartes jouées, il y a MonkeyBot 30000, Génie serviable et une Puce de mémoire. Avec MonkeyBot 30000 et Génie serviable, il fait +4 Clank!. Il revendique la Borne d'Arcade Ping et la place devant lui (cela n'a aucune importance que l'icône Science du Génie serviable lui permette de récupérer 3 de ses Clank! grâce à la carte MonkeyBot). Jouer la Puce de mémoire lui aurait aussi permis de revendiquer la Borne d'Arcade Éraditron, mais il en possède déjà un exemplaire et ne peut donc pas en prendre un autre.



Comme avec le module de Commandement de *Clank!™ dans l'Espace!*, vous ne pouvez pas entrer dans la RCP tant que vous n'avez pas piraté 2 ports de data dans 2 modules différents (afin de gagner un Code de commande). Une fois que vous êtes parvenu dans la RCP, vous devez atteindre une des deux salles Jackpot pour voler un Artefact.



Si vous êtes dans une **salle Jackpot**, vous pouvez voler un Artefact en faisant le total des icônes Pièce de toutes vos Bornes d'Arcade. De plus, vous pouvez réaliser un Coup critique de la manière suivante : faites le total de toutes les Compétences que vous avez générées au cours de ce tour (que vous les ayez ou non dépensées). Si vous avez généré au moins 6 Compétences, ajoutez une Pièce à votre total. Si vous en avez généré au moins 8, ajoutez à la place 2 Pièces. Enfin, si vous êtes dans la salle Jackpot avec l'icône "+2", ajoutez 2 Pièces à votre total.

Le coût en **Pièces** pour chaque Artefact est indiqué sous chacun d'eux sur le plateau. Le total de Pièces détermine l'Artefact de plus haute valeur que vous pouvez voler (mais vous pouvez à la place en choisir un ayant une valeur inférieure). Comme d'habitude, vous ne pouvez pas prendre un Artefact si vous en avez déjà un. Cela signifie que vous allez peut-être attendre un tour ultérieur afin d'accumuler plus de Pièces (en revendiquant d'autres Bornes d'Arcade ou en réussissant un Coup critique de plus haute valeur).



Le joueur bleu atteint la salle Jackpot "+2" de la RCP. Il ajoute ces 2 Pièces aux 4 qu'il possède déjà grâce aux Bornes d'Arcade placées devant lui. Il n'a généré que 5 Compétences au cours de son tour, il ne peut donc pas tenter un Coup critique. Ses 6 Pièces lui permettent de voler n'importe quel Artefact de valeur 20 ou inférieure, mais un de ses adversaires a déjà pris l'Artefact de valeur 20. Il peut donc choisir l'Artefact de valeur 15 ou attendre un tour ultérieur. Peut-être pourra-t-il gagner plus de Bornes d'Arcade ou générer au moins 6 Compétences pour réaliser un Coup critique.

Une fois que vous avez volé un Artefact, vous ne pouvez plus revendiquer de Bornes d'Arcade.

Les 8 Bornes d'Arcade et les conditions pour les revendiquer sont les suivantes :

Monkey Kong — Avoir un jeton Produits de contrebande. Il vous suffit d'avoir l'objet du Marché Produits de contrebande, vous n'avez pas besoin de déclencher une capacité de carte qui nécessite un jeton Produits de contrebande.

Dragon's Den — Avoir subi au moins 6 dégâts, à n'importe quel moment de votre tour (vous pouvez soigner ces dégâts par différents moyens après avoir obtenu la Borne d'Arcade.)

Éraditron — Jouer une Puce de mémoire. Il ne suffit pas d'en acquérir une. Notez que cette Borne d'Arcade vaut 2 Pièces.

Mortal Instinct — Vaincre 3 fois le GOB-L1N ou 2 fois l'Éradicator (en un seul tour).

