

# CLANK! Legacy

## ACQUISITIONS INCORPORATED 2

### La Magie des Ténèbres

**À LIRE AVANT DE  
REGARDER QUOI  
QUE CE SOIT  
D'AUTRE DANS  
CETTE BOÎTE !**

Vous avez entre les mains un jeu legacy. Les choix que vous effectuerez à chaque partie pourront avoir des conséquences sur vos prochaines sessions. Vous et vos amis vous apprêtez à vivre une campagne qui s'étalera sur douze parties, dont l'objectif est de développer votre propre franchise Acquisitions Incorporated. Vous allez modifier de façon permanente de nombreux éléments du jeu en y ajoutant des autocollants, en grattant le texte de certaines cartes ou en écrivant dessus avec un stylo (non inclus). Vous serez même amenés à en **détruire** plusieurs. Autrement dit, ces éléments seront définitivement retirés du jeu et ne seront plus jamais utilisés ! À l'issue de votre campagne, vous aurez façonné un exemplaire unique de ce jeu de plateau, qui servira de base à vos futures parties.

Afin de garantir une expérience optimale et de préserver les surprises qui émaillent cette aventure, nous vous recommandons de prendre grand soin du matériel et de suivre scrupuleusement les instructions fournies dans ce livret.

### Grimoire des secrets et Journaux

Ce sont les différents livrets qui dépeignent l'histoire du jeu. **Ne lisez que les paragraphes qui vous sont demandés.** Vous pouvez relire ces paragraphes à votre guise, mais ne suivez les instructions qu'une seule fois, sauf indication contraire.

Les paragraphes du Grimoire des secrets sont numérotés et doivent toujours être lus à voix haute, à tous les joueurs. Ils peuvent être lus par n'importe quel joueur, mais chaque paragraphe (et les décisions qui s'y rapportent) concerne le joueur qui a déclenché sa lecture.

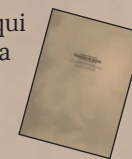
Chaque joueur dispose d'un Journal associé au personnage qu'il incarne dans la campagne. Les paragraphes des Journaux sont identifiés par des lettres. Nous vous encourageons à les lire également à voix haute, mais libre à vous de n'en proposer qu'un résumé si vous voulez aller plus vite ou si vous n'avez pas envie de les lire à tous les joueurs.

Lorsque vous lisez un paragraphe, **lisez-le dans son intégralité.** Si vous devez vous interrompre pour suivre une instruction, n'oubliez pas de reprendre votre lecture là où vous vous étiez arrêté. Cochez chaque instruction au fur et à mesure pour être sûr de ne rien oublier.



### Planche de jetons

Cette enveloppe contient du matériel qui sera ajouté au cours de la campagne. La planche située à l'intérieur est divisée en plusieurs groupes numérotés (par exemple, **24**).



### Planches d'autocollants



Cette enveloppe contient les autocollants qui serviront à modifier les éléments du jeu au cours de la campagne. Les planches sont classées par ordre alphabétique et sont divisées en groupes numérotés.

Lorsqu'il vous est demandé de prendre la planche **A13**, cherchez la planche A et repérez sur celle-ci le groupe 13.

Vous devrez parfois ajouter des « autocollants de règles » à ce livret. Certains d'entre eux seront collés sur des encadrés vides (et ajoutent ainsi de nouvelles règles), tandis que d'autres recouvriront du texte préexistant (modifiant ainsi les règles). Le numéro inscrit sur l'autocollant vous indique la page sur laquelle le coller.

L'autocollant 20b doit être collé à la page 20, dans le second encadré vide.

### Cardporium



Le Cardporium contient les cartes que vous ajouterez au jeu au cours de la campagne. **Ne mélangez pas les cartes qui sont à l'intérieur !**

Chaque carte comporte un numéro unique situé sur le côté droit (les cartes du Cardporium sont classées dans l'ordre numérique).

Si on vous demande de prendre la carte **001**, repérez le numéro situé à droite de la carte.



Chaque fois que vous prenez un nouvel élément de jeu dans le Cardporium, sur les planches de jetons ou d'autocollants, tâchez de ne pas regarder en détail les autres éléments (cartes adjacentes, jetons ou autocollants situés sur la même planche, etc.). Montrez le nouvel élément à tous les joueurs (ou lisez le texte à voix haute, le cas échéant) et placez-le à l'endroit indiqué. Cet élément est ajouté au jeu de façon permanente (du moins, jusqu'à ce qu'on vous demande de le **détruire**...).

Nous vous recommandons de faire lire ce livret à plusieurs joueurs afin de vous assurer que les règles sont correctement appliquées.

Pensez également à consulter les mises à jour des règles et les réponses aux questions fréquemment posées à l'adresse :

[darkestmagic.com/faq](http://darkestmagic.com/faq)



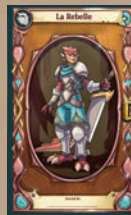
Si vous avez déjà joué à la version de base de CLANK! *Les Aventuriers du deck-building* ou à CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated*, soyez attentif à ce symbole au bas de certaines pages. Il met en évidence les principales différences de règles par rapport à ces jeux.

### Prêt à jouer ?

Suivez les instructions de mise en place sur les deux pages suivantes.

# Préambule

Chaque joueur choisit un des quatre personnages disponibles, qu'il incarnera jusqu'à la fin de la campagne. Les informations détaillées en première page du Journal de chaque personnage pourront vous aider dans votre décision. Donnez un nom à votre personnage et inscrivez-le sur votre boîte de deck et dans votre Journal (L'Ambitieuse dispose d'ores et déjà d'un nom de famille).



Choisissez également une couleur. Prenez la planche d'autocollants A13, puis séparez les autocollants par couleur et par forme ; conservez les autocollants de votre couleur dans votre boîte de deck entre chaque partie (vous pouvez prendre la planche d'autocollants A au début de chaque partie et la garder à portée de main).

# Mise en place

## Avant de commencer

Prenez le Rapport de missions, identifiez la partie en cours et rendez-vous au paragraphe Prologue spécifié dans le **Grimoire des secrets**. Lisez la section MISE EN PLACE (située dans un encadré comme celui-ci). Suivez-en les instructions avant de procéder aux étapes ci-dessous. Un joueur peut très bien se charger de la mise en place le temps que les autres participants s'installent autour de la table.

### 1) Installer le plateau de jeu et le plateau Clank!

**a)** Identifiez la partie en cours grâce au Rapport de missions. Placez le plateau de jeu sur la face indiquée (un pictogramme « Northrim » est représenté dans le coin inférieur droit du plateau).

2A

**b)** Placez le plateau Clank! au-dessus du plateau de jeu, en veillant à laisser suffisamment d'espace entre les deux pour y poser une rangée de cartes.

**c)** Placez la figurine Dragon sur la piste de Fureur du plateau Clank!

- Dans une partie à 4 joueurs, placez-la sur la première case.
- Dans une partie à 3 joueurs, placez-la sur la deuxième case.
- Dans une partie à 2 joueurs, placez-la sur la troisième case.



### 2) Préparer le sac Dragon

Mettez les 24 cubes noirs dans le sac Dragon et placez le sac à côté du plateau de jeu.



### 3) Constituer la réserve générale

Constituez une réserve générale à côté du plateau de jeu, en y ajoutant les jetons Or (de valeur 1, 5 et 10).



**?** Mélangez les jetons Secret mineur face cachée et ajoutez-les à la réserve générale.

2B


2C

2D



#### 4) Préparer le matériel de chaque joueur

Chaque joueur prend le Journal, la figurine et la boîte de deck correspondant à son personnage. Votre deck de départ se trouve dans cette boîte et doit contenir **au moins** les 10 cartes suivantes : 6 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Contourner et 1 Se faufiler.

Chaque joueur prend 30 cubes *Clank!*, 3 marqueurs Destination ainsi que les autocollants de Sceau de sa couleur et les pose devant lui afin de constituer sa réserve personnelle. Fixez également votre figurine sur le socle de votre couleur, puis placez-la sur le lieu Quartier Général (QG). 

#### 5) Lire le Prologue de la partie et les Contrats


3A

Prenez le **Grimoire des secrets**, lisez le Prologue de la partie en cours (identifié grâce au Rapport de missions) et suivez-en les instructions.



Chaque joueur lit à voix haute (ou résume si le temps vous manque) le paragraphe de son **Journal** conformément aux instructions de la partie et suit les étapes décrites.

Placez les Contrats de groupe (issus du Prologue en cours ou des parties précédentes) sur la piste des Contrats. Placez les Contrats solo (issus de la partie en cours ou récupérés dans votre boîte de deck) dans votre réserve personnelle.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur prend une carte Contrat **Nuit blanche (2 joueurs)** (numérotées **002-003** dans le Cardporium) et l'ajoute à sa réserve personnelle. 



Dans une partie à 3 joueurs, déterminez aléatoirement un joueur parmi ceux ayant coché le moins de cases sur le Contrat **Nuit blanche (3 joueurs)** (**004**), donnez-le-lui et cochez une des cases correspondant à son personnage.


