

CLANK!TM Legacy

ACQUISITIONS INCORPORATEDTM

Matos The "C" Team Pack

Donaar Blit'zen



Figurine



Deck de départ de 10 cartes
5 Impressionner, 2 Faux pas,
1 Souffle acide,
1 Distinction draconique,
1 Fidèle destrier



Plateau personnage

K'thriss Drow'b



Figurine



Deck de départ de 10 cartes
5 Communier, 2 Faux pas,
1 Invoquer l'Ur,
1 Télépathie,
1 Tentacules spectaculaires



Plateau personnage

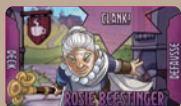
Rosie Beestinger



Figurine



Deck de départ de 10 cartes
5 L'heure du thé, 2 Faux pas,
1 Mémé-mancie,
1 Dans l'ombre,
1 Bâton de maître



Plateau personnage

Walnut Dankgrass



Figurine



Deck de départ de 10 cartes
5 Manigancer, 2 Faux pas,
1 Forme animale,
1 Amis de la forêt,
1 Cimeterre sacré



Plateau personnage

Mise en place

Cette extension est compatible aussi bien avec *CLANK! Les Aventuriers du deck-building* qu'avec *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated*. La mise en place est inchangée pour les deux jeux à l'exception des points suivants :

Chaque joueur choisit un des quatre personnages de la « C » Team (ce n'est pas la Dream Team, mais elle a le mérite d'être là), prend la figurine appropriée et le deck de départ de 10 cartes correspondant.

- Placez votre figurine sur le lieu de départ habituel du jeu.
- Placez votre plateau personnage devant vous. Prenez 30 cubes Clank! du jeu de base et placez-les sur votre plateau personnage.
- Votre deck de départ unique de 10 cartes remplace le deck de départ du jeu de base. Mélangez-le et piochez cinq cartes pour constituer votre main de départ.

Notez que ces decks de personnage sont prévus pour être joués les uns contre les autres. Ils sont plus puissants que ceux avec lesquels vous commencez habituellement une partie de CLANK!. Il est déconseillé de les utiliser contre des decks de départ normaux (à moins d'estimer qu'un joueur gagne trop souvent et mérite un petit désavantage). Vous pouvez librement mélanger ces personnages avec ceux de l'Upper Management Pack.

En cours de partie

Jouer avec

CLANK! Les Aventuriers du deck-building

Chacun des quatre personnages dispose de cartes similaires aux cartes Cambrioler du jeu de base :

- **Donaar Blit'zen** : Impressionner
- **K'thriss Drow'b** : Communier
- **Rosie Beestinger** : L'heure du thé
- **Walnut Dankgrass** : Manigancer

Dans les situations qui nécessitent une carte Cambrioler, utilisez une de ces cartes à la place.

Exemple : sur la carte Maître cambrioleur, il est indiqué : "Bannissez un Cambrioler de votre zone de jeu ou de votre défausse." Si vous jouez Walnut Dankgrass, vous Bannissez à la place une carte Manigancer.

Jouer avec

CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated

Si vous avez suivi les récits de la "C" Team, vous savez que ses membres ont vécu des aventures extraordinaires. Cependant, ils n'aiment pas trop empiéter sur le territoire des autres Franchises. Il n'est pas recommandé de jouer avec les personnages de la « C » Team tant que vous n'avez pas terminé la campagne. Mais nous ne révoquerons pas votre charte si vous essayez... enfin a priori.

Quand vous distribuez une carte Rôle à un membre de la "C" Team, elle remplace une des cartes similaires à Cambrioler indiquées dans le paragraphe de gauche.

Consultez la page suivante pour quelques précisions sur la conversion de certains termes entre *CLANK! Les Aventuriers du deck-building* et *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated*.

Précisions sur quelques cartes

Donaar Blit'zen



Distinction draconique – Si vous défaussez une carte de votre main sans la jouer (par exemple, en utilisant les cartes Apothicaire ou Consultante), cette carte n'est jamais dans votre zone de jeu et ne compte donc pas pour

Distinction draconique.

