

KLANK!TM

KATAKOMBÁK

Az önállóan is játszható pakliépítő KLANK! Katakombákban a játéktábla immáron a múlté.

Umbrok Vessna, a csontvázsárcány katakombái rejtélyekkel és veszélyekkel vannak tele. A portálok különböző helyszínekre repítenek benneteket a kazamaták mélyén. A szentélyek gazdag kincsekkel jutalmazták a rettenthetetlen felfedezőket. A foglyok töletek remélik szabadságukat. Ha pedig megzavarjátok a szellemek nyugalalmát, halálotokig kísértenek titeket.

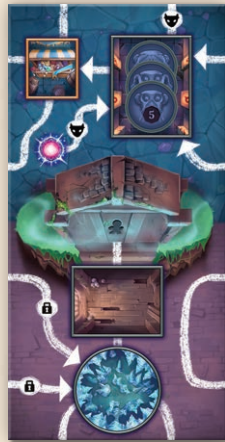
A katakombákba tett látogatásaitok a lapkák által kialakított kombinációk miatt mind különlegesek, egyediek lesznek. Használhatjátok az ebben a dobozban található vadonatúj kazamatapaklit, de a korábbi KLANK! kiegészítők kártyáit is hozzáadhatjátok.

Járjatok szerencsével (és kerüljétek el a sárcányt) a KLANK! Katakombákban.

Játékelemek



Klank!-tábla



1 kétoldalas kezdőlapka



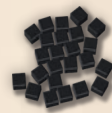
28 négyzet alakú lapka
22 mélységlapka, 6 biztonságlapka



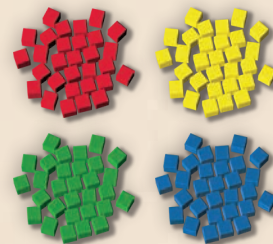
sárkányjelölő



sárkányzsák



24 sárkánykocka



120 Klank!-kocka
játékoszínenként 30-30 darab



4 játékosfigura



5 szellemkocka



Tartalékkártyák
15 Zsoldos, 15 Felfedezés,
12 Titkos kötet, 1 Goblin



4 db 10 kártyás kezdőpakli
Mindegyik tartalmaz:
6 Betörést, 2 Botlást, 1 Kerülőt, 1 Kúszást



Kazamatapakli
100 kártya



Jelölősegédlet
Játékszabály-kiegészítés



Piaclapka



7 relikvia



11 nagy titok



20 kis titok



2 hátizsák



2 véramulett



3 betörőkészlet



3 korona



20 fogoly



3 majomszobor



4 mesterjelölő

Próbáljátok ki a Dire Wolf Game Room segédalkalmazást számítógépen, okostelefonon vagy tableten. Ebben a KLANK! játéksalád számos szórakoztató játékvariánsát megtaláljátok.



Aranyak



24 álkulcs

Behatolás a katakombákba

A KLANK! *Katakombák* a KLANK! *Lopakodj, és arass zajos sikert!* játékmenerére épül, de egy teljesen különálló, önmagában játszható játék. E szabálykönyv minden részletet tisztáz annak érdekében, hogy belevághassatok a játékba.

A KLANK! *Katakombák* egy pakliépítő játék. Mindannyian egy-egy saját, ugyanolyan kártyákból álló kis kezdőpaklival kezditek a játékot, de a köreitekben különböző kártyákkal bővítitek azt. Mivel a kártyák hatásai szerteágazóak, minden játékos paklija (és ezáltal stratégiája) egyre eltérőbb lesz a játék folyamán. A saját paklitok (és stratégiátok) megfelelő fejlesztése a siker kulcsa.

A játék folyamán két célt kell szem előtt tartanotok:

- Szerezzetek meg egy relikviát, és érjete vissza a kezdőpontra, a kazamata fölött lévő kriptába, miközben sikeresen megszöktök a sárkány elől.
- Gyűjtsetek elegendő pontot a megszerzett relikviával és egyéb zsákmányokkal, hogy legyőzzétek az ellenfeleiteket, és elnyerjétek a birodalom legnagyobb tolvaja címet.



Ha játszottatok az eredeti KLANK! alapjátékkal, keressétek ezeket a szimbólumokat a szabálykönyvben. Ezek fogják jelölni a két játék közötti fő különbségeket.

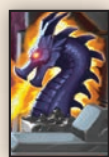
E Készítsétek elő az alábbi kártyákat a játéktér egyik szélén, egy kicsit távolabb a kezdőlapjától és a Klank!-táblától.

Készítsétek elő a tartalékot, amelybe a Goblin, valamint három pakli kerül képpel felfelé: a Zsoldos, a Felfedezés és a Titkos kötet minden kártyája.

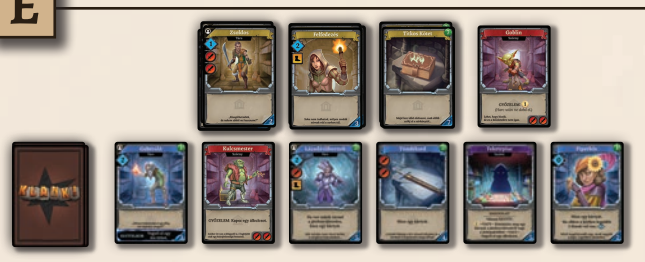


Keverjétek meg a kazamatakártyákat és alkossatok belőlük egy kazamatapaklit mindenki számára könnyen elérhető helyen. A kazamatapakli egyik oldalán hagyjatok helyet a dobópaklinak, a kazamatapakliból pedig fedjétek fel hat kártyát képpel felfelé a pakli mellé, ez lesz a kazamatasor.

Ha egy vagy több felfedett kártya jobb szélén sárkánytámadás-szimbólum látható, azokat tegyétek félre, és fedjétek fel új kártyákat a helyükre, amíg a kazamatasor hat felfedett kártyájának egyikén sincs sárkánytámadás-szimbólum. A félretett kártyákat keverjétek vissza a kazamatapakliba.



E



F, G

Mindannyian saját készlettel rendelkeztek, ugyanolyan játékelemekkel (a saját játékkoszímben).

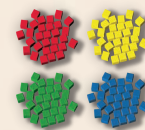


F

D

F Válasszatok mindannyian egy-egy játékkoszínt.

Vegyétek magatokhoz a 30 saját színű Klank!-kockátokat, és helyezétek magatok elé a saját készletetekbe.



Helyezétek a saját színű figurátokat a kezdőlapjára, a kriptára (a kazamatán kívülre).



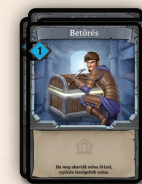
G Helyezétek a saját készletetekbe:

- három álkulcsot (a közös készletből).