Ping — Faire au moins +4 *Clank!* au cours d'un de vos tours. Les *Clank!* déjà dans la zone *Clank!* au début de votre tour ne comptent pas. Vous pouvez toujours revendiquer la Borne d'Arcade même si vous utilisez des cartes qui génèrent des *Clank!* négatifs pour retirer les cubes.

Q*Alert — Utiliser un Téléporteur. Il ne suffit pas d'avoir l'objet du Marché TéléPass ; vous devez vous déplacer grâce à un Téléporteur.

Froggy — Gaspiller 3 Bottes. Vous le faites en choisissant de ne pas utiliser 3 Bottes que vous avez générées ce tour-ci. Vous pouvez le faire même si vous avez dû vous arrêter dans une salle de sécurité et que vous ne pouvez pas dépenser d'autres bottes.

Claque-Man — Défausser un Cristal de pouvoir dans la RCP. Vous pouvez le faire à partir de n'importe quelle salle de la RCP, en remettant un de vos Cristaux de pouvoir dans la réserve générale. Vous pouvez défausser le sixième Cristal (jeton Secret majeur) en le remettant dans la boîte.

Évolution du Marché

Clank!™ dans l'Espace! Aventures: Pulsarcade introduit un nouvel objet du Marché :



Kit de déguisement

Quand vous achetez cet objet, vous retirez immédiatement -3 Clank! (ce jeton vaut également 7 points de Victoire en fin de partie).

Nouveaux Modules

Chaque face des trois modules au format "standard" de *Clank!™ dans l'Espace! Aventures: Pulsarcade* dispose de ses propres règles.

Marché noir

Chaque salle de Marché de ce module a des règles spéciales pour acheter des objets du Marché ; contrairement au Marché habituel, vous ne pouvez pas simplement dépenser 7 Crédits.



Ici, au lieu de payer 7 Crédits pour un objet du Marché, vous payez 5 Crédits et vous faites +2 *Clank!* (vous ne pouvez pas effectuer un achat si vous n'avez plus assez de cubes *Clank!* dans votre réserve.)



Ici, un objet coûte 7 Crédits, comme d'habitude, mais en plus vous piochez une carte pour chaque objet que vous achetez.



Ici, un objet coûte 8 Crédits et, en plus, vous soignez 1 dégât par objet acheté.



Ici, un objet coûte 9 Crédits et vous gagnez également un Cristal de pouvoir (s'il en reste) pour chaque objet acheté.

Cuves de clonage

Il y a trois salles spéciales dans ce module où vous pouvez vous cloner. Tant que vous êtes dans une de ces salles, vous pouvez prendre un de vos cubes *Clank!* et le laisser sur une des cases vides qui s'y trouvent (chaque joueur ne peut avoir qu'un seul cube par salle).



Au cours d'une Attaque du Boss, si un cube rouge Chasseur de primes est tiré du sac, celui-ci attaque votre clone à votre place. Au lieu de subir un dégât, choisissez un de vos cubes des Cuves de clonage et placez-le dans la zone *Clank!*. Les joueurs sans clones subissent l'attaque habituelle du cube rouge.

Arène des dangers

Au cours de la mise en place, chaque joueur prend le Motopulsar de sa couleur et le place dans ce module, en tant que Pion Combattant, sur la case 0 de la Piste de Danger.

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez faire frémir les spectateurs avides de sensations fortes de l'Arène des dangers : si vous avez généré au moins +3 *Clank!*, faites progresser votre Pion Combattant sur la case avec le chiffre supérieur. Les *Clank!* déjà dans la zone *Clank!* au début de votre tour ne comptent pas. Vous progressez même si vous générez des *Clank!* négatifs pour retirer vos cubes (cependant, vous ne progressez pas si vous n'avez pas assez de cubes dans votre réserve pour générer assez de *Clank!*).