Si le Prologue du Grimoire des secrets vous a demandé de prendre des cartes Contrat qui ne sont pas nommées spécifiquement dans ce paragraphe ou dans les Journaux, mettez-les dans la boîte de deck du personnage concerné ou alors, rangez-les dans les Archives.

#### 6) Constituer la piste des Actions permanentes et la piste des Aventures

Placez la carte Gobelin et la pile des cartes Explorer sur la piste des Actions permanentes. Constituez une pioche en mélangeant les cartes Mercenaire avec les cartes Épée longue, puis une autre en mélangeant les cartes Guide de l'employé. Ajoutez-les à la piste des Actions permanentes.

3B

3C

Mélangez la pioche des Aventures et retournez une carte face visible sous chacun des 6 emplacements de la piste des Aventures (ces emplacements sont représentés au bas du plateau *Clank!*). Attention! Certaines cartes ne peuvent pas être placées sur la piste des Aventures en début de partie. Si vous révélez une carte comportant le symbole Attaque du Dragon sur son bord droit (même s'il fait partie d'un effet d'Apparition), mettez-la de côté et piochez-en une nouvelle. Dès que vous avez placé six cartes valides, mélangez les cartes ainsi mises de côté avec la pioche des Aventures. 

Veillez à laisser suffisamment d'espace près de la pioche des Aventures pour constituer une défausse.

Si une carte comportant un effet d'Apparition est présente sur la piste des Aventures en début de partie, résolvez cet effet avant d'entamer le tour du premier joueur.

#### 7) Placer les jetons restants sur les plateaux



a) Placez un jeton Chopine par joueur près du QG.



b) Placez les objets du Marché dans la zone Marché du plateau *Clank!* (les différents objets du Marché sont détaillés au dos du livret de règles).



c) Placez les différents Artefacts face visible sur les emplacements correspondant à leur valeur. Ils ne sont pas tous utilisés à chaque partie. Remettez dans la boîte ceux qui n'ont pas d'emplacement.



d) Mélangez les jetons Minerai face cachée. Placez-les aléatoirement sur leurs emplacements dédiés. Mettez les jetons restants dans la réserve générale.



e) Mélangez les jetons Secret majeur face cachée. Placez-en un au hasard sur chaque emplacement de Secret majeur et de Secret mixte, puis mettez les jetons restants dans la réserve générale, à l'écart des Secrets mineurs.


3D

8) ???

Cette étape de mise en place sera révélée au cours de la campagne.

3E

#### 9) Déterminer l'ordre du tour et ajouter les *Clank!* de départ

Déterminez le premier joueur aléatoirement. La partie se déroule dans le sens horaire. Le premier joueur place 3 de ses cubes *Clank!* dans la zone *Clank!* du plateau *Clank!*. Le deuxième joueur place 2 *Clank!*. S'il y a un troisième voire un quatrième joueur, ils placent respectivement 1 et 0 *Clank!*. 

#### 10) Piocher sa main de départ

Chaque joueur mélange son deck de départ, le place face cachée devant lui et pioche cinq cartes. Le premier joueur commence son tour.



De nouveaux éléments absents du jeu de base CLANK! *Les Aventuriers du deck-building* sont utilisés lors des étapes 4-8 de la mise en place. À l'étape 3, les Secrets mineurs sont placés dans la réserve générale, et non sur le plateau. Les Secrets majeurs **sont** placés sur le plateau, mais les jetons en excès sont ajoutés à la réserve générale.

## But du jeu

Pour faire simple, vous avez deux objectifs à chaque partie, que vous jouiez en mode campagne ou non :

- Récupérer un jeton Artefact et vous échapper en rejoignant le QG.
- Obtenir un meilleur score que vos adversaires afin d'être nommé Employé du mois.

Mais les choses ne seront pas aussi simples.

D'une part, CLANK! Legacy 2: Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres est un jeu de deck-building. Les joueurs commencent la partie avec leur propre petit deck de départ, contenant chacun les mêmes cartes. Vous pourrez l'étoffer au fil des tours en acquérant de nouvelles cartes. Chaque deck suivra alors une orientation différente au fur et à mesure du jeu, en fonction des cartes que vous choisirez et des effets que vous privilégiez. Développer votre deck (et donc, votre stratégie) est une des clés de la réussite.

D'autre part, CLANK! Legacy 2: Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres est un jeu legacy (avouez que vous ne vous y attendiez pas, à celle-là ?). Votre aventure s'étalera sur plusieurs parties qui forment une campagne complète. Au cours de celle-ci, vous accepterez divers Contrats pour promouvoir votre franchise et asseoir un peu plus la réputation d'Acquisitions Incorporated. Vous pouvez choisir de coopérer (jusqu'à un certain point) en prenant des décisions collectives, en vous répartissant les phases d'exploration ou en renonçant à des actions qui pourraient vous compliquer mutuellement la tâche. Vous pouvez également décider de vous montrer impitoyable avec les autres et de n'agir que pour votre compte. Néanmoins, vous devrez certainement faire preuve de discernement s'agissant d'apporter votre soutien ou de nuire à vos concurrents ; sait-on jamais, votre destin pourrait bien se retrouver entre leurs mains un jour ou l'autre.

## Effectuer son tour

Les joueurs effectuent leur tour les uns après les autres, dans le sens horaire.

Vous commencez chacun de vos tours avec cinq cartes en main. **Vous devez jouer toutes vos cartes** avant la fin de votre tour, mais vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix. Les cartes que vous jouez sont posées dans une « zone de jeu » devant vous et y restent jusqu'à la fin de votre tour.

La plupart des cartes génèrent des ressources qui serviront à effectuer des actions. Plusieurs actions sont à votre disposition et sont détaillées dans le chapitre Actions (voir page suivante). **Vous pouvez effectuer chaque action autant de fois que vous le souhaitez**, du moment que vous générez les ressources nécessaires. Vous pouvez attendre d'avoir joué toutes vos cartes avant d'effectuer vos actions, ou les entreprendre au fur et à mesure.

La plupart des cartes génèrent une ou plusieurs des ressources ci-dessous :



**COMPÉTENCE**, principalement utilisée pour effectuer l'action Acquérir une carte.



**ÉPÉE**, utilisée pour effectuer l'action Combattre un Monstre (et parfois en complément d'une action Déplacement).



**BOTTE**, utilisée principalement pour effectuer l'action Déplacement.

Ces ressources se cumulent à mesure que vous les générez ; vous pouvez donc jouer plusieurs cartes pour générer les ressources nécessaires à une action. Vous pouvez également répartir les ressources générées par une carte pour effectuer plusieurs actions. Toute ressource non utilisée durant votre tour sera définitivement perdue, tâchez donc d'en gâcher le moins possible !

Les cartes génèrent également de l'Or, des Clank! et permettent de piocher d'autres cartes :




**OR**. Chaque fois que vous gagnez de l'Or, prenez-le dans la réserve générale et ajoutez-le à votre réserve personnelle.


Chaque Or vaut 1 point en fin de partie, mais vous pouvez aussi le dépenser notamment en effectuant l'action Acheter au Marché.

**CLANK!** Lorsque vous générez des Clank! (par exemple : « +1 Clank! »), ajoutez autant de cubes qu'indiqué de votre réserve personnelle dans la zone Clank! du plateau Clank!. Si votre réserve est vide, ignorez cet effet. Lorsque vous obtenez des Clank! négatifs (par exemple : « -1 Clank! »), retirez un de vos cubes de la zone Clank! par Clank! négatif obtenu. S'il n'y a pas suffisamment dans la zone Clank!, vous pourrez toujours en retirer plus tard, dans le cas où vous généreriez de nouveaux Clank! durant votre tour. Tout Clank! négatif non utilisé est définitivement perdu.

**PIOCHER DES CARTES**. Chaque fois que vous devez piocher des cartes, faites-le depuis votre deck, et non depuis la pioche des Aventures. Si vous devez piocher une carte et que votre deck est épuisé, mélangez votre défausse (sans ajouter les cartes qui sont dans votre zone de jeu) pour constituer une nouvelle pioche.

Certaines cartes ont des effets qui dépendent des jetons que vous possédez, des cartes présentes dans votre zone de jeu ou de ce que vous avez accompli durant votre tour. Vous pouvez bénéficier des effets des cartes quel que soit l'ordre dans lequel vous les jouez.

Sur la carte Rôdeur intérimaire, il est écrit : « Si vous avez un autre Compagnon dans votre zone de jeu, + ». Vous bénéficiez de la Botte, que vous jouiez un autre Compagnon avant ou après le Rôdeur intérimaire.

Sur la carte Lame du voyageur, il est écrit : « Si vous avez un Artefact,  ». Si vous récupérez un Artefact après avoir joué Lame du voyageur, vous bénéficiez de la Botte.

Lorsque vous avez joué toutes vos cartes et effectué toutes vos actions, annoncez la fin de votre tour (Voir Fin de tour et Attaque du Dragon page 10 pour plus d'informations).