Fidèle destrier – Notez que cette carte est un Compagnon (Tous les Rebelles l'adorent !).



K'thriss Drow'b



Télépathie – Une fois que vous avez choisi l'icône que vous souhaitez ignorer, elle ne vous affecte plus pendant tout votre tour, même si vous empruntez ce chemin plusieurs fois.

Tentacules spectaculaires

– Dans CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated*, les Profondeurs sont appelées la Zone de danger. L'effet de cette carte est valable dans les deux cas.



Rosie Beesting



Dans l'ombre – Cette carte s'active même si elle est dans votre main pendant le tour des autres joueurs. Si un texte Apparition vous oblige à faire des Clank!, montrez cette carte depuis votre main pour l'ignorer. (Pendant la mise en place, cependant, vous formez la piste du Donjon/des Aventures avant que les joueurs n'aient constitué leur main de départ. Vous n'aurez donc pas Dans l'ombre pour ignorer les textes d'Apparition de la piste de départ).

Bâton de maître – Après avoir mis de côté cette carte au cours d'un tour, elle arrive directement dans votre zone de jeu au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez pas la mettre de côté pendant deux tours consécutifs.



Walnut Dankgrass



Forme animale – Il n'y a pas de Cavernes de Cristal dans CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated*. À la place, le texte de cette carte permet à Walnut de ne pas avoir besoin de s'arrêter dans les Forêts pour le reste de son tour.

Amis de la forêt – Dans CLANK! *Les Aventuriers du deck-building*, si on laisse un Secret mineur face visible, il peut y avoir à la fois un Secret face visible et un Secret face cachée dans la même salle. Un joueur qui y entre peut choisir quel Secret prendre (mais il doit le faire avant de regarder le Secret face cachée).



Dans CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated*, si vous échangez avec un Secret de la Réserve générale, laissez-le face visible dans la Réserve. Un joueur qui, ultérieurement, prend un Secret de ce type dans la Réserve générale peut en choisir un face cachée (avant de le regarder) ou celui qui est face visible.



Cimetière sacré – Les cinq jetons ou cartes doivent chacun avoir une valeur de 7 ou plus pour marquer les points de victoire de cette carte. Les jetons incluent les Secrets, les objets du Marché, les Artefacts et, soit les jetons Maîtrise (dans CLANK! *Les Aventuriers du deck-building*), soit les jetons Chopine (dans CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated*). L'Or ne compte pas.

Crédits

Design du jeu

Andy Clautice

Design original du jeu et direction artistique

Paul Dennen

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique et design graphique

Nathan McGuire, Raul Ramos, Nate Storm,
Alain Viesca

Illustrations des cartes

Derek Herring, Kenan Jackson

Production

Evan Lorentz

Design complémentaire et développement du jeu

Paul Dennen, Evan Lorentz, Tim McKnight,
Yuri Tolpin

Remerciements :

À tous les membres de l'équipe de Dire Wolf Digital ainsi qu'à leurs amis et à leurs familles qui nous ont aidés à tester CLANK!

Vous pouvez trouver sur Internet des mises à jour des règles et des réponses aux questions fréquemment posées.

La FAQ de CLANK! *Les Aventuriers du deck-building* est disponible à l'adresse : www.renegade-france.fr/clank/

La FAQ de CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated* est disponible à l'adresse : www.renegade-france.fr/clank-legacy-acquisitions-incorporated/



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.renegadegames.com



www.renegade-france.fr

Édité par: Dire Wolf Digital et Renegade Game Studios.

© 2020 Dire Wolf Digital, LLC. All Rights Reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.

Traduction française par OriGames, 52, av. Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine – France • SAV : SAV@renegade-france.fr

Acquisitions Incorporated is the exclusive property of Penny Arcade, Inc., © 2019 All Rights Reserved.

ACQUISITIONS INCORPORATED and the "AI" logo are registered trademarks of Penny Arcade, Inc.

The "C" Team © 2019 Penny Arcade, Inc.