- egy 10 kártyás kezdőpaklit, amely tartalmaz:

- 6 Betörést
- 2 Botlást
- 1 Kerülőt
- 1 Kúszást



Keverjétek meg a saját paklitokat, majd húzzatok abból öt kártyát.

H A legravaszabb játékos lesz a kezdőjátékos (vagy válasszatok tetszőleges módszerrel).

Vele kezdve, a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A kezdőjátékos helyezzen 3 Klank!-kockát a Klank!-tábla Klank!-területére. A körsorrend második játékos 2, a harmadik 1, a negyedik pedig 0 Klank!-kockát kell, hogy a Klank!-területre helyezzen.



Az eredeti KLANK! játék fix játéktáblája helyett itt különböző lapkák és a Klank!-tábla vannak, ahogyan ez az A, B és D részben szerepel. A két játék jelölőiben is eltérések vannak, ezek előkészületei a C részben olvashatók (fordítsatok különös figyelmet a relikviáknak és a titkoknak). Figyeljétek arra, hogy minden játékos három-három álkulccsal kezdjen, ahogyan ez a G részben szerepel.

Egy kör menete

Minden körödet 5 kártyával a kezekben kezded. Egyetlen követelmény van a körödben: **a kézben tartott összes kártyádat ki kell játszani** a köröd végéig, ezt viszont tetszőleges sorrendben megteheted. A kijátszott kártyáid az előtted lévő „játékterületre” kerülnek, és itt is maradnak a köröd végéig a könnyebb áttekinthetőség és követhetőség érdekében.

A legtöbb kártya olyan erőforrásokat biztosít, amelyekkel változatos akciókat hajthatsz végre. A körödben végrehajtható akciók leírását a következő két oldalon találod. **Minden egyes akciót bármennyiszor végrehajthatsz**, ennek csak a rendelkezésedre álló erőforrások szabnak határt. Az akciók végrehajtásával megvárhatod, hogy kijátszd az összes kártyádat, de két kártya kijátszása között is végrehajthatsz akciót, ez rajtad áll.

A legtöbb kártya az alábbi erőforrásokból biztosít egyet vagy többet:



KÉPESSÉG: ezek felhasználásával új kártyákat szerezhetsz a paklidba és segítségükkel eszközöket használhatsz.



KARD: ezek felhasználásával hajthatod végre a harc egy szörny ellen akciót (és olykor a mozgás akció részeként is hasznodra válik).



CSIZMA: ezek felhasználásával hajthatsz végre mozgás akciót.

A köröd során érvényesített képességek, kardok és csizmák összeadódnak, így egyetlen akcióhoz több kijátszott kártya erőforrásait is felhasználhatod. És ugyanígy, az egy kártya által biztosított erőforrásokat szétszthatod több akció között. A körödben fel nem használt képességek, kardok, csizmák a köröd végén elvesznek, így gazdálkodj velük megfontoltan.

Bizonyos kártyák hatását befolyásolja, hogy milyen jelölökkel rendelkezel, milyen kártyáid vannak a játékterületeden, miket hajtottál végre a körödben. Bármilyen sorrendben is játszod ki a kártyáidat, a hatásukat mindig érvényesítheted.

A Lázadó tábornok kimondja, hogy „Ha van másik társad is a játékterületeden, húzz egy kártyát”. A kártyát felhúzhatod függetlenül attól, hogy a másik társat a Lázadó kapitány kijátszása előtt, vagy azt követően játszottad ki.

A Várakozás kimondja, hogy „Ha kristálybarlangban tartózkodsz, -2 Klank!”. Ha a Várakozás kijátszása után lépsz egy kristálybarlangba, ugyanígy megkapod a -2 Klank! jutalmat, mintha már eleve ott állnál a kártya kijátszásakor.

A Lant hatásának egy része kimondja, hogy „A körödben minden Klank!-od után kapsz 1-at.” A Lant kijátszása előtti és utáni minden egyes Klank!-ért jár az 1-1 arany, még akkor is, ha a körödben negatív Klank!-et is érvényesítesz (tényleges Klank! előtt vagy után).

Miután kijátszottad az összes kártyádat és végrehajtottad azokat az akciókat, amelyeket tudtál és szerettél volna, jelezd a többiek számára, hogy a köröd véget ért. (További részleteket lásd a 12. oldalon A köröd vége és a sárkánytámadás részben.)

A kártyák gyakran aranyat, Klank!-kockát (röviden Klank!-et) és kártyahúzást aktiválnak:



ARANY: minden alkalommal, amikor aranyat kapsz, vedd el a közös készletből és helyezd a saját készletedbe. A játék végén minden arany annyi pontot ér, amennyi az aranyjelölőn szerepel, de a játék során is elköltheted az aranyaidat pl. a piacról vásárlás akció során.

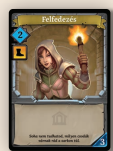
KLANK!: Minden alkalommal, amikor valami miatt meghatározott mennyiségű Klank!-et kapsz (pl. „+1 Klank!”), helyezz annyi kockát a saját készletedből a Klank!-tábla Klank!-területére. (Ha a saját készletedben egy kocka sincs, hagyd ki ezt a lépést.) Lehetőség van Klank! eltávolítására is. Minden negatív előjelű Klank! után, amelyet kapsz, távolíts el egy Klank!-kockát a Klank!-területről. Ha több kockádat vehetnél le, mint amennyi a területen van, és a kör további részében Klank!-et kapsz, a köröd végéig eltávolíthatsz annyit, amennyire összesen lehetőséged van. A köröd végén azonban minden fennmaradó negatív Klank!-ed elveszik.

KÁRTYAHÚZÁS: minden alkalommal, amikor egy vagy több kártyát húzhatsz, húzz adott mennyiséget a húzópakliból (nem a kazamatapakliból). Amikor kártyát kell húznod, de nincs már egy sem a paklidban, keverd meg a dobópakliban lévő kártyákat (fontos, hogy azokat a kártyákat ne keverd bele, amelyek jelenleg a játékterületeden vannak), és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított új húzópaklit.

Kártyaszerzés

A képességpontjaid felhasználásával új, kék jelölésű kártyákat szerezhetsz meg a kazamatasorból.

A kártyák költsége a jobb alsó sarokban látható, ennyi képességpontot kell elköltened. A költség kifizetése után helyezd a megvett kártyát a dobópaklidba. Ekkor még nincs hatása, de később, amikor majd a dobópaklidat megkevered, és új húzópaklit képzelsz belőle, a kártya felhúzása után kijátszható majd. A kazamatapakliból **ne fedj fel azonnal** új kártyát a kazamatasorba a megvett kártya helyére.



A tartalékból sárga jelölésű kártyákat is megszerezhetsz. Ezek a kártyák minden játékban rendelkezésre állnak. A tartalékban lévő paklik végesek, így ez a kínálat elfogyhat, ha megveszitek az összes kártyát.