## Rythme du jeu

CLANK! Legacy 2: Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres est une aventure riche et truffée de références humoristiques, qui vous mettra face à de nombreux choix. N'hésitez pas à prendre votre temps pour en profiter pleinement. Si malgré tout vous souhaitez accélérer le rythme du jeu, voici quelques conseils : désignez un joueur qui sera en charge des autocollants. Désignez-en un autre pour gérer le Cardporium. Vous pouvez également désigner un lecteur attitré du Grimoire des secrets. Pendant qu'un joueur lit les instructions, les autres peuvent les appliquer.

Nous vous recommandons également de réfléchir à votre tour pendant celui des autres. Il ne s'agit là que de conseils, qui ne sont pas forcément applicables à tous les groupes de joueurs. L'important est de choisir ce qui vous convient le mieux.

# Actions

## Acquérir une carte

Vous pouvez utiliser les points de Compétence pour acquérir les cartes à bannière bleue de la piste des Aventures.



Le coût en points de Compétence d'une carte est indiqué dans son coin inférieur droit. Une fois acquise, placez la carte dans votre défausse. Elle n'a aucun effet pour le moment, mais vous pourrez la piocher et la jouer ultérieurement lorsque vous mélangerez votre défausse pour constituer un nouveau deck. **Ne remplacez pas immédiatement** la carte acquise sur la piste des Aventures par une nouvelle carte de la pioche des Aventures.

Vous pouvez également acquérir les cartes à bannière jaune de la piste des Actions permanentes. Celles-ci sont présentes à chaque partie ; le stock est toutefois limité et peut s'épuiser si les joueurs les acquièrent toutes.

## Acheter au Marché

Si vous êtes dans une Ville, vous pouvez acheter un objet de la zone Marché du plateau Clank!

Tous les objets présents dans la zone Marché sont disponibles à l'achat depuis n'importe quelle Ville ; chaque objet coûte 7 Or (dépensez-les en remettant le montant correspondant dans la réserve générale). Placez chaque objet acheté dans votre réserve personnelle. Vous ne pouvez avoir **qu'un seul objet de chaque type** en votre possession, mais vous pouvez effectuer l'action Acheter au Marché plusieurs fois par tour, à condition d'acheter des objets *différents* à chaque fois.

Vous trouverez une description détaillée de tous les objets du Marché au dos de ce livret.



## Combattre un Monstre

Les cartes Monstre de la piste des Aventures possèdent une bannière rouge. Au lieu de les acquérir en dépensant des points de Compétence, vous devez les combattre en utilisant des Épées.



Le nombre d'Épées requis pour vaincre un Monstre est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Lorsque vous vainquez un Monstre de la piste des Aventures, vous obtenez la récompense décrite après le mot VAINCU. Placez ensuite la carte Monstre dans la défausse des Aventures (et non dans votre propre défausse). **Ne la remplacez pas immédiatement** par une nouvelle carte de la pioche des Aventures.

Vous pouvez également combattre le Gobelin de la piste des Actions permanentes. Il n'est pas défaussé quand il est vaincu ; les joueurs ont ainsi la possibilité de le combattre à plusieurs reprises durant chacun de leur tour, en obtenant la récompense à chaque fois.

## Récupérer un Artefact

Si vous êtes dans un lieu comportant un jeton Artefact, vous pouvez le récupérer et le placer dans votre réserve personnelle. Contrairement aux autres jetons du plateau (voir Éléments du plateau pages 6-7), vous n'êtes pas *obligé* de récupérer un Artefact lorsque vous entrez dans ce lieu pour la première fois.

**Vous ne pouvez pas récupérer de jeton Artefact si vous en possédez déjà un.** Une fois récupéré, vous devez le garder. Choisissez donc judicieusement ! Il peut être préférable de faire l'impasse sur un Artefact pour tenter d'en récupérer un autre de plus grande valeur.

Lorsque vous récupérez un Artefact, **avancez immédiatement la figurine Dragon d'une case sur la piste de Fureur**. Si vous avez un Artefact en votre possession, il est peut-être temps pour vous de rentrer au QG.



## Déplacement



Les Bottes servent à se déplacer sur le plateau. Chaque Botte vous permet d'emprunter un chemin menant vers un nouveau lieu (de nombreux lieux disposent de propriétés particulières, voir Éléments du plateau pages 6-7). Pour emprunter un chemin, vous devez dépenser au moins une Botte. Certains d'entre eux sont soumis à des règles supplémentaires :

- Un chemin comportant une icône d'empreintes de pas requiert un total de deux ou trois Bottes (comme indiqué). Certains sont des « chemins de montagne » (représentés par des pierres grises) ; il existe des jetons qui interagissent avec eux.
- Un chemin comportant une icône de Monstre vous inflige 1 dégât par icône lorsque vous l'empruntez (voir Santé et dégâts page 10 pour plus d'informations). Vous pouvez éviter tout ou partie de ces dégâts en dépensant une Épée par icône.



5A

- Les chemins en forme de flèche sont à sens unique et ne peuvent être empruntés que dans le sens de celle-ci. Vous ne pouvez pas les emprunter en sens inverse.
- Certains chemins mènent à une Étape plutôt qu'à un lieu. Lorsque vous empruntez un chemin menant à une Étape, lisez le paragraphe correspondant dans le Grimoire des secrets.

5B

5C

5F

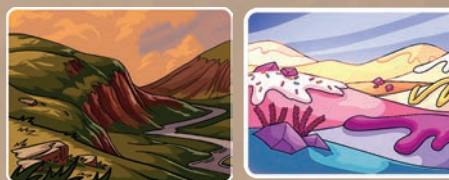


Les chemins comportant une icône avec trois empreintes de pas nécessitent de dépenser trois Bottes. Lorsque vous effectuez l'action Acheter au Marché, vous ne pouvez pas acheter plus d'un exemplaire du même objet. De plus, notez que l'action Récupérer un Artefact peut être effectuée à tout moment durant votre tour : tant que vous êtes dans le lieu comportant un jeton Artefact, vous pouvez le récupérer ; vous n'êtes pas obligé de le faire lorsque vous y arrivez pour la première fois.

# Éléments du plateau

6A

## Collines



Les Collines ne sont soumises à aucune règle particulière, mais certaines cartes ou certains paragraphes y font référence.

## Quartier Général



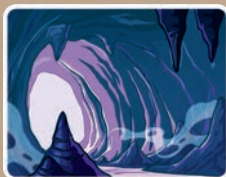
Le lieu de départ de chaque partie est le QG. Le but du jeu est d'y retourner avec un Artefact en votre possession (voir *Fin de partie et décompte des points* page 16). Dès que vous quittez votre QG, vous ne pouvez pas y revenir les mains vides : vous devez impérativement récupérer un Artefact sur le plateau.

## Montagnes



Les Montagnes ne sont soumises à aucune règle particulière, mais certaines cartes ou certains paragraphes y font référence.

## Cavernes



Les Cavernes ne sont soumises à aucune règle particulière, mais certaines cartes ou certains paragraphes y font référence.

6C



## Forêts



Lorsque vous entrez dans un lieu circulaire (une Forêt ou une Forêt de bonbons), vous vous épuisez. Vous ne pouvez plus dépenser de Bottes pour effectuer l'action Déplacement durant ce tour.



Vous pouvez toujours dépenser des Bottes pour activer d'autres effets (par exemple, valider un Contrat requérant des Bottes).

Vous pouvez toujours vous déplacer grâce à un effet de Téléportation (voir *Effets des cartes* page 9). Néanmoins, vous demeurez épuisé et ne pouvez donc plus dépenser de Bottes pour effectuer l'action Déplacement durant ce tour.



Les règles des Forêts sont similaires à celles des Cavernes de Cristal du jeu de base CLANK! *Les Aventuriers du deck-building*. De même, les Villes fonctionnent comme les Marchés. Les autres éléments du plateau sont inédits, nous vous recommandons donc de lire attentivement cette page.

## Récompenses

Certains lieux du plateau octroient des récompenses lorsque vous y entrez. Vous n'êtes pas obligé d'y terminer votre tour, mais vous ne pouvez bénéficier de ces récompenses **qu'une fois par tour** ; vous devez y revenir lors d'un prochain tour pour bénéficier à nouveau de la récompense (vous pouvez néanmoins vous rendre dans plusieurs lieux du même type lors d'un tour et bénéficier de la récompense de chacun d'entre eux).

Voici une liste des récompenses octroyées par certains lieux :



**Secret mineur** – Prenez au hasard un jeton Secret mineur de la réserve générale et révélez-le. Vous trouverez une description détaillée des Secrets mineurs au dos de ce livret.



**Secret majeur** – Prenez le jeton Secret majeur et révélez-le. Si ce dernier a déjà été ramassé, ne prenez pas de Secret majeur de la réserve générale. Vous trouverez une description détaillée des Secrets majeurs au dos de ce livret.



**Secret mixte** – Prenez le jeton Secret majeur et révélez-le. Si ce dernier a déjà été ramassé, prenez au hasard un jeton Secret mineur de la réserve générale et révélez-le.



**Minerai** – Prenez le jeton Minerai et révélez-le. Si tous les jetons ont été ramassés, ne prenez pas de Minerai de la réserve générale.



**Or** – Prenez le montant indiqué dans la réserve générale.



**Soins** – Soignez 1 dégât (voir Santé et dégâts page 10).

7A

Certains effets requièrent de poser des jetons sur les lieux. Lorsque vous entrez dans l'un de ces lieux, récupérez les jetons.

Conservez tous vos jetons dans votre réserve personnelle. Si vous devez prendre un jeton de la réserve générale mais qu'il n'y en a plus, ne prenez rien.

## Pierres runiques

Certains lieux du plateau comportent des Pierres runiques (1-12). Elles n'ont aucun effet particulier, mais les différents livrets d'histoire ou Contrats du jeu peuvent y faire référence. Chaque Pierre runique pointe vers la suivante, ce qui vous permet de les repérer facilement.

## Villes



Tant que vous êtes dans une Ville, vous pouvez effectuer l'action Acheter au Marché (voir Actions page 5).

## Étapes



Tout lieu ou extrémité d'un chemin comportant un numéro est une Étape. Ce numéro fait référence à un paragraphe du Grimoire des secrets. Lorsqu'un joueur atteint une Étape, il interrompt son tour et lit le paragraphe correspondant. Une fois la lecture terminée, il peut reprendre son tour.

Certains jetons peuvent également comporter une icône Étape. Lorsque vous révélez un jeton comportant une icône Étape, lisez le paragraphe correspondant.

Lorsqu'un autocollant comportant une icône Étape est appliqué sur un lieu occupé par un joueur, ce dernier doit quitter ce lieu puis y revenir pour lire le paragraphe correspondant.



# Effets des cartes et terminologie

## Acquisition



L'effet d'Acquisition d'une carte ne se résout qu'une seule fois, au moment où vous l'acquièrez sur la piste des Aventures (il ne se résout donc pas lorsque vous la jouez plus tard de votre main).

## Piste des Aventures

Lorsqu'il vous est demandé « d'ajouter » une carte à la piste des Aventures, placez-la sur un emplacement supplémentaire, à droite de la piste. Résolvez l'effet d'Apparition des cartes venant d'être révélées, mais ignorez les symboles Attaque du Dragon. Ne remplacez pas les cartes qui se trouvent dans les emplacements supplémentaires.

## Après votre tour

Lorsqu'une carte vous demande de faire quelque chose après votre tour, mettez-la de côté et poursuivez votre tour. Revenez-y à la fin de votre tour (en guise de rappel, mettez la carte face visible sur le dessus de votre deck). Le joueur suivant peut entamer son tour pendant que vous suivez les instructions de votre carte. Assurez-vous néanmoins d'avoir résolu complètement l'effet avant votre prochain tour.

## Effets permanents

Certains effets de cartes sont décrits dans un encadré violet comme celui-ci. Cet effet est actif depuis la main d'un joueur ou depuis la piste des Aventures, en fonction de ce qui est indiqué.

Certains Contrats comportent des encadrés violets comme celui-ci. Leur effet est actif, que les cartes soient dans la réserve d'un joueur ou sur la piste des Contrats.

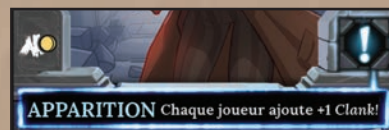
Lorsque vous subissez un dégât durant une Attaque du Dragon, posez cette carte depuis votre main dans votre zone de jeu et piochez une carte.

Certaines cartes ont des effets « permanents », ce qui vous permet de les poser dans votre zone de jeu et de

piocher une nouvelle carte. Si vous avez en main une telle carte et que sa condition se remplit, annoncez-le aux autres joueurs et posez la carte dans votre zone de jeu. Piochez immédiatement une nouvelle carte de votre deck pour la remplacer (cet effet est similaire à l'effet Réaction, introduit dans l'extension CLANK! La Grande Aventure).

Les ressources ne sont pas générées et les effets ne sont pas résolus lorsque vous posez ces cartes dans votre zone de jeu. Elles y restent jusqu'à votre prochain tour. À ce moment-là, elles s'ajoutent à toutes les autres cartes que vous jouez : générez leurs ressources et résolvez leurs effets comme si vous veniez de les jouer normalement.

## Apparition

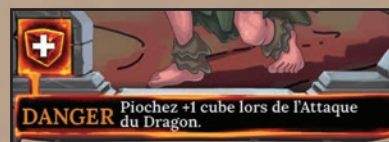


L'effet d'Apparition d'une carte se résout dès que celle-ci est ajoutée à la piste des Aventures (et avant toute éventuelle Attaque du Dragon). Si des cartes comportant des effets d'Apparition sont présentes sur la piste des Aventures au début de la partie, résolvez-les avant d'entamer le tour du premier joueur.

## Disponible

Les cartes situées dans votre main, votre zone de jeu et votre défausse vous sont « disponibles », de même que les cartes de la piste et de la défausse des Aventures. Une « carte à bannière bleue disponible » est une carte à bannière bleue se trouvant dans l'un de ces endroits.

## Danger



Lors d'une Attaque du Dragon, piochez un cube supplémentaire dans le sac Dragon par carte Danger présente sur la piste des Aventures.

## Détruire

Lorsqu'il vous est demandé de détruire une carte, retirez-la définitivement du jeu. Cela est différent de bannir une carte. Lorsqu'il vous est demandé de détruire un lieu, prenez la planche d'autocollants T2, appliquez-y un autocollant « vestiges » (dont la taille correspond le mieux) en veillant à laisser la Pierre runique visible. Bannissez les jetons qui se trouvent sur ce lieu. Remettez les cubes qui s'y trouvent dans la réserve de leur propriétaire. Il est toujours possible de se rendre dans ce lieu.

8A



## Défausser

Certains effets de cartes vous permettent de défausser une carte (mettez-la face visible dans votre défausse). Vous ne pouvez défausser que des cartes de votre main, qui n'ont pas encore été jouées. Les effets d'une carte défaussée ne sont pas résolus, ce qui veut dire que défausser est un bon moyen de se débarrasser des cartes générant des Clank!.

S'il vous est demandé de défausser une carte pour obtenir une récompense, vous devez obligatoirement défausser une carte pour obtenir ladite récompense.




De nombreuses règles abordées dans ces pages vous sembleront familières. Néanmoins, prêtez attention aux points suivants : Piste des Aventures, Après votre tour, Effets permanents, Disponible, Détruire, Autocollants de score et Gratter une zone.

## Chaque joueur


La plupart du temps, lorsqu'il est demandé à « chaque joueur » de faire quelque chose, l'ordre d'exécution n'a pas d'importance. Dans les rares cas où cela poserait problème (par exemple, s'il est demandé de prendre une ressource limitée), commencez par le joueur actif, puis procédez dans le sens horaire, en ignorant les joueurs qui se sont échappés ou qui ont été mis hors de combat (voir Fin de partie et décompte des points page 16 pour plus d'informations).

## Autocollants de score

Lorsqu'il vous est demandé d'appliquer un autocollant de score  sur une carte, ne recouvrez jamais les autres icônes de score ; cet autocollant a pour effet de réduire le score octroyé par la carte de 1 point.

## + (Plus)

Certaines cartes comportent des symboles + à côté de leurs icônes Compétence, Épée ou Botte. Lisez alors attentivement la carte : elle est susceptible de générer des ressources supplémentaires.

*La carte Rôdeur intérimaire génère toujours au moins 2 Bottes. Il y est écrit : « Si vous avez un autre Compagnon dans votre zone de jeu, +. » Ainsi, vous générerez un total de 3 Bottes si vous jouez au moins un autre Compagnon.*



## Gratter une zone

Lorsqu'il vous est demandé de « gratter une zone » d'une carte, grattez entièrement une seule zone afin de révéler le texte qui se trouve en dessous. Si vous devez gratter une carte comportant plusieurs zones à gratter, choisissez-en une.

Lorsqu'il vous est demandé de « **gratter une zone d'un Monstre de la piste des Aventures** », choisissez le Monstre situé le plus à gauche et grattez sa zone. Si un effet d'Apparition est ainsi révélé, résolvez-le uniquement si la carte en question a été ajoutée lors de ce tour.



Lorsque vous apposez votre Sceau sur une carte comportant une ou plusieurs zones à gratter, grattez-en une (voir Sceaux et Réputation page 14).

Vous ne devez **jamais gratter les zones d'une carte de départ**, sauf indication contraire.

## Téléportation

La Téléportation est une forme de déplacement spécial qui vous permet de passer directement d'un lieu à un autre. Vous n'avez pas besoin de dépenser de Bottes pour effectuer une Téléportation ; néanmoins, vous demeurez épuisé si vous êtes passé par une Forêt lors de ce tour.

Généralement, la Téléportation vous conduit dans un « lieu adjacent », relié à celui que vous occupez actuellement par un chemin. Ignorez alors les icônes représentées sur le chemin ; vous pouvez même « emprunter » un chemin à sens unique dans la direction opposée à la flèche.

## Bannir

Certains effets de cartes ou certains jetons vous permettent de bannir une carte. Cela retire une carte de votre deck pour la partie en cours. Il s'agit d'un excellent moyen pour se débarrasser des cartes relativement faibles présentes dans votre deck de départ. Remettez les cartes bannies dans la boîte de jeu.

Lorsque vous bannissez une carte de votre zone de jeu, vous bénéficiez malgré tout de ses ressources et effets (en guise de rappel, inclinez-la de 90°, puis bannissez-la au moment de finir votre tour).

Attention ! Bannir une carte est différent de **détruire** une carte ! Une carte bannie n'est pas définitivement retirée du jeu : à la fin de la partie, récupérez-la et remettez-la à l'endroit où elle se trouvait initialement (deck de départ d'un joueur, pioche des Aventures, etc.) ; elle sera de nouveau utilisée à la prochaine partie.



Attention ! Ne confondez pas « bannir » et « **détruire** » ! Ici, bannir suit les mêmes règles que CLANK! Les Aventuriers du deck-building : son effet n'est pas définitif. Au cours de la campagne, vous devrez **détruire** des cartes, c'est-à-dire les retirer définitivement de votre boîte de jeu.

## Fin de tour et Attaque du Dragon

Lorsque vous avez joué toutes vos cartes et effectué toutes les actions que vous souhaitiez, annoncez la fin de votre tour. Suivez alors les étapes ci-dessous, dans l'ordre, avant que le prochain joueur (dans le sens horaire) ne commence son tour.

### 1) Réinitialiser sa zone de jeu et piocher une nouvelle main

Placez toutes les cartes de votre zone de jeu dans votre défausse. Celle-ci doit toujours rester face visible, afin de la distinguer facilement de votre deck. Piochez 5 nouvelles cartes de votre deck pour préparer votre prochain tour.

### 2) ???

Cette étape de fin de tour sera révélée au cours de la campagne.

IOA

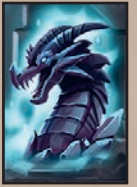
### 3) Compléter la piste des Aventures

S'il y a moins de six cartes sur la piste des Aventures (sous le plateau *Clank!*), complétez les emplacements vides en ajoutant de nouvelles cartes de la pioche des Aventures. Retournez les cartes une par une, de gauche à droite. Il ne doit y avoir aucun emplacement vide au début du prochain tour.

Dans les rares cas où il n'y aurait pas assez de cartes dans la pioche des Aventures, mélangez la défausse des Aventures pour constituer une nouvelle pioche.

### 4) Effectuer une éventuelle Attaque du Dragon

Si une des cartes ajoutées à la piste des Aventures comporte le symbole Attaque du Dragon, le dragon Frigus attaque ! Frigus n'attaque qu'une seule fois, quel que soit le nombre de symboles Attaque du Dragon révélés. Notez également que seul un symbole venant d'être révélé provoque une attaque. Les cartes présentes sur la piste des Aventures depuis plusieurs tours ne déclenchent pas de nouvelles attaques.



Pour effectuer une Attaque du Dragon, prenez tous les cubes de la zone *Clank!* et mettez-les dans le sac Dragon. Mélangez son contenu et piochez un nombre de cubes correspondant au nombre indiqué sur la case occupée par la figurine Dragon sur la piste de Fureur. Mettez de côté (dans la réserve générale) les cubes noirs qui sont piochés ; chaque cube de couleur pioché inflige 1 dégât à son propriétaire. Les cubes restant dans le sac pourront être piochés ultérieurement. Ainsi, plus vous générez de *Clank!*, plus vous risquez d'attirer l'attention du Dragon et de subir sa Fureur. Tâchez d'être le plus discret possible si vous voulez survivre à l'aventure !

Certains effets d'Apparition peuvent déclencher une Attaque du Dragon si la condition mentionnée sur la carte est remplie. Dans ce cas, considérez que la carte révélée comporte un symbole Attaque du Dragon et effectuez une Attaque du Dragon (une seule fois).



La Fureur du Dragon augmente au fil de la partie. Chaque fois que vous récupérez un Artefact ou un Œuf de Dragon (Secret mineur), avancez immédiatement la figurine Dragon d'une case sur la piste de Fureur. Cela peut avoir pour effet d'augmenter le nombre de cubes piochés lors de la prochaine Attaque. Plus vous piochez de cubes, plus l'aventure devient périlleuse. Progresssez donc avec prudence !

Dans les rares cas où le sac Dragon est vide après une Attaque, la partie prend fin immédiatement ; tous les joueurs encore en service sont mis hors de combat.

### 5) Résoudre des Contrats

Si vous avez validé lors de ce tour un Contrat dont les instructions sont à suivre « après votre tour », lisez-les maintenant et suivez toutes les étapes avant de commencer votre prochain tour (voir page 12 pour plus d'informations sur les Contrats).

## Santé et dégâts

La santé de chaque joueur est représentée par la piste d'État de santé, située sur le côté droit du plateau *Clank!*. Lorsque vous subissez des dégâts en jeu, placez vos cubes sur la piste d'État de santé de votre couleur, en commençant par la case la plus à gauche.

- Si les dégâts subis proviennent d'une Attaque du Dragon, utilisez les cubes qui ont été piochés dans le sac.
- Pour tout autre dégât, utilisez les cubes de votre réserve personnelle. Vous ne pouvez pas subir volontairement des dégâts de cette manière (par exemple, en empruntant un chemin comportant une icône Monstre sans utiliser d'Épée) si vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle, ou si cela vous fait remplir complètement votre piste d'État de santé !



Certains effets peuvent soigner les dégâts que vous avez subis. Lorsque vous vous soignez, remettez le cube situé le plus à droite sur votre piste d'État de santé dans votre réserve personnelle. Ce cube pourra être utilisé plus tard si vous générez des *Clank!*.

Lorsque votre piste d'État de santé se remplit complètement, vous êtes mis hors de combat (voir Fin de partie et décompte des points page 16).




La résolution de certains Contrats représente l'ultime étape de votre fin de tour. La partie prend fin immédiatement si le sac Dragon est vide après une Attaque. Lorsque la pioche des Aventures est épuisée, mélangez la défausse des Aventures pour constituer une nouvelle pioche.

## Exemple de tour

La joueuse verte commence son tour en jouant les cartes suivantes :



Elle résout au fur et à mesure les effets de ses cartes. Elle ajoute 1 Clank! dans la zone Clank! à cause de la carte Faux pas, puis récupère 1 Or grâce à la carte Marin marchand.

Elle génère un total de 2 Bottes. Elle en utilise une pour emprunter un chemin comportant une icône  et dépense une de ses 3 Épées pour en éviter les dégâts. Elle arrive dans une Forêt et ne peut donc plus dépenser de Bottes durant ce tour pour se déplacer. Elle décide alors d'ignorer sa 2e Botte.

Il lui reste 2 Épées et elle décide de les dépenser pour combattre le Loup blanc présent sur la piste des Aventures. L'effet VAINCU lui permet de récupérer 2 Or de la réserve générale. Elle place ensuite le Monstre dans la défausse des Aventures.

Elle génère un total de 3 Compétences. Elle en dépense deux pour acquérir la carte À pas feutrés située sur la piste des Aventures ; elle la place ensuite dans sa défausse. Étant donné qu'elle vient d'acquérir la carte, elle ne bénéficiera de l'icône Botte ou de son effet que lorsqu'elle mélangera sa défausse, piochera et jouera cette carte. Elle résout cependant l'effet d'ACQUISITION de À pas feutrés : -2 Clank! ; elle retire donc le Clank! qu'elle a généré précédemment. Elle dispose encore d'un Clank! négatif, qu'elle pourra utiliser plus tard dans le tour si elle génère à nouveau des Clank!

La joueuse verte annonce la fin de son tour. Elle met donc toutes les cartes qu'elle a jouées dans sa défausse, puis pioche cinq nouvelles cartes de son deck pour son prochain tour.



11A

Il faut à présent compléter la piste des Aventures. Après le tour de la joueuse verte, deux des six emplacements sous le plateau Clank! sont vides ; deux cartes de la pioche des Aventures sont révélées pour compléter la piste. Les deux cartes comportent un symbole Attaque du Dragon, ce qui déclenche une seule et unique Attaque du Dragon.



Les joueurs mettent tous les cubes de la zone Clank! dans le sac Dragon. La figurine Dragon occupe actuellement la 5e case de la piste de Fureur, ils doivent donc piocher 4 cubes dans le sac.



Le premier cube est noir, il est mis de côté et n'inflige pas de dégâts aux joueurs. Le deuxième est jaune, le joueur jaune subit donc 1 dégât. Les deux derniers cubes sont verts, la joueuse verte subit donc 2 dégâts.



# Contrats


Acquisitions Incorporated s'enrichit grâce aux Contrats. Les clients satisfaits paient rubis sur l'ongle et nous aident à dénicher d'autres clients. Validez autant de Contrats que possible. C'est bien pour cela qu'on vous a embauché, non ?

Les cartes Contrat représentent des quêtes que vous devez accomplir pour le compte d'Acquisitions Incorporated. Durant la campagne, il vous sera demandé de prendre des Contrats dans le Cardporium. Chaque fois qu'un Contrat est ajouté, lisez-en le recto à voix haute, mais **ne retournez pas la carte et ne lisez pas le verso**. Si le Contrat détaille des instructions de MISE EN PLACE, suivez-les immédiatement (au début de chaque partie, vous devrez également suivre les instructions de MISE EN PLACE des Contrats qui n'ont pas encore été résolus).

