

CLANK!

LA MALÉDICTION DE LA MOMIE

Des trésors oubliés vous attendent dans les tréfonds de pyramides ancestrales – mais ils sont bien gardés. Une Momie, gardienne immortelle, répand une infâme malédiction sur ceux qui voudraient voler son tombeau. Et, bien entendu, le trésor a aussi attiré un dragon. Échapperez-vous au redoutable Croxobek ?

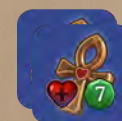
Le matos



1 plateau double face



40 cartes pour la pioche du Donjon



2 ÂNKHS



marqueur Dragon

Pour varier l'ambiance, vous pouvez choisir de remplacer le pion Dragon originel par celui de cette version.



1 carte Momie



1 dé Pyramide



1 marqueur Momie



2 Secrets majeurs



2 Secrets mineurs



1 Idole du Singe Suprême



1 plateau Marché




24 jetons Malédiction

Mise en place du Donjon

CLANK ! La Malédiction de la Momie vous permet de remplacer la plateau originel de Clank! pour des aventures ensablées.

Lorsque vous utilisez le plateau de *La Malédiction de la Momie* :

- Le plateau est divisé en quatre zones. Chaque zone a un emplacement pour le Marqueur Momie (non connecté aux autres salles), marqué de son propre symbole. Au début de la partie, placez le Marqueur Momie sur l'emplacement .
- Placez la nouvelle carte monstre Momie avec les Actions permanentes, à côté du Gobelin.
- Placez le dé Pyramide près du plateau de jeu.
- Placez l'Idole Suprême du Singe sur son emplacement prévu sur le plateau.
- Mélangez les nouveaux Secrets majeurs (le Trésor de la Momie, le Calice de la Momie) et Secrets mineurs (les deux Scarabées) avec les autres Secrets et placez-les aléatoirement sur le plateau de jeu. Remettez l'excédent de jetons Secrets dans la boîte sans les regarder.

Que vous utilisiez le plateau de *La Malédiction de la Momie* ou un autre plateau :

- Placez le Plateau Marché près du plateau de jeu. Il devient la zone de Marché. Placez tous les objets du Marché dessus.
- Placez les deux Ânkhs avec les autres objets du Marché sur le Plateau du Marché.
- Placez les 24 pions Malédiction dans une réserve près du plateau de jeu.
- Mélangez les 40 nouvelles cartes de *La Malédiction de la Momie* au deck du Donjon. Pour votre première partie de *La Malédiction de la Momie*, nous vous conseillons de ne pas inclure les cartes de l'extension *Trésors engloutis* dans le deck du Donjon, mais vous êtes libre d'associer les extensions que vous souhaitez.

La mise en place du Donjon est la même que pour CLANK! Les Aventuriers du Deck-building.

Au cœur du tombeau

Les Malédictions



Au cours de la partie, vous serez amené à récupérer des jetons Malédiction de la réserve. Il y a plusieurs manières de se débarrasser de vos Malédictions, en les renvoyant dans la réserve. Chaque Malédiction que vous avez en fin de partie diminue votre score de 2 points.



Certains tunnels du nouveau plateau sont marqués par un ou plusieurs symboles de Malédiction. Si vous empruntez l'un de ces tunnels, vous devez prendre un jeton Malédiction par symbole présent.

Le nombre de Malédictions que les joueurs peuvent subir n'est pas limité par le nombre de jetons Malédiction disponibles. Si vous venez à manquer de pions, vous pouvez utiliser tout objet de substitution qui vous semble convenir.

La Momie

La Momie est un monstre qui n'est pas défaussée quand elle est vaincue. Chaque partie du plateau est divisée en quatre zones : trois dans les Profondeurs et une au-dessus. Vous ne pouvez combattre la Momie que si son Marqueur est dans la même zone que la salle que vous explorez.



À chaque fois que vous vainquez la Momie, elle se déplace. Lancez le dé Pyramide afin de déterminer la zone où elle se déplace. Elle peut rester dans la même zone. Si la Momie se déplace (c'est-à-dire qu'elle ne reste pas dans la même zone), chaque joueur présent dans une salle de sa nouvelle zone récupère une Malédiction.

Certaines cartes avec un effet d'APPARITION vous obligent à lancer le dé Pyramide. Déplacez la Momie et infligez les Malédictions de la même manière.

Vous pouvez vaincre la Momie plus d'une fois durant votre tour (ce qui implique qu'elle reste dans votre zone ou que vous la suiviez dans sa zone d'arrivée).

La joueuse rouge explore une salle de la zone **S**, où se trouve la Momie. Elle possède deux Épées, et les utilise pour vaincre la Momie. Elle récupère donc 4 Or et un jeton Malédiction de la réserve.



La joueuse rouge termine son tour, les cartes manquantes sur la Piste des Aventures du Donjon sont alors remplacées par de nouvelles cartes. L'une de ces cartes est Le sphinx Moustache. Son effet d'APPARITION oblige à lancer le dé Pyramide. Le résultat est encore **1**, donc la Momie reste là où elle est. Le joueur bleu ne prend pas une autre Malédiction, car la Momie ne s'est pas déplacée.



Après avoir vaincu la Momie, la joueuse rouge lance le dé Pyramide. Le résultat est **1**, donc le Marqueur Momie se déplace dans cette zone. Puisque le joueur bleu est dans une salle de cette zone, il récupère une Malédiction.



De nouveaux Secrets



Le Trésor de la Momie et le Calice de la Momie.

Ces deux Secrets majeurs sont similaires aux Secrets du jeu originel : le Super trésor (qui vaut 5 Or) et le calice (qui vaut 7 Or). De plus, quand vous les récupérez, vous devez lancer le dé Pyramide et déplacer la Momie en fonction du résultat.



Le Scarabée

Gardez ce Secret mineur quand vous le découvrez. Il vaut 3 points en fin de partie. Lancez le dé Pyramide et déplacez la Momie en fonction du résultat.

L'Idole Suprême du Singe



L'Idole Suprême du Singe vaut 10 points en fin de partie. Bien qu'elle vaille plus que les autres Idoles du Singe, elle est considérée comme une Idole de Singe pour tous les effets de cartes..

ÂNKHS



Ce nouvel objet est désormais disponible à l'achat au Marché. Quand vous le faites, vous vous soignez d'un dégât. L'Ânk coûte 7 Or pour l'obtenir et vaut 7 points en fin de partie.

Récupérer un Artefact (Règle révisée)

Dans les règles originelles de CLANK!, les Artefacts étaient récupérés, comme vous le feriez pour n'importe quel autre jeton de cette salle : vous devez choisir de le prendre ou non au moment d'y entrer.

Cette règle a été révisée et s'applique dorénavant pour le jeu de base CLANK! Les Aventuriers du Deck-building et pour toutes ses extensions) : Vous pouvez choisir de récupérer un Artefact comme une action au cours de votre tour, même si vous ne venez pas juste d'entrer dans une salle où se trouve un Artefact.

Exemple : Vous pouvez entrer dans une salle où se trouve un Artefact, et (tant que vous restez dans cette salle) décider de prendre cet Artefact plus tard pendant un autre de vos tours. Également, si vous portiez déjà un Artefact, lorsque vous entrez dans une salle du Marché qui en contient un, vous pouvez d'abord acheter un Sac à dos, puis récupérer l'Artefact.

Vous trouverez d'autres mises à jour et réponses aux questions fréquemment posées dans la FAQ sur notre site :

<http://www.renegade-france/clank>

Crédits

Game Design

Andy Clautice

Original Game Design and Creative Direction

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Nate Storm

Card Illustration

Derek Herring, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Additional Game Design and Game Development

Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Special thanks to:

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families, who helped to playtest CLANK!

Chefs de projet gamme Renegade France

Simon Gervasi & Rodolphe Gilbert

Traduction

Simon Gervasi



www.direwolfdigital.com

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



www.renegade-france.fr

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



www.renegadegames.com

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