

CLANK!

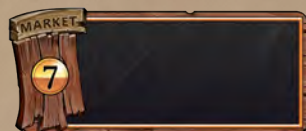
Trésors engloutis

Il est temps de prouver vos talents de monte-en-l'air dans un nouveau défi. J'espère que vous savez nager, parce que vous allez devoir vous mouiller. Et bien sûr, il y a toujours un Dragon fou furieux à éviter...

Le matos



1 plateau double face



1 Plateau Marché



35 cartes pour
la pioche du Donjon



La carte
Poisson rouge



1 Secret majeur



2 Secrets mineurs



2 SCAPHANDRES

Mise en place du Donjon

Clank! Trésors Engloutis vous permet de remplacer le plateau original de Clank! par un nouveau plateau.

Que vous utilisiez le nouveau plateau ou celui du jeu original :

- Mélangez le nouveau Secret majeur (Potion d'héroïsme) et les 2 Secrets mineurs (Potion de force et Trésor) avec les Secrets du jeu original, puis mettez-les en jeu. Le plateau des Trésors Engloutis possède des espaces supplémentaires pour placer ces Secrets. Quand vous utilisez le plateau original, remettez simplement les jetons en trop dans la boîte sans les regarder.
- Placez le plateau Marché à côté du plateau et utilisez-le comme zone du Marché. Placez les objets du Marché dessus.
- Mélangez les 35 cartes de Trésors Engloutis avec la pioche du Donjon.

Uniquement si vous utilisez le plateau de Trésors Engloutis :

- Placez les 2 jetons SCAPHANDRE avec les autres objets du Marché sur le plateau Marché.
- Ajoutez la carte monstre Poisson rouge avec les Actions permanentes, à côté du Gobelin. (Il n'est jamais défaussé, il peut être attaqué plusieurs fois au cours du même tour, et il rapporte sa récompense à chaque fois.)

Le reste de la mise en place reste identique à celle du jeu original.

Nouvelles règles du défi

SCAPHANDRE



Il y a un nouvel objet disponible au Marché – le SCAPHANDRE. Cet appareil permet de respirer sous l'eau comme par magie !

Vous pouvez acheter un SCAPHANDRE pendant la partie comme n'importe quel objet du Marché. Il coûte 7 Or et rapporte 5 points de victoire à la fin de la partie.

Noyade



Plusieurs salles du Donjon sont inondées.

Si vous commencez votre tour dans une salle inondée vous devez reprendre votre respiration.

Pour cela, à un moment pendant votre tour, vous devez arriver au moins dans une salle qui n'est pas inondée.

Si vous terminez votre tour sans avoir réussi à reprendre votre respiration, vous subissez 1 dégât de Noyade (placez un cube de votre Réserve sur votre piste État de santé), sauf... si vous possédez un SCAPHANDRE. (Si vous ne possédez plus de cubes dans votre Réserve et que vous devez subir un dégât de Noyade, vous êtes mis hors de combat.)

Il y a une nouvelle icône dans les tunnels entre deux salles inondées. Un tunnel avec cette icône nécessite 2 Bottes pour le traverser si vous n'avez pas de SCAPHANDRE.



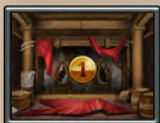
Tunnels qui ajoutent des Clank!

Plusieurs tunnels du plateau possèdent également une icône Clank!. Chaque fois que vous traversez un de ces tunnels, vous devez ajouter un de vos cubes dans la zone de Clank! pour chaque icône Clank! du tunnel. (Dans Trésors Engloutis, ils représentent le bruit des éclaboussures que vous faites dans les pièces inondées.)



Vous n'ajoutez pas de Clank! lorsque vous vous téléportez à travers ces tunnels. Si vous ne possédez plus de cubes dans votre Réserve, vous pouvez les utiliser sans pénalité.

Salles au trésor



Plusieurs salles du plateau possèdent un symbole d'Or. Récupérez autant d'or qu'indiqué lorsque vous arrivez dans ces salles.

Potion d'héroïsme



À utiliser durant votre tour pour gagner 1 Botte, 1 Épée et soignez 1 de vos dégâts. (À conserver jusqu'à usage, après quoi vous la remettez dans la boîte.)

Défausse

Rappel : «Défaussez» est obligatoire, mais si vous jouez cette carte en dernier, comme vous n'avez plus de cartes à défausser, vous ne bénéficiez pas de l'effet.

Exemple : Vous jouez **Matériel d'escalade** en dernier («Défaussez une carte pour gagner +1»). Vous n'avez pas de carte à défausser, vous ne bénéficiez donc pas du bonus de +1.

Effet de défausse

L'effet de certaines cartes est conditionné par la mention «Si elle est défaussée». Cet effet ne s'active que si la carte est « défaussée » depuis votre main **par l'effet d'une autre carte**. Dans ce cas, la carte est placée dans la défausse sans passer dans la zone de jeu.

Exemple : Bourse permet de gagner 2 Or si elle est jouée dans la zone de jeu, ou 5 Or « si elle est défaussée » par un effet de carte comme Escamotage. En jouant Escamotage et en choisissant de défausser Bourse, vous piochez 2 cartes et gagnez 5 Or.

Crédits

Concept du jeu et game design

Paul Dennen

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique, Art, Design graphique

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Illustration des cartes

Rayph Beisner, Rastislav Le, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Game design complémentaire

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Remerciements spéciaux à :

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

Chef de projet gamme Renegade (FR)

Simon Gervasi

Traduction et relecture

Rodolphe Gilbert

Clank! est un jeu Renegade Games Studio, développé en français par le studio Origames.



direwolfdigital.com

twitter.com/direwolfdigital

facebook.com/direwolfdigital



Édition française

Renegade-France.com

facebook.com/playRGSFrance



RENEGADE
GAME STUDIOS

renegadegamestudios.com

twitter.com/playrenegade

facebook.com/playrgrs