Une carte Contrat ne doit jamais être mélangée dans une pioche. Placez-la sur la piste des Contrats (Contrat de groupe) ou dans votre réserve personnelle (Contrat solo).



Chaque Contrat détaille les conditions à respecter ou les coûts à payer pour le **valider**. Un Contrat de groupe peut être validé par n'importe quel joueur et parfois même en collaboration avec d'autres participants. Un Contrat solo ne peut être validé que par le joueur qui le possède dans sa réserve personnelle.

Lorsque vous validez un Contrat, mettez-le dans votre réserve personnelle ; vous êtes à présent nommé « le joueur  » : retournez la carte Contrat et résolvez-la (voir encadré ci-contre).



Il peut arriver qu'un Contrat se solde par un **échec**, notamment lorsque les conditions n'ont pas pu être remplies à temps (l'échéance est indiquée au bas de la carte). L'échéance arrive toujours avant le décompte des points d'une partie spécifique. Lorsqu'un Contrat se solde par un échec, retournez-le et résolvez-le (voir encadré ci-contre).

La période de validité des Contrats peut s'étaler sur plusieurs sessions de jeu. À la fin de la partie, si un Contrat n'a pas été résolu et qu'il n'est pas arrivé à échéance, conservez-le pour la partie suivante. Si vous n'avez pas l'intention d'enchaîner tout de suite sur la partie suivante, rendez-vous au chapitre Fin de partie en mode campagne (page 17) pour obtenir plus d'informations à ce sujet.

Les cartes Contrat à bannière blanche sont des Contrats de groupe ; les cartes Contrat à bannière jaune sont des Contrats solo.



Il arrive souvent que les instructions de MISE EN PLACE vous demandent de poser des marqueurs (cubes, etc.) pour repérer plus facilement les lieux importants.


L'échéance vous indique à quel moment le Contrat se soldera automatiquement par un échec.



## Résoudre les Contrats

Pour résoudre un Contrat, qu'il ait été validé ou non, retournez-le et lisez les instructions au verso. Le texte en italique ne doit être lu que si le Contrat a été validé. Suivez les instructions étape par étape. Cochez les cases au fur et à mesure, pour être sûr de ne rien oublier.

- Vous devez **toujours** cocher les cases illustrées ci-contre et suivre leurs instructions, que le Contrat ait été validé ou non.
-   Cochez les cases illustrées ci-contre et suivez leurs instructions uniquement si le Contrat a été **validé**.
-   Cochez les cases illustrées ci-contre et suivez leurs instructions uniquement si le Contrat s'est soldé par un **échec**.

Seuls les joueurs  (qui ont donc validé le Contrat) marquent les points inscrits au dos (sauf indication contraire).

Lorsqu'il vous est demandé de faire quelque chose APRÈS VOTRE TOUR, mettez le Contrat de côté et poursuivez votre tour. Revenez-y au moment de piocher vos cartes à la fin de votre tour (en guise de rappel, mettez la carte face visible sur le dessus de votre deck). Le joueur suivant peut entamer son tour pendant que vous suivez les instructions du Contrat. Assurez-vous néanmoins d'avoir résolu complètement la carte avant votre prochain tour.


Si une étape du Contrat vous octroie des points ou porte la mention « APRÈS LE DÉCOMPTE DES POINTS », interrompez votre lecture et remettez la carte sur la piste des Contrats (Contrat de groupe) ou dans votre réserve personnelle (Contrat solo). À la fin de la partie, reprenez en main les Contrats ainsi mis de côté et ajoutez les points octroyés à votre score. Lorsque vous avez déterminé votre score final et commencé à suivre les étapes du chapitre Fin de partie en mode campagne (page 17), reprenez la lecture du Contrat à partir de la mention « APRÈS LE DÉCOMPTE DES POINTS ».


## Exemple

Voici à quoi ressemble le verso d'une carte Contrat.

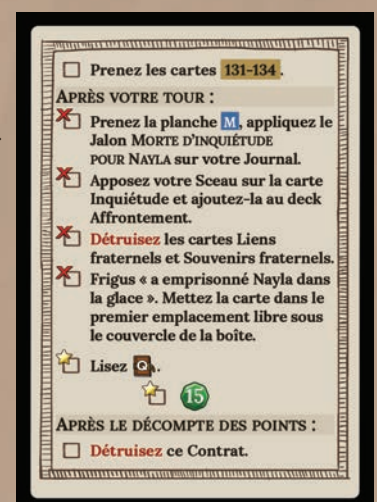
Il y a une case à cocher  à côté de la première instruction ; cochez-la, que le Contrat ait été validé ou non. Prenez les cartes indiquées dans le Cardporium (n'hésitez pas à demander à un autre joueur de le faire pendant que vous poursuivez votre tour).

Les prochaines étapes doivent être suivies après votre tour, ignorez-les jusque-là.

Cochez les cases  et suivez les instructions d'échec uniquement si le Contrat s'est soldé par un échec (par exemple, vous n'avez pas pu remplir toutes les conditions avant son échéance).

Cochez les cases  et suivez les instructions de réussite uniquement si vous avez validé le Contrat. Prenez ensuite votre Journal et lisez le paragraphe indiqué. Ce Contrat vous octroie 15 points en fin de partie.

Enfin, **détruisez** ce Contrat après le décompte des points (et ce, que le Contrat ait été validé ou non).



## Cases à cocher et pistes de cubes

Pour valider certains Contrats, vous devrez respecter une même condition à plusieurs reprises.

- Cela est parfois représenté par des cases à cocher. Cochez une case (de gauche à droite) chaque fois que vous remplissez la condition. La dernière case à cocher comporte toujours une icône  ; lorsque vous cochez cette case, le Contrat est alors validé.
- Cela peut également être représenté par une série de petites icônes carrées (piste de cubes), sur lesquelles vous devez placer des cubes. Chaque fois qu'un joueur remplit la condition, il doit placer un cube de sa réserve personnelle dans le premier emplacement disponible (remplissez les emplacements de gauche à droite, en commençant par la ligne du haut). Certains de ces emplacements indiquent un nombre de joueurs ; le Contrat est validé lorsque vous placez un cube dans l'emplacement correspondant au nombre de joueurs autour de la table. Si aucun nombre de joueurs ne figure sur la carte, alors le Contrat est validé lorsque vous placez un cube dans le dernier emplacement (illustré par une étoile). Les cubes posés sur les Contrats non résolus ne sont pas reportés sur les parties suivantes.

*Pour valider le Contrat ci-contre, vous devez poser 9 cubes dans une partie à 4 joueurs, 7 à 3 joueurs ou 5 à 2 joueurs.*



13A

## Égalités

Si un Contrat fait référence au joueur possédant le plus ou le moins de quelque chose et que plusieurs joueurs sont à égalité, tous les joueurs concernés doivent suivre les instructions du Contrat (il est donc possible que chacun obtienne tous les points du Contrat en question).

## Marqueurs de destination

Bon nombre de Contrats vous obligent à vous rendre dans un lieu spécifique du plateau. Les instructions de MISE EN PLACE vous demandent alors de placer un marqueur de destination ; utilisez un marqueur neutre de la réserve générale dans le cadre d'un Contrat de groupe, ou un marqueur de votre couleur (prenez-le dans votre réserve personnelle) s'il s'agit d'un Contrat solo. Lorsqu'un Contrat est résolu, remettez tous les marqueurs associés dans leur réserve respective.



## Jalons

*Votre travail au sein d'Acquisitions Incorporated mettra vos nerfs à rude épreuve. Il vous confrontera au pire des dangers. Il fera sortir le démon qui sommeille en vous. Il vous consumera de l'intérieur. Il vous brisera psychologiquement. Mais vous en sortirez grandi. Au pire, ça fera joli sur votre CV.*

L'évolution de votre personnage est représentée au dos de votre Journal. Certains paragraphes (sur les Contrats, dans le Grimoire des secrets ou dans votre propre Journal) vous octroieront des autocollants de JALONS. Vous les trouverez généralement sur la planche d'autocollants **M**, que nous vous conseillons de garder à portée de main tout au long de la campagne.

Appliquez chaque autocollant de JALON que vous obtenez sur le premier emplacement disponible au dos de votre Journal (en commençant par le numéro 1). Certaines cartes et certains paragraphes peuvent faire référence à ces Jalons.

Les 3e, 9e et 15e emplacements symbolisent une évolution majeure de votre personnage. À la fin de la partie au cours de laquelle vous avez recouvert un de ces emplacements, prenez votre Journal et lisez le paragraphe indiqué.

Il vous sera parfois demandé d'apposer un Sceau sur un emplacement au dos de votre Journal, ou encore de rayer un de vos autocollants de JALONS.

Dans les deux cas, considérez que l'emplacement a été rempli.




Nous avons ajouté de nouvelles mécaniques aux Contrats par rapport à *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated*, notamment les Contrats solo, spécifiques à votre personnage. Nous vous recommandons donc de lire attentivement ces pages.

## Sceaux et réputation


La réussite d'une entreprise tient principalement dans sa réputation. Acquisitions Incorporated attend de vous que vous asseyiez celle de votre franchise et que vous la fassiez grandir. Pour ce faire, vous allez devoir vous distinguer en tant qu'employé d'exception.

### Apposer votre Sceau



Tout au long de la campagne, vous aurez la possibilité d'apposer votre Sceau sur les cartes à bannière bleue. Collez un Sceau rectangulaire  de votre couleur (vous les trouverez sur la planche à l'intérieur de votre boîte de deck) sur le bord gauche de la carte. Généralement, il vous sera demandé « d'apposer votre Sceau sur une carte à bannière bleue disponible » (une carte « disponible » est une carte se trouvant dans votre main, votre zone de jeu ou votre défausse ; il peut s'agir également d'une carte située sur la piste des Aventures ou dans la défausse des Aventures). Vous ne pouvez pas apposer votre Sceau sur un Monstre, une carte de la piste des Actions permanentes ou une carte de départ. Dans les rares cas où il n'y aurait aucune carte valide sur laquelle apposer votre Sceau, apposez-le sur un emplacement de Jalon de votre Journal (voir plus bas).



 **Lorsque vous apposez votre Sceau sur une carte comportant des zones à gratter, grattez-en une.** D'autres avantages (personnels ou collectifs) liés aux Sceaux seront révélés au fil de la campagne.

Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas apposer votre Sceau sur une carte comportant déjà un Sceau. S'il vous est expressément demandé de le faire, apposez-le à droite des précédents.

14A

14C

**Lieux du plateau** – Il vous sera parfois demandé d'apposer votre Sceau sur un lieu du plateau. Prenez alors un de vos Sceaux (**grand et rond**) et apposez-le au centre du lieu. Ne recouvrez pas les autres icônes du lieu. Si jamais un autocollant ajoutant un chemin ou un lieu au plateau venait à recouvrir le Sceau d'un joueur, remplacez le Sceau, sauf si ce lieu est sur le point d'être détruit.



**Jalons** – Lorsqu'il vous est demandé d'apposer votre Sceau sur un emplacement de Jalon de votre Journal, prenez un de vos Sceaux rectangulaires et apposez-le sur le premier emplacement disponible. Cela compte comme un Jalon, l'emplacement est donc occupé.

14D

14E

14H

14I



Ces pages détaillent de nouvelles mécaniques de CLANK! Legacy 2: Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres. Nous vous recommandons donc de les lire attentivement.

15A

15G

15H

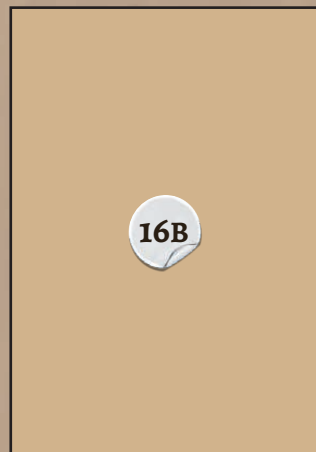
## Fin de partie et décompte des points

La partie prend fin lorsque **tous** les joueurs « terminent leur service ». Cela peut se produire de deux façons :

### Zone de danger

Vous terminez volontairement votre service lorsque vous vous **échappez**, c'est-à-dire lorsque vous retournez au QG avec un Artefact en votre possession.

Terminez votre tour, puis, avant de compléter la piste des Aventures, retirez votre figurine du plateau de jeu ainsi que tous vos cubes *Clank!* de la zone *Clank!*. Prenez également un jeton Chopine du QG ; il vous rapporte 20 points supplémentaires !



Vous terminez involontairement votre service lorsque vous êtes mis **hors de combat**, c'est-à-dire lorsque votre piste d'État de santé est remplie (voir Santé et dégâts page 10). Couchez votre figurine sur le plateau.

Si vous n'avez pas d'Artefact en votre possession, ou si votre figurine se trouve dans la Zone de danger du plateau... Pas de chance pour vous ! Au lieu de compter vos points comme expliqué ci-dessous, **vous marquez 0 point** ! D'autres effets s'ajoutent dans une partie en mode campagne (voir Fin de partie en mode campagne à la page suivante).

Lorsque vous terminez votre service (quelle qu'en soit la raison), vous ne jouez plus votre tour de la même manière. À partir de maintenant, vous n'ajoutez plus de *Clank!* dans la zone *Clank!*. Vous ne subissez plus de dégâts lorsque vos cubes sont piochés dans le sac Dragon. Vous ne piochez plus de cartes et ne pouvez plus en jouer ; vous ne pouvez plus effectuer les actions habituelles. Vous n'êtes plus concerné par tout effet affectant un « joueur » ou « tous les joueurs » à l'**exception** des instructions inscrites au dos des Contrats ou dans les paragraphes des livrets d'histoire du jeu (Grimoire des secrets et Journaux).

Lorsque vous avez terminé votre service, à votre tour, effectuez une Attaque du Dragon spéciale : prenez tous les cubes de la zone *Clank!* et mélangez-les dans le sac Dragon. Vous ne devez plus tenir compte de l'emplacement de la figurine Dragon sur la piste de Fureur ni des cartes Danger de la piste des Aventures. Piochez exactement 4 cubes (6 cubes dans une partie à 2 joueurs). Infligez les dégâts aux joueurs comme d'habitude.

16C

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur service, retournez tous les Contrats non résolus dont l'échéance indique « AVANT LE DÉCOMPTE DES POINTS » de la partie en cours et suivez les instructions au dos des cartes (voir Contrats page 12). Puis chaque joueur ayant récupéré un Artefact et n'ayant pas été mis hors de combat dans la Zone de danger calcule son score comme suit :



- La valeur de son Artefact. Vous ne marquez aucun point si vous n'en avez pas récupéré !
- Les points octroyés par tous les autres jetons qu'il a récupérés (y compris ceux du jeton Chopine, s'il est revenu au QG).
- 1 Un nombre de points égal au total de son Or.
- 3 Les points octroyés par les cartes de son deck, de sa main et de sa défausse (la valeur en points des cartes est indiquée dans le coin supérieur droit).
- 10 Les points octroyés par les Contrats validés. Le verso de chaque Contrat indique le nombre de points octroyés aux joueurs l'ayant validé (il est possible que des points supplémentaires soient accordés s'il a été validé durant la partie où il a été tiré du Cardporium.)
- -1 Les points négatifs réduisent votre score.

Le joueur totalisant le plus de points est déclaré vainqueur de cette partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur concerné ayant récupéré l'Artefact de plus grande valeur qui est déclaré vainqueur.

16D

Si vous jouez en mode campagne, lisez le chapitre Fin de partie en mode campagne (voir page suivante).



Les Profondeurs de CLANK! Les Aventuriers du deck-building portent désormais le nom de Zone de danger. Il n'y a pas de compte à rebours qui se déclenche lorsqu'un joueur termine son service (en s'échappant ou en étant mis hors de combat) ; lisez les règles ci-dessus pour obtenir plus d'informations sur les joueurs éliminés. Lorsqu'un joueur s'échappe, il retire tous ses cubes *Clank!* de la zone *Clank!*.

# Fin de partie en mode campagne

Dans la plupart des jeux de plateau, à la fin d'une partie, vous devez ranger le matériel du jeu dans la boîte et tout recommencer à chaque nouvelle session. Mais CLANK! Legacy 2: Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres est un jeu legacy ; une fin de partie ne consiste pas simplement à compter les points de victoire pour déterminer le vainqueur.

Tout au long de la campagne, suivez les étapes ci-dessous à chaque fin de partie.

## 1) Remplir le Rapport de missions

Inscrivez le score de chaque joueur sur la ligne adéquate du Rapport de missions (voir Fin de partie et décompte des points page 16 pour plus d'informations sur le calcul des points). Inscrivez le nom du vainqueur dans la colonne dédiée. Si personne n'a marqué de points, il n'y a pas de vainqueur ; n'inscrivez donc rien dans cette colonne.

## 2) Honorer la mémoire des camarades tombés au combat

Chaque joueur ayant marqué 0 point durant cette partie appose son Sceau sur le lieu du plateau où il a été mis hors de combat. Si ce lieu comporte déjà un Sceau, il doit le recouvrir avec le sien.

## 3) Vider la piste des Contrats

Suivez les instructions inscrites sous la mention « APRÈS LE DÉCOMPTE DES POINTS ». **Détruisez** les Contrats résolus qui ne comportent pas d'instructions au verso.

Si vous n'avez pas l'intention de rejouer une partie tout de suite, rangez les Contrats de groupe restants dans la boîte (avec les cartes de la piste des Actions permanentes) et les Contrats solo dans la boîte de deck de leur propriétaire.

## 4) Lire l'épilogue de la partie

Prenez le Grimoire des secrets et lisez à voix haute l'épilogue de la partie que vous venez de terminer (le numéro du paragraphe à lire est indiqué sur le Rapport de missions). Suivez toutes les instructions du paragraphe.

## 5) Réorganiser le matériel

Reconstituez le deck de départ de chaque joueur. Remettez les cartes de la piste des Actions permanentes dans leur paquet respectif. Remettez les cartes à bannière bleue et les cartes Monstre dans la pioche des Aventures. Faites de même pour les cartes bannies. Chaque joueur doit se retrouver avec les cartes qu'il avait au début de la partie (les 10 cartes de départ, et celles qui ont été ajoutées).

Le vainqueur de la partie (inscrit sur le Rapport de missions) prend la carte « Employé du mois » (elle peut être dans les Archives ou dans le deck d'un autre joueur) et l'ajoute à son deck de départ pour la prochaine partie (ou dans sa boîte de deck si la prochaine partie n'a pas lieu tout de suite). S'il n'y a pas eu de vainqueur, rangez la carte « Employé du mois » dans les Archives.

Remettez tous les jetons (Or, Secret, Minerai, Objet du Marché, Artefact, etc.) dans la réserve générale, y compris ceux que vous avez mis de côté ou dans la boîte durant la partie.

17A

## 6) Continuer ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez passer tout de suite à la prochaine partie de la campagne. Dans le cas contraire, rangez votre deck de départ, vos cubes Clank!, vos marqueurs Destination, vos autocollants de Sceaux et vos Contrats solo dans votre boîte de deck.



Cette page décrit les étapes à suivre à la fin d'une partie en mode campagne. Nous vous recommandons donc de la lire attentivement.

# Crédits

## Conception du jeu

Jay Treat

## Responsable de la conception

Paul Dennen

## Producteur exécutif

Scott Martins

## Direction artistique et conception graphique

Anika Burrell, Clay Brooks, Leah Falin, Julianne Stone, Nate Storm, Raul Ramos

## Illustrations des cartes

Anika Burrell, Allan Santos da Silva, Bruno de Mello, Ernst Eskelsen, Derek Herring, Humble Squid Creatives, Luiz Lanzarin, Rastislav Le, João Mileski, Raul Ramos, Alecksander Ribeiro, Tropa Entertainment

## Narration

Jay Treat et Andy Clautice

## Production

Evan Lorentz

## Conception du jeu complémentaire

Andy Clautice et Paul Dennen

## Développement du jeu

Phil Amylon, Corey Burkhart, Justin Cohen, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Caleb Vance

## PENNY ARCADE

### Narration complémentaire

Jerry Holkins

### Illustration de couverture

Mike Krahulik

### Responsable de la conception

Francisco Villaseñor

## ORIGAMES

### Chef de projet

Simon Gervasi

### Traduction française

Sylvain Chane-Pane

### Maquettiste

Nessy Dos Santos

## Remerciements :

À tous les merveilleux membres de l'équipe Dire Wolf Digital, ainsi qu'à leurs amis et à leur famille, qui nous ont aidés à tester CLANK! Legacy 2: Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres.






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



[www.penny-arcade.com](http://www.penny-arcade.com)



 @origames\_official |  /Jeux Origames  
 sav@origames.fr



Pensez à  
donner ou  
recycler.



Association

ou



Magasin

ou



Déchèterie

<https://quefairede mesdechets.fr>

CLANK! Legacy 2: Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres © 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Tous droits réservés.

Publié par : Dire Wolf Digital.

ACQUISITIONS INCORPORATED et le logo « AI » sont des marques déposées par Penny Arcade, Inc.

Acquisitions Incorporated et les personnages Jim Darkmagic, Omin Dran, Mòrgæn et Viari sont la propriété de

Penny Arcade, Inc. © 2010-2014. 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

## Informations complémentaires pour la campagne

### Rejoindre une campagne en cours

Pour profiter pleinement de l'expérience offerte par CLANK! *Legacy 2 : Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres*, il est préférable de garder le même groupe de joueurs et la même attribution des personnages à chaque partie. Lorsqu'un joueur commence une partie alors qu'il n'était pas présent à la précédente, il doit prendre un personnage déjà utilisé dans la campagne, mais que personne d'autre ne joue lors de cette partie, ou bien en choisir un nouveau (en prenant le Journal correspondant et en lui donnant un nom).

Lorsque vous incarnez un personnage qui n'a pas participé à l'aventure lors de la partie précédente, suivez la procédure de rattrapage décrite ci-dessous :

- Prenez le Journal de ce personnage et lisez dans l'ordre le Prologue de toute partie manquée (vous n'êtes pas obligé de lire l'histoire pour l'instant, mais suivez toutes les instructions).
  - Vos Contrats mentionnés dans le Prologue doivent se trouver dans la boîte de deck de votre personnage. Récupérez-les et résolvez-les à votre guise.
  - Si vous devez apposer votre Sceau sur des cartes, prenez au hasard une carte à bannière bleue valide de la pioche des Aventures, apposez-y votre Sceau et mettez-la de côté (remettez-la dans la pioche au moment de commencer la partie).
- Apposez votre Sceau sur les emplacements de Jalons de votre Journal jusqu'à avoir autant de Jalons que le personnage de la campagne qui en a le moins.
- Identifiez le personnage de la campagne qui a gratté le moins de cartes dans son deck de départ. Grattez le même nombre de cartes dans votre deck de départ.

Si vous avez manqué plusieurs parties, suivez **également** les instructions ci-dessous :

- Tous les joueurs ayant déjà participé à la campagne rassemblent la totalité des cartes sur lesquelles ils ont apposé leur Sceau (dans la pioche des Aventures ou ailleurs), comptent le nombre de leurs Sceaux, puis choisissent la moitié de ces cartes (au maximum), les mettent de côté et vous donnent le reste.

- Si ces joueurs ont chacun plus de Sceaux que vous **ET** si au moins l'un d'entre eux en a deux fois plus que vous :
  - Parmi les cartes qui vous ont été offertes, recouvrez un Sceau de chaque autre joueur par l'un des vôtres.
  - Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez autant de Sceaux qu'un des autres joueurs ou qu'aucun d'entre eux n'en ait deux fois plus que vous.
- Parmi les autres joueurs, identifiez celui qui possède le moins de Sceaux. Calculez la différence entre le nombre de Sceaux de ce joueur et le vôtre (cette différence peut être égale à zéro, selon la façon dont la dernière étape s'est terminée). Retournez une par une des cartes de la pioche des Aventures ; dès qu'une carte sur laquelle vous pouvez apposer votre Sceau est révélée, faites-le puis mettez-la de côté (remettez-la dans la pioche au moment de commencer la partie). Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez apposé votre Sceau sur un nombre de cartes suffisant pour combler cette différence.


### Manquer une partie

Dans le cas où un joueur manquerait une partie pendant la campagne, assurez-vous de prendre la carte « Nuit blanche » dans les Archives (voir étape 5 de la Mise en place page 3).

### Personnages

Tant que vous n'avez pas terminé la campagne, n'utilisez pas le Upper Management Pack ni le "C" Team Pack avec CLANK! *Legacy 2 : Acquisitions Incorporated – La Magie des Ténèbres*. Une fois la campagne terminée, vous pouvez utiliser les personnages de ces extensions avec l'exemplaire unique du jeu que vous avez créé grâce à vos choix.

### Après la campagne

Une fois la campagne terminée, lisez  82 pour savoir comment mettre en place vos futures parties.



Cette page explique comment rejoindre une campagne en cours, comment gérer l'absence d'un joueur et comment préparer votre jeu pour des parties post-campagne.

# Guide de survie

## Objets du Marché

20A

20B


20C

20D

20E



### Piolet

Vous pouvez emprunter les chemins de montagne (représentés par une bordure foncée) sans dépenser de  supplémentaires. Ce jeton vaut également 5 points.

## Secrets majeurs

20F



### Calice

Ce jeton vaut 7 points. Ce n'est pas un Artefact.

20G



### Super trésor

Ce jeton vaut 5 Or. Vous pouvez le conserver jusqu'à la fin de la partie ou le dépenser normalement.

20H



### Potion de super soins

Vous pouvez utiliser ce jeton durant votre tour pour soigner 2 dégâts (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).



### Potion de super force

Vous pouvez utiliser ce jeton durant votre tour pour générer 4 Épées (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).

20I

## Secrets mineurs



### Œuf de Dragon

Avancez immédiatement la figurine Dragon d'une case sur la piste de Fureur. Conservez ce jeton, il vaut 3 points.

20J



### Potions de soins

Vous pouvez utiliser ce jeton durant votre tour pour soigner 1 dégât (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).



### Potion de force

Vous pouvez utiliser ce jeton durant votre tour pour générer 2 Épées (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).



### Potion de rapidité

Vous pouvez utiliser ce jeton durant votre tour pour générer 1 Botte (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).

20K

20L



### Bannir une carte

À la fin de ce tour, bannissez une carte de votre défausse ou de votre zone de jeu. Remettez la carte ainsi que ce jeton dans la boîte.



### Trésor

Ce jeton vaut 2 Or. Vous pouvez le conserver jusqu'à la fin de la partie ou le dépenser normalement.



Bon nombre d'objets du Marché et de secrets différent de ceux issus de CLANK! *Les Aventuriers du deck-building.*