Il y a 4 "niveaux" sur la Piste de Danger (en comptant la case de départ 0). Une fois que vous atteignez le niveau 3, vous débloquez une capacité spéciale : vous générez 1 Épée supplémentaire par tour jusqu'à la fin de la partie (y compris ce tour). Quand vous atteignez le niveau 4, vous débloquez une capacité spéciale supplémentaire : pour le reste de la partie, vous n'êtes plus obligé de vous arrêter dans une Salle de sécurité.

À la fin de la partie, chaque joueur comptant ses points ajoute à son total les points indiqués sur sa case de la Piste de Danger (de 0 à 17).

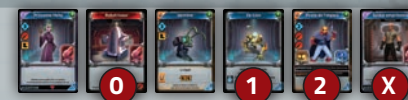


Quand vous entrez dans cette salle du module, vous faites +2 *Clank!*

Piste de course

Au cours de la mise en place, chaque joueur prend le Motopulsar de sa couleur et le place dans ce module, au début de la Piste de course. Durant votre tour, avancez votre Motopulsar d'une salle sur la Piste de course à chaque fois que vous acquérez ou vainquez une carte de la piste des Aventures, **à l'exception de la première fois**. Les cartes Action permanente acquises ou vaincues ne permettent pas de déplacer votre Motopulsar, ni les cartes que vous retirez de la piste des Aventures par d'autres moyens (sans vraiment les acquérir ou les vaincre).

C'est le tour de la joueuse orange et elle a généré 5 Compétences et 4 Épées. Elle dépense 2 Épées pour vaincre un Robot tueur. C'est la première carte qu'elle acquiert ou qu'elle vainc sur la piste des Aventures, aussi elle ne fait pas progresser son Motopulsar. Vaincre le GOB-L 1N avec ses deux dernières Épées ne lui permettrait pas non plus de progresser puisque le GOB-L 1N ne se trouve pas sur la piste des Aventures. Dépenser ses 5 Compétences pour acquérir les cartes Action permanente FAZR et En avant ne ferait pas non plus progresser son Motopulsar. À la place, elle acquiert une carte Fe-Lion (coût 2) et une carte Pirate de l'espace (coût 3) et fait progresser son Motopulsar de 2 salles.



Elle utilise aussi la capacité d'une carte Exo Stomper jouée au cours de ce tour pour Bannir une carte Soldat emprisonné de la piste des Aventures, mais comme elle ne l'a ni acquise ni vaincue, elle ne fait pas progresser son Motopulsar.

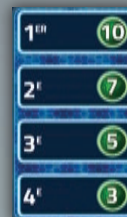


Quand vous placez un Cube de data sur un des ports de data de ce module, faites progresser votre Motopulsar d'une salle.

Quand votre Motopulsar se déplace dans une salle avec des Crédits, prenez immédiatement le montant indiqué dans la réserve générale.



Quand vous quittez cette salle de la Piste de course, vous devez choisir sur laquelle des deux voies vous souhaitez vous engager. Vous ne pouvez pas faire marche arrière une fois que vous avez décidé.



Quand vous franchissez la ligne d'arrivée, placez votre Motopulsar sur l'emplacement vide le plus élevé du classement. En fin de partie, chaque joueur comptant ses points ajoute à son score les points de victoire indiqués sur cet emplacement (si votre Motopulsar ne franchit pas la ligne d'arrivée, vous n'êtes pas classé et cette course ne vous rapporte aucun point).

Laboratoire de recherche

Au cours de la mise en place, prenez les 4 jetons Recherche et placez chacun d'eux sur le port de data correspondant de ce module.

Quand vous placez un Cube de data sur un de ces ports, prenez le jeton et placez-le devant vous. Il y demeure pour le restant de la partie. Notez que certains de ces ports de data nécessitent que vous fassiez +1 *Clank!* en prenant le jeton (comme indiqué au-dessous du jeton).

Un jeton Recherche vous donne une capacité spéciale que vous pouvez déclencher à chacun de vos tours pour le restant de la partie (y compris le tour au cours duquel vous l'avez acquis). Une fois à chacun de vos tours, si vous jouez une carte Action permanente (FAZ-R, En avant, ou Puce de mémoire), votre jeton Recherche vous octroie le bonus indiqué.