Eszközhasználat

Képességpontokkal használhatod a kazamatasorban lévő eszközöket (a lila jelölésű kártyákat). Ehhez fizesd ki a kártya jobb alsó sarkában látható költséget. **Azonnal hajtsd végre a HASZNÁLAT kulcsszó utáni hatást.** Ezt követően dobd el a kártyát a kazamata dobópakliba (tehát ne a saját dobópaklidba). A kazamatapakliból **ne fedj fel azonnal** új kártyát a kazamatasorba a megvett kártya helyére.



Harc egy szörny ellen

A kazamatasor piros jelölésű kártyái a szörnyek. Ahelyett, hogy képességpontokkal megszereznéd őket, karddal harcolhatsz velük.

Egy szörny legyőzéséhez szükséges kardok mennyisége a kártya jobb alsó sarkában látható.

Amikor a kazamatasorban lévő egyik szörny ellen harcolsz, megkapod a GYŐZELEM kulcsszó utáni jutalmat. Ezt követően dobd el a kártyát a kazamata dobópakliba (tehát ne a saját dobópaklidba). A kazamatapakliból **ne fedj fel azonnal** új kártyát a kazamatasorba a legyőzött kártya helyére.



A tartalékban lévő Goblin ellen is harcolhatsz. Őt a legyőzése után ne dobd el. A körödben akár többször is harcolhatsz ellene, és minden alkalommal megkapod a jutalmat is.

Mozgás



A csizmák segítségével mozoghatsz a kazamata járataiban az alagutakon keresztül, teremről teremre haladva. (Számos teremnek különböző tulajdonságai vannak, ezek részletei a 10. és 11. oldalon olvashatók a Lapkatulajdonságok részben.)

Ahhoz, hogy egy alagúton áthaladj, legalább egy csizmára szükséged van. Bizonyos alagutaknak *további* követelményei és szabályai vannak:

- Amikor egy alagút a lapka szélére vezet, és nincs azzal szomszédosan másik lapka, akkor gyakorlatilag felfedezed, hogy mi van az alagút másik végén. (Ennek részletei a 9. oldalon olvashatók az Új lapka felfedezése részben.)
- A lábnyommal jelölt alagútban való áthaladáshoz egy helyett két csizmára van szükség. 
- A szörnyel jelölt alagútban való áthaladás során annyi sebesülést szenvedsz el, amennyi szörnyikon látható az alagútban. (Lásd Az egészség és sebesülések részt a 12. oldalon.) Minden kard után, amelyet elköltesz, kivédsz egy-egy ilyen ikon által okozott sebesülést. *Nem kötelező* kardot elköltened ahhoz, hogy szörnyikonon haladhass át. 
- A lakattal jelölt alagúton alapjáraton nem haladhatsz át, csak akkor, ha elköltesz egy álkulcsot: vedd el egy álkulcsot a saját készletedből, és helyezd az alagútban lévő lakatikonra. Az alagút innentől kezdve a játék végéig nyitottnak számít; te és minden ellenfeled szabadon áthaladhatsz rajta a játék hátralévő részében. Abban a ritka esetben, amikor egyetlen alagútban két lakatikon is található (két különböző lapkán), minden lakatikon után el kell költened egy-egy álkulcsot. 
- A nyíl alakú alagutak egyirányú útvonalak, és csak a nyíl irányába lehet áthaladni rajtuk. Alapjáraton tehát az ellenkező irányban nem lehet áthaladni rajtuk.



Az álkulcsok arra szolgálnak, hogy a segítségükkel lakatikonokon lehessen áthaladni. (A piacon nem lehet mesterkulcsot vásárolni.)

Vásárlás a piacról

Ha piacteremben vagy, jelölőt vásárolhatsz a közös készletben lévő piacplakáról.

A piacplakán lévő tárgyak mind elérhetők az összes piacteremből, és mindegyik 7-7 aranyba kerül (költs el ennyi aranyat a saját készletedből a közös készletbe). Helyezd a megvásárolt tárgyakat a saját készletedbe. A többi akcióhoz hasonlóan egy körön belül több vásárlás-akciót is végrehajthatsz. Ugyanolyan tárgyból többet is vásárolhatsz (akár ugyanabban, akár későbbi körben).



A piacon elérhető tárgyak részletei a jelölősegédletben olvashatók.

Relikvia elvétele



Ha olyan teremben tartózkodsz, ahol relikvia található, elveheted és a saját készletedbe helyezheted. Nem kötelező akkor elvenned egy relikviát, amikor először lépsz be abba a terembe.

Nem vehetsz fel újabb relikviajelölőt, ha már van nálad egy. Ha felveszel egy relikviát, az a játék végéig nálad is marad, úgyhogy dönts megfontoltan. Könnyen lehet, hogy kihagysz egy-egy relikviát, hogy máshol egy értékesebbet szerezz meg.

Amikor elveszel egy relikviajelölőt, **mozgasd a sárkányjelölőt egy mezővel előre a haragsávon.** Onnantól, hogy van egy relikviád, jó eséllyel minél előbb vissza szeretnél jutni a kezdőlapka kriptájához.



Kincsesláda, könyvtár vagy börtön kinyitása

A kazamata számos termékhez kincsesláda, könyvtár vagy börtön tartozik. Amikor ilyen teremben tartózkodsz, elkölthetsz egy álkulcsot, hogy hozzáférj a lezárt elemhez: vegyél el egy álkulcsot a saját készletedből, és takard le a lapkán lévő ikont. Az aktuális játszmaiban ehhez már nem lehet újra hozzáférni.



Kincsesláda – Amikor kincsesládát nyitasz ki, azonnal vegyél el egy véletlenszerűen választott nagy titkot a közös készletből és fedd fel. A nagy titkok hatásai a jelölősegédletben olvashatók. Ha már egyetlen nagy titok sincs a közös készletben, nem költhetsz el álkulcsot, hogy kincsesládát nyiss ki.



Könyvtár – Amikor könyvtárat nyitasz ki, azonnal megszerzel egy Titkos kötetet a tartalékból; helyezd azt a dobópaklidba (képességpontok elköltése nélkül). Ha már egyetlen Titkos kötet sincs a tartalékban, nem költhetsz el álkulcsot, hogy könyvtárat nyiss ki.



Börtön – Amikor börtönt nyitasz ki, azonnal szabadon engedsz két foglyot. Vegyél el két véletlenszerűen választott fogolyjelölőt a közös készletből, és helyezd azokat képpel felfelé a saját készletedbe. A különböző foglyok leírása a jelölősegédletben olvasható. A jelölőket hagyd magad előtt a játék végi pontozáshoz. Ha már egyetlen fogoly sincs a közös készletben, nem költhetsz el álkulcsot, hogy börtönt nyiss ki (akkor azonban igen, ha már csak egyetlen utolsó fogoly maradt).



A relikvia elvétele akciót bármikor végrehajthatod a körödben, nem kötelező akkor elvenned, amikor először lépsz a terembe (ahogyan az néhány korábbi KLANK! verzióban szerepelt). A kincsesláda, könyvtár, börtön kinyitása új akció.

Új lapka felfedezése

A játék minden játszója egyetlen kezdőlapkáról indul, a kazamata azonban további lapkával bővül ahogyan mozgásba lendültök. Amikor egy alagút a kazamata határához ér (egy olyan lapkaszélhez vezet, amellyel nincs szomszédosan lapka), akkor azon az alagúton áthaladva gyakorlatilag felfedezitek, hogy mi van az alagút másik végén. Ilyenkor vedd el a közös készletben lévő képpel lefelé fordított lapkapakliból a felsőt, fedd fel azt, és helyezd oldalszomszédosan azzal a lapkával, amit elhagyni készülsz, az alagút folytatásába.

Minden új lapkának üres helyre kell kerülnie; sohasem helyezhetsz egymásra lapkákat. Az új lapkát a lehelyezése előtt bárhogyan elforgathatod.

A lapkáknak mindig legalább egy másik lapka egyik teljes oldalával érintkeznie kell (ez alól kivétel, amikor a kezdőlapkával oldalszomszédosan helyezel új lapkát; ilyenkor az új lapkának a kezdőlapka felső vagy alsó felével kell megfelelően érintkeznie).



Az újonnan lehelyezett lapkával lesz teljes az az alagút, amelyet elhagyni készülsz. Az új lapkával újabb ikonok jelenhetnek meg abban az alagútban, amelyben közlekedsz. Ezeket az ikonokat figyelembe kell vened a továbbhaladás során, amikor az új lapkára érkezel.

Ha nincs elegendő csizmád a lábnyomikonokhoz (vagy álkulcsod a lakatikonokhoz), másképpen kell elforgatnod az új lapkát. A mozgásodat azonban addig megszakíthatod, amíg segítséghez nem jutsz. (Olykor egy új kártya megszerzése, egy eszköz használata vagy egy szörny elleni harc hozzásegíthet ahhoz, hogy a mozgást befejezhesd az új lapkára.)

Ha a teljes lapkapakli elfogy a játék folyamán, a játék további részében nem lehet újabb termeket felfedezni, így senki sem mozoghat a kialakult játéktér szélén túlra, egy ismeretlen területre.

A játék folyamán az első négy felfedezés során a lapkák színe különbözik a többitől.

A többi lapka mélységnek számít a kazamatán belül (lásd A játék vége és a pontozás részt a 14. oldalon).



Ezt a teljes oldalt olvasd el, hiszen a lapkák teljesen új elemek a játékban.

Relikvia



Amikor valamelyikötök olyan új lapkát helyez le, amelynek relikviaterme van, vegye el az egymásra tornyozott relikviákból a legfelsőt és helyezze a terembe. Ezzel tulajdonképpen „megtalálta” ezt a relikviát, és innentől bármelyikötök elveheti ebből a teremből (a relikvia elvétele akcióval).

Egyes relikviatermekben egy vagy két pluszikon látható. Amikor valamelyikötök ilyet fedez fel, a felső relikvia helyett eggyel vagy kettővel lejjebb lévőket kell lehelyezni.



Dupla pluszikonos relikviát fedezel fel egy teremben. Jelenleg egy 10 pontos relikvia van felül. Az alatt a 12 pontos, még eggyel lejjebb pedig a 15 pontos relikvia következik. Neked a 15 pontos relikviát kell a terembe helyezned.

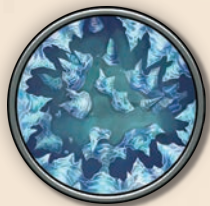
A lapkákön több relikviaterem van, mint amennyi relikvia van a közös készletben. A relikviatermekbe nem lehet relikviát helyezni, ha már egy relikvia sincs a közös készletben. Ha már nem lehet a felső relikviához képest annyival lejjebb lévőket választani, amennyit a pluszikonok kijelölnek, válaszd a legmagasabb értékű relikviát a megmaradtak közül.

Kripta

Minden játszmat ebben a teremben kezditek. A játék célja, hogy ide visszaérkeztek egy relikviával. (Lásd A játék vége és a pontozás részt a 14. oldalon.) Nem térhetek vissza ide üres kézzel; mindenkinek fel kell vennie egy-egy relikviát ahhoz, hogy visszatérhessen a kriptába.



Kristálybarlang



Kristálybarlangba lépve hamar kifáradsz a labirintusszerű kristályoszlopok között bolyongva. A köröd végéig nem költhetsz el további csizmákat. Teleportálással ugyan még mindig mozoghatsz (a következő oldal Kártyahatásai részében részletezve), de továbbra is kimerült vagy, így az aktuális körödben nem használhatsz további csizmákat.

Szellemjárta lapkák

A 22 mélységlapka közül négy szellemjárta. Amikor kísértetjárta lapkát helyezel a kazamatába, azonnal vedd el egy szellemkockát a közös készletből, és helyezd a Klank!-területre. (A következő támadásnál a sárkányzsákba kerül majd. További részleteket lásd a 12. oldalon A köröd vége és a sárkánytámadás részben.)



Lezárt elemek

Ha lezárt elem van abban a teremben, ahol tartózkodsz, végrehajthatsz egy kincsesláda, könyvtár vagy börtön kinyitása akciót, ennek részletei a 8. oldalon olvasható.



Piac

Amíg piacteremben tartózkodsz, végrehajthatod a vásárlás a piacról akciót, aminek a részletei a 8. oldaldalon olvashatók.

Portál



Egyes lapkákön az alagút nem egy teremben, hanem portálban végződik. Ha ilyen alagúton haladsz át, nem állsz meg a portálon. Ehelyett belépsz rajta, és kilépsz a kazamata egy tetszőleges másik portálján.

A portálhoz vezető alagutak a megszokott szabályok szerint működnek a mozgás során (pl. a szörny- és lakatikonok tekintetében, illetve az egyirányúságot figyelembe véve). Ugyanakkor egy teljes portálos mozgáshoz – az egyik teremtől a portálon át egy másik terembe – egyetlen csizmára van szükség. Azokat a kártyákat, amelyek lehetővé teszik, hogy teleportálj, arra is használhatod, hogy portálon keresztül mozogj velük, mintha a portálok két oldalán lévő két terem szomszédos lenne.

A portál használata után a megszokott módon folytathatod a mozgásodat, ha a rendelkezésedre állnak további csizmák (vagy olyan kártya, amely lehetővé teszi, hogy teleportálj).

Jutalmak

A lapkák egyes termei valamilyen jutalmat biztosítanak, amikor belépsz. Nem kell itt befejezned a körödet, de a jutalmat **körönként csak egyszer** kaphatod meg, még ha többször is lépsz be a terembe; egy későbbi körben újra be kell lépned a terembe ahhoz, hogy a jutalmat újra megkapd. (Egyetlen körben akár több ugyanolyan típusú terembe is beléphetsz, ilyenkor mindegyik után megkapod a jutalmat.)

A következő jutalmakat kaphatod egy-egy teremben:



Kis titok – Vedd el egy véletlenszerűen választott kis titkot a közös készletből és fedd fel. A hatások leírását a jelölősegédletben találod. (Ha a közös készletben nincs kis titok, az ilyen típusú terembe lépve nem kapsz jutalmat.)



Majomszobor – Vedd el egy majomszobrot a teremből és helyezd a saját készletedbe. (A játék végén 5 pontot ér. Nem számít relikviának.)



Arany – Vedd el meghatározott értékben aranyat a közös készletből.



Gyógyulás – Gyógyulj 1 sebesülést. (Lásd a részleteket Az egészség és a sebesülések részben a 12. oldalon.)

Szentély

Amíg szentélyen tartózkodsz, a körödben különleges akcióként megjelölheted azt: vedd el egy saját színű kockát a készletedből és helyezd a szentély egyik üres mezőjére. Ha megteszed, 1-1 aranyat kapsz a közös készletből minden olyan szentélyért, amelyet a játék során megjelöltél. (Így tehát az első megjelölt szentély 1 aranyat biztosít, a második 2-t, a harmadik 3-at, és így tovább.)



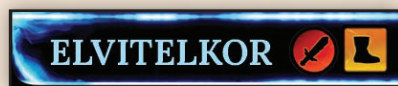
Ugyanazt a szentélyt nem jelölheted meg többször. Továbbá nem jelölhetsz meg egy szentélyt, ha ehhez nincs kockád a saját készletedben. (A szentélyek megjelöléséhez használt kockák sohasem használhatók fel Klank!-ként.)



A kristálybarlangok és a piac ugyanúgy működik, ahogyan az eredeti Klank!-ben is. A kriptán keresztül kell kijutni a kazamatából. A termék jutalmait körönként csak egyszer lehet megkapni (beleértve a kis titkokat, amelyeket a közös készletből kell elvenni). A többi lapkatulajdonság új, így a hozzájuk tartozó részeket olvasd el.

Kártyahatások

Elvitelkor – A kártya elviteléhez kapcsolódó részét egyszer kell végrehajtani, akkor amikor a kártyát megszerzed a kazamatasorról (nem pedig akkor, amikor kijátszod a saját kezedből).

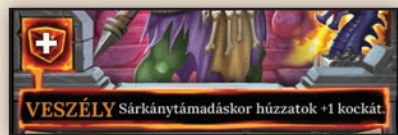


Érkezéskor – A kártya érkezéséhez tartozó részét akkor kell végrehajtani, amikor a kártya felfedésre kerül a kazamatasorban



(még az esetleges sárkánytámadás előtt, amelyet szintén a kártyafelfedés aktiválhat). Ha a játék kezdetekor van olyan kártya a kazamatasorban, amelynek érkezéskori hatása van, hajtsátok végre a hatását mielőtt a kezdőjátékos végrehajtaná a körét.

Veszély – A kazamatasorban lévő minden veszélykártya után 1-gyel több kockát kell húzni a sárkányzsákból minden sárkánytámadás során.



Kártyaeldobás – Bizonyos kártyák lehetővé teszik, hogy kártyát dobj el. Csak olyan kártyát dobhatsz így el, amelyet a kezedből tartasz, tehát még nem játszottad ki. A kártyának nem érvényesül a megszokott hatása, így hasznos lehet olyan kártyákat eldobni, amelyekkel Klank!-et kapnál.

Ha el kell dobnod egy kártyát, hogy cserébe kapj valamit, az azt jelenti, hogy kártyaeldobás nélkül nem kaphatod meg a jutalmat.

A Sarlatán kimondja, hogy „Dobj el egy kártyát, hogy húzz két kártyát.” Ha nincs kártya a kezedből, amelyet eldobhatnál, nem húzhatsz két kártyát.

Mindegyik játékos – Többnyire nem számít a sorrend, amikor „mindegyik játékosnak” kell tennie valamit. Abban a ritka esetben, amikor ennek jelentősége van (pl. egy lapka forgatásánál), kezdjétek azzal a játékosal, akinek a köre tart (vagy most ér véget), és haladjatok az óramutató járásával megegyező irányba. (Hagyjátok figyelmen kívül azokat, akik megszöktek vagy elájultak; lásd a részleteket a 14. oldalon A játék vége és a pontozás részben.)

Teleportálás – A teleportálás a mozgás speciális formája, amellyel közvetlenül tudsz az egyik teremből a másikba jutni. Ehhez a mozgáshoz nincs szükség csizmára (ugyanakkor ha a körödben kristályterembe léptél, továbbra is kimerült maradsz).

A teleportálás gyakran egy „szomszédos terembe” visz, azaz egy olyanba, amelyet alagút köt össze a jelenlegi tereddal. Hagyd figyelmen kívül az alagútban lévő összes ikont, ráadásul egyirányú alagút esetében ellenkező irányból is teleportálhatsz. Úgy is teleportálhatsz, hogy egy lapkáról (a lapka széléről) egy azzal oldalszomszédos új lapkát fedezz fel.

Megsemmisítés – Egyes kártyák és jelölők lehetővé teszik, hogy megsemmisíts egy kártyát. Ezzel a kártyát teljesen el kell távolítani a játékból, ami remek lehetőség a viszonylag gyenge kezdőpakli kártyáitól megszabadulni. A megsemmisített kártyát helyezd vissza a játék dobozába.

A köröd vége és a sárkánytámadás

Miután kijátszottad az összes kártyádat, és végrehajtottad az összes akciót, amelyet akartál vagy tudtál, jelezd a többieknek, hogy a köröd véget ért. Ezt követően a következőket kell tenned, ebben a sorrendben:

1) A játéktérület kiürítése és új kártyák húzása

Helyezd az összes kártyát a játéktérületről a dobópakliba. A dobópakliban legyenek képpel felfelé a kártyák, hogy könnyen megkülönböztethető legyen a húzópakli kártyáitól.

Húzz öt új kártyát a húzópakliból és vedd kézbe azokat, ezzel előkészítve a következő körödet.

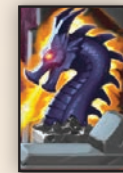
2) A kazamatasor feltöltése

Ha hat kártyánál kevesebb van a kazamatasorban, töltsd fel az üresen maradt helyeket a kazamatapakliból. (A kazamatasorban nem lehet üres hely a következő játékos körének kezdetére.)

Abban a ritka esetben, ha nincs elegendő kártya a kazamatapakliban a kazamatasor feltöltésére, a játék azonnal véget ér, és mindenki, aki játékban maradt, elájul.

3) Sárkánytámadás ellenőrzése

Ha a kazamatasorba újonnan kerülő kártyák közül bármelyiken sárkánytámadás-szimbólum látható, a sárkány támadásba lendül. A sárkány egyszer támad, függetlenül attól, hogy mennyi sárkánytámadás-szimbólum került felfedésre. Kizárólag az újonnan felfedett sárkánytámadás-szimbólumok aktiválhatnak támadást. A többi körön át a kártyasorban maradó kártyák nem aktiválnak újra és újra támadást.



A sárkánytámadás végrehajtásához először is vedd el az összes kockát, amely a Klank!-területen van, és helyezd azokat a sárkányzsákba. Keverd meg jól a zsák tartalmát, és húzz annyi kockát, amennyit a haragsávon a sárkányjelölő jelenlegi mezője meghatároz. Minden kihúzott fekete kockát félre kell tenni a közös készletbe, a színes kockák azonban a saját tulajdonosnak 1-1 sebesülést jelentenek. (Azokat a kockákat, amiket nem húztál ki, hagyd a zsákban, ugyanis későbbi támadások során kihúzhatjátok őket.) Minél több zajt csapsz a játék folyamán, azaz minél több Klank!-kockád kerül a húzózsákba, annál valószínűbb, hogy a sárkány megtámad téged. A túléléshez kulcsfontosságú a mérsékelt zajsint.

A sárkány haragszintje növekszik a játék folyamán. Minden alkalommal, amikor valaki elvesz egy relikviát (továbbá bizonyos kis titkok és foglyok esetén), egy mezővel előrébb kell léptetni a sárkányjelölőt a haragsávon. Emiatt a következő támadás során elképzelhető, hogy több kockát kell majd kihúzni a sárkányzsákból. Minél több kocka kerül ki a zsákból, annál kiéleztebb lesz a játék. Szóval csak óvatosan!

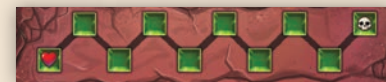
Abban a ritka esetben, ha egy sárkánytámadás után a sárkányzsák teljesen kiürül, a játék azonnal véget ér, és mindenki aki játékban maradt, elájul.

Szellemek – Minden alkalommal, amikor egy fehér szellemkockát húz ki valaki a zsákból a támadás során, minden játékos elszenved egy-egy sebesülést. A támadás végrehajtása után a kihúzott szellemkockákat vissza kell helyezni a Klank!-területre. (Így tehát a szellemek a következő támadás során ismét visszakerülnek a zsákba.)

Ha egy szellemkockát húz ki valaki a sárkányzsákból, és nincs kockád a saját készletedben a sebesülés jelölésére, használj helyette egy félretett fekete kockát a közös készletből.

Az egészség és a sebesülések

Minden játékos egészségét a Klank!-tábla egészségsávján lehet nyomon követni. Amikor sebesülést szenvedsz el a játék folyamán, helyezd a kockáidat a saját színű egészségsávodra, balról jobbra haladva.



- Ha sárkánytámadás miatt sebesülsz, használd a sárkányzsákból kihúzott kockákat a sebesülés jelölésére.
- Ha a sebesülés más forrásból származik, a kockákat a saját készletedből kell elvenned. Önkéntesen nem szenvedhetsz el sebesülést (pl. kard nélkül nem haladhatsz át szörnyikonos alagúton), ha nincs kocka a saját készletedben, vagy ha ezáltal teljesen megtelne az egészségsávod.



Bizonyos hatásokkal meggyógyíthatod a sebesüléseidet. Amikor gyógyulsz, vegyél vissza egy saját színű kockát az egészségsávodról, és helyezd a saját készletedbe. Ezt a későbbiekben újra használhatod Klank!-ként.

Ha a játék folyamán bármikor teljesen megtelik az egészségsávod, elájulsz. (Lásd A játék vége és a pontozás részt a 14. oldalon.)



A szellemek egy új kockatípus. A játék azonnal véget ér, ha egy támadás után a sárkányzsák teljesen kiürül.

Példakör

A zöld játékos végrehajtja a körét az alábbi kártyák kijátszásával:



A játékos a kártyák kijátszásakor végrehajtja a kártyákon szereplő hatásokat, a Botlás miatt 1 Klank!-et rak a Klank!-területre, majd el is távolítja azt, amikor kijátssza a Lesből támadás kártyát. (További -1 Klank!-je van a Lesből támadás miatt, amelyet érvényesíthet a kör további részében, ha további Klank!-je lenne.)

Összesen két csizmája van. Az egyiket arra használja, hogy a szörnyikonos alagúton áthaladjon, és az egyik kardját arra használja, hogy kivédje a szörny támadását. A mozgással azonban egy kristálybarlangba érkezik. Emiatt nem költöhet további csizmát, hogy a körében mozogjon, így figyelmen kívül hagyja a második csizmát.

Mivel kristálybarlangban tartózkodik, legyőzheti a kazamatasorban lévő Kristálykoboldot. A megmaradt két kardjával ezt meg is teszi, ezért pedig 2 képességpontot kap (a Kristálykobold GYŐZELEM hatása miatt). Ezt követően a szörnyet a kazamata dobópakliba helyezi.

Jelenleg 5 képességponttal rendelkezik (3 a kijátszott kártyák miatt, 2 a legyőzött szörny miatt). Az 5 képességpontból megszerzi a Tapasztalt vezetőt a kazamatasorból, a kártyát pedig a dobópaklijába helyezi. (Mivel csak most szerezte meg a kártyát, nem kapja meg róla sem a képességpontokat, sem a csizmákat, majd csak amikor megkeveri a dobópakliját és az új húzópakliból felhúzza és kijátssza a kártyát.)

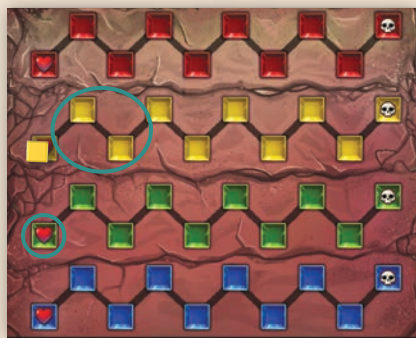
Mivel a kézben tartott összes kártyáját kijátszotta, és minden erőforrását felhasználta, amit tudott, a zöld játékos bejelenti, hogy a köre véget ér. Minden kijátszott kártyáját a dobópaklijába helyezi, majd öt új kártyát húz a következő köréhez.



Ezt követően feltölti a kazamatasort. Mivel a zöld játékos köre után csak négy kártya van itt, két kártyát fed fel a kazamatapakli tetejéről, hogy feltöltse az üres helyeket. Az egyikén sárkánytámadás-szimbólum látható, így ebben a körben támadásra kerül sor.



A Klank!-területen lévő összes kockát a sárkányzsákba kell helyezni. A sárkányjelölő jelenleg a haragsáv ötödik mezőjén áll, így négy kockát kell húzni a zsákából.



Az egyik kocka fekete, így azt félre kell tenni, nem érint senkit sem. A második kocka zöld, így a zöld játékos 1-et sebesül. Az utolsó két kocka sárga, így a sárga játékos 2-t sebesül.

A játék vége és a pontozás

A játék véget ér, amint **minden** játékos megszökött vagy elájult.

Önkéntesen befejezed a sárkány kifosztását, amikor **megszöksz**. Ez azt jelenti, hogy a kriptába érkezel egy relikviával.

A köröd hátralévő részét hajtsd végre a megszokott módon, majd még a kazamatasor feltöltése előtt távolítsd el a figurádat a játékterről. Továbbá vegyél magadhoz egy mesterjelölőt a kriptá mellől, amely további 20 pontot ér a számodra.



A sárkány kifosztása számodra véget ér, amikor **elájulsz**. Ez akkor következik be, amikor megtelik az egészségsávod (ennek részletei a 12. oldalon olvasható Az egészség és a sebesülés részben). Fektesd el a figurádat az oldalára.

Ha nincs relikviád, vagy a figurád a mélységben tartózkodik... Nos, akkor pórul jártál. A lent részletezett pontszámolás helyett **0 pontod van**.

Mélység

A játék során felfedezett első négy lapka biztonságos, de a többi 22 sötétebb lapka a mélységhez tartozik. A kezdőlapka felső fele szintén mélységi.



Miután egy játékos megszökött vagy elájul, már nem hajtja végre a körét a megszokott módon. Onnantól ő már nem helyez *Klank!*-et a *Klank!*-területre. Azok a kártyahatások, amelyek minden játékost érintenek, már nincsenek rá hatással. Nem sebesülhet a sárkányzsákból kihúzott kockák miatt. Már nem húz és nem játszik ki kártyákat, és nem hajt végre megszokott akciókat.

Ehelyett minden alkalommal, amikor egy megszökött vagy ájult játékos kerül sorra, helyezze az összes kockát a *Klank!*-területről a sárkányzsákba. Ezt követően húzzon pontosan négy kockát a zsákból (vagy 2 fős játék esetén hat kockát), ilyenkor hagyja figyelmen kívül a sárkányjelölő aktuális mezőjét a haragsávon, továbbá a kazamatasorban lévő veszélyszimbólumokat. A sérülések ugyanúgy működnek, mint egy sárkánytámadás során.

Miután minden játékos megszökött vagy elájult, minden játékos, akinél van relikvia és nem ájult el a mélységben, számolja össze a pontjait a következők alapján:

-  A relikvia értéke. (Ha nincs relikviád, egyáltalán nem kapsz pontot.)
-  A megmaradt aranyak értékével megegyező pont jár.
-  Minden egyéb megszerzett jelölő pontértéke (beleértve a mesterjelölőt sikeres szökés esetén).
-  A saját pakliban lévő kártyák pontértéke, beleértve a kézben és dobópakliban lévő kártyákat is. (Minden kártya jobb felső sarkában látható a kártya pontértéke.)

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes, hiszen ő kétségtelenül a birodalom legnagyobb tolvaja. Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok közül az nyer, akinek nagyobb értékű a relikviája.



A 22 sötétebb lapka és a kezdőlapka felső fele a mélységhez tartozik. Ebben a játékban nincs visszaszámlálás. Olvasd el a fenti részt, hogy lásd hogyan működnek a megszökött és elájult játékosok körei.

Csapat(ás) a Katakombákban!

A CLANK! *Adventuring Party* kiegészítő lehetővé teszi, hogy 5 vagy 6 fővel játsszátok az eredeti KLANK! játékot (*Lopakodj, és arass zajos sikert!*). Az alábbi szabályokkal pedig a *Adventuring Party* kiegészítőt használhatjátok a KLANK! *Katakombák* játékkal is.



Előkészületek



Ahhoz, hogy 5 vagy 6 főre készítsétek elő a játékot, válogassátok ki az *Adventuring Party* kiegészítő 10, 15, 20 és 25 pontot érő relikviajelölőit. (Ne használjátok a 30 pontos relikviát.) Helyezzétek ezeket a kiválogatott relikviákat a közös készletbe a többi, *Katakombákhoz* tartozó relikviával, továbbra is növekvő sorrendben tornyozva őket (az ugyanolyan értékűekből az *Adventuring Party* verzió legyen felül).

Az *Adventuring Party* kiegészítőben lévő extra mesterkulcsokat ne rakjátok a piac kínálatába (hiszen a KLANK! *Katakombákban* nincsenek mesterkulcsok). Más piaci tárgyakat használhattok (beleértve a Láthatatlanná tévő köpenyt).

Használjátok az *Adventuring Party* kiegészítő összes egyéb játékelemét (a kis titkokat, a mesterjelölőket, az extra aranyakat és a további kártyákat). Helyezzétek az oldaltáblát a Klank!-tábla mellé, az azon lévő sárkányharagot használva, valamint az ötödik és hatodik játékos egészségsávját is ezen találjátok.

Használhatjátok az *Adventuring Party* kiegészítő karaktereit (vagy nem, ahogy szeretnétek).

Relikviák

Amikor 5 vagy 6 fővel játszotok, amikor olyan relikviatermet tartalmazó lapkát fedez fel valaki, amelyen egy vagy kettő pluszikon található, ne helyezzétek lejjebb lévő jelölőt a terembe. Helyette egyetlen terembe több relikviát kell helyezni.

Dupla pluszikonos relikviát fedezel fel egy teremben. Jelenleg a legfelső relikvia 12 pontot ér. Lehelyezed a 12 pontos relikviát, majd a következő kettő 15 pontos relikviát is ugyanabba a terembe helyezed.

Amikor valamelyikőtök egy több relikviát tartalmazó teremből relikviát vesz el, válassza a legmagasabb értékűt az elérhetők közül. Az *Adventuring Party* kiegészítő egyik szabálya miatt nem lehetséges hátzissákkal második relikvia felvétele ugyanaból a teremből.



Ritka esetek

Minden szentélyben csak négy kocka számára van hely, így csak az első négy játékos helyezhet oda kockát. Ha az ötödik, hatodik játékos ugyanabba a szentélybe lépne, ők már nem jelölhetik meg azt kockával.

Ha az Illúzió majomurat legyőzik, a játékos, akinél az aranymajomrobot fogoly van, nem „viheti vissza” a majomkegyhelyterembe, mivel korábban nem is volt ott sohasem.



Ez az oldal a KLANK! *Katakombák* és az *Adventuring Party* kiegészítő együttes használatához szükséges szabályokat tartalmazza.

Impresszum

Játéktervező

Paul Dennen

További játéktervezők

Evan Lorentz, Tim McKnight

Ügyvezető producer

Scott Martins

Művészeti és grafikai tervezők

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

Kártyaillusztrátorok

Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

Gyártásvezető

Evan Lorentz

Játékfejlesztők

Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy,
Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

Külön köszönet:

A Dire Wolf Digital csapat minden nagyszerű tagjának, valamint
a barátainak és családjuknak, akik segítettek a KLANK!
játéktesztelésében.



www.direwolfdigital.com

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

[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.bsky.social/direwolfdigital)



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Kiadja: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Minden jog fenntartva.

A Dire Wolf és a Dire Wolf logó a Dire Wolf Digital, Inc bejegyzett védjegye.

KLANK!

KATAKOMBÁK

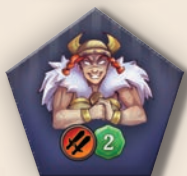
Jelölősegédlet

Foglyok



Aranymajomrobot

Minden szempontból majomszobornak számít, még ha a játék végén 3 pontot is ér a megszokott 5 helyett.



Barbár

Azonnal kapsz 2 kardot, amelyeket az aktuális körödben tudsz felhasználni. Ez a jelölő 2 pontot ér a játék végén.



Boszorkány

Ez a jelölő 5 pontot ér a játék végén, ha van legalább kettő Titkos köteted.



Főemlőskutató

Ez a jelölő 5 pontot ér a játék végén, ha van legalább egy majdomszobrod (amely az aranymajomrobot is lehet).



Harcos

Ez a jelölő 1-1 pontot ér a játék végén minden olyan fogoly után, akit te szabadítottál ki (magát a harcost is beleszámítva).



Herceg/hercegnő

Ezek a jelölők 5-5 pontot érnek a játék végén, ha van legalább egy koronád.



Jobbágy

Ez a jelölő 2 pontot ér a játék végén.



Kalandozó

Azonnal lépj előre egyet a sárkányjelölővel a haragsávon. Ez a jelölő 3 pontot ér a játék végén.



Pap

Azonnal gyógyulsz 1 sebesülést. Ez a jelölő 2 pontot ér a játék végén.



Kedvezménykupon

Ezt a jelölőt egyetlen alkalommal arra használhatod, hogy egy tárgyért 5 arannyal kevesebbet fizess a piacon. Ez a jelölő semmilyen szempontból *nem* számít fogolynak (pl. a Lázadás, a Bátor hős vagy a Harcos szempontjából).
(Tartsd meg, amíg el nem használod, majd helyezd vissza a játék dobozába.)



Polgármester

Ez a jelölő 5 pontot ér a játék végén, ha van mesterjelölőd.



Szellemfogoly

Azonnal vedd el egy szellemkockát a közös készletből, és helyezd a Klank!-területre. Ez a jelölő 3 pontot ér a játék végén.



Szerzetes

Ez a jelölő 1-1 pontot ér a játék végén minden saját kockáddal megjelölt szentélyért.

Nagy titkok



Csodálatos gyógyítófőzet

Használd a körökben, hogy gyógyulj 2 sebesülést. *(Tartsd meg, amíg el nem használod, majd helyezd vissza a játék dobozába.)*



Csodálatos képességnövelés

Azonnal kapsz 5 képességpontot, majd helyezd vissza a jelölőt a játék dobozába.



Hatalmas kincs

Ez a jelölő 5 aranynak számít. Megtarthatod a játék végéig, vagy elköltheted a megszokott módon.



Katakombatérkép

Tartsd meg ezt a jelölőt a játék végéig, és a segítségével az egyirányú alagutakban a nyílhoz képest ellentétes irányban is mozoghatsz. *(Ez a jelölő 5 pontot ér a játék végén.)*



Kehely

Tartsd meg ezt a 7 pontot érő jelölőt a játék végéig. Nem számít relikviának.

Piaci áruk



Betörőfelszerelés

Amikor megveszed, kapsz azonnal két ákulcsot a közös készletből. *(Továbbá 2 pontot ér a játék végén.)*



Hátizsák

Lehetővé teszi, hogy egy további relikviát vigyél magaddal. *(Továbbá 5 pontot ér a játék végén.)*



Korona

Annyi pontot ér a jelölő a játék végén, amennyi szerepel rajta. *(Amikor valaki koronát vesz, az elérhető legmagasabb értékű koronát veszi meg.)*



Véramulett

Legalább 5 sebesüléssel kell rendelkezned ahhoz, hogy megvehesd ezt a tárgyat. Amikor megveszed, azonnal gyógyulj 2 sebesülést. *(Továbbá 7 pontot ér a játék végén.)*

Kis titkok



Ákulcs

Azonnal helyezd vissza ezt a jelölőt a játék dobozába és kapsz egy ákulcsot a közös készletből.



Erőfőzet

Használd az egyik körökben arra, hogy kapj 2 kardot. *(Tartsd meg, amíg el nem használod, majd helyezd vissza a játék dobozába.)*



Gyorsaságfőzet

Használd az egyik körökben arra, hogy kapj 1 csizmát. *(Tartsd meg, amíg el nem használod, majd helyezd vissza a játék dobozába.)*



Gyógyítófőzet

Használd az egyik körökben arra, hogy gyógyulj 1 sebesülést. *(Tartsd meg, amíg el nem használod, majd helyezd vissza a játék dobozába.)*



Kincs

Ez a jelölő 2 aranynak számít. Megtarthatod a játék végéig, vagy elköltheted a megszokott módon.



Mágikus forrás

Az aktuális köröd végén semmisíts meg egy kártyát a dobópakliból vagy a játéktérletedről. Mind a kiválasztott kártyát, mind ezt a jelölőt helyezd vissza a játék dobozába.



Rejtélyes doboz

Tartsd meg ezt a jelölőt, amíg szentélybe nem lépsz. Oda érve helyezd a jelölőt a játék dobozába, majd vegyél el egy nagy titkot a közös készletből.



Sárkánytojás

Tartsd meg ezt a jelölőt a játék végéig, 3 pontot ér. Lépj előre egy mezőt a sárkányjelölővel a haragsávon.

Majomszobrok



Amikor belépsz a majomkegyhelyterembe, azonnal vedd el az egyik majomszobrot és helyezd a saját készletedbe. A jelölő a játék végén 5 pontot ér. A majomszobor nem számít relikviának.



Bizonyos piaci áruk és titkok különböznek az eredeti KLANK! játék jelölőitől. A fogoly új jelölőtípus, a részletek a segédlet másik oldalán olvashatók.