Quand ils sont déclenchés, les 4 jetons Recherche accordent :



1 Compétence



2 Épées



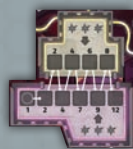
1 Botte



Piochez une carte et faites +1 *Clank!* (vous ne pouvez pas choisir de ne pas piocher la carte pour éviter de faire +1 *Clank!*)

Chambres fortes

Dans ce module se trouvent 2 chambres fortes distinctes qui partagent un même système d'accumulation des Crédits.



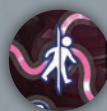
En cours de jeu, à chaque fois qu'un cube noir est tiré du sac, au lieu de le mettre de côté, placez-le sur une case d'une des chambres fortes dans l'ordre indiqué par la flèche. Vous placez chaque nouveau cube sur la case de plus faible valeur qui n'en contient pas déjà un (si toutes les cases sont remplies, mettez normalement de côté les cubes noirs tirés du sac).

Les chambres fortes ne sont pas des salles dans lesquelles vous pouvez vous rendre, mais vous pouvez les piller à partir des salles proches auxquelles elles sont connectées. Quand vous êtes dans une salle connectée, vous pouvez choisir de faire +3 *Clank!*. Si vous le faites, vous gagnez un nombre de Crédits égal à la valeur indiquée au-dessus ou au-dessous de la case occupée de plus haute valeur de cette chambre forte. Puis retirez tous les cubes noirs de cette chambre forte et mettez-les de côté (hors du plateau). Vous ne pouvez pas piller une chambre forte si vous n'avez pas assez de cubes *Clank!* dans votre réserve.



En faisant +3 Clank! vous pouvez piller la chambre forte jaune à partir de n'importe laquelle des 3 salles indiquées. Sur cet exemple, cela vous permettrait d'emporter 6 Crédits avant d'enlever les trois cubes de cette salle et en laissant les quatre cubes de l'autre chambre forte.

Si vous tirez d'autres cubes noirs du sac, en respectant l'ordre défini par les flèches, les trois premiers seront d'abord posés sur ces trois cases désormais vides de la chambre forte jaune puis le quatrième sur la case vide suivante de l'autre chambre forte.



Notez que les connexions avec la seconde chambre forte sont bloquées par le même symbole qui interdit l'accès à la RCP (ou au module de Commandement). Vous devez avoir un jeton Code de commande pour piller cette chambre forte.

Les effets "Apparition" qui renvoient un cube noir dans le sac du Boss utilisent d'abord les cubes éventuellement mis de côté. S'il n'y en a pas assez, retirez des cubes du module Chambres fortes dans l'ordre inverse de celui indiqué par les flèches (des pirates de l'espace peuvent aussi les piller!).

Il est préférable de ne pas utiliser ce module si vous jouez avec une des Machinations de l'extension *APOCALYPSE!* (la Machination d'Éradikus consiste à accumuler des Crédits dans ses chambres fortes).

Crédits

Game Design

Paul Dennen, Evan Lorentz

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique et graphique

Anika Burrell, Raul Ramos, Nate Storm

Production

Evan Lorentz

Game Design complémentaire

Julia Duga

Développement du jeu

Justin Cohen, Dylan Nelkin

Remerciements particuliers à :

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



www.direwolfdigital.com

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



[@origames_official](https://www.instagram.com/origames_official)

[/Jeux Origames](https://www.youtube.com/channel/UC...)

sav@origames.fr

Chef de projet gamme Clank!™ VF : Simon Gervasi

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Sylvain Chane-Pane

Maquette : Nessy Dos Santos



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Publié par Dire Wolf Digital, Inc. © 2025 Dire Wolf Digital, INC. Tous droits réservés. Dire Wolf et le logo Dire Wolf sont des marques déposées par Dire Wolf Digital, Inc.

Version française éditée sous licence par Origames, 52 av. Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine.