

KLANK!

LOPAKODJ, ÉS ARASS ZAJOS SIKERT!

A Sárkányerőd alatti ösvényrendszer a Birodalom legveszélyesebb területe. Kizárólag a legtehetségesebb tolvajok képesek belopakodni oda, lopni a sárkány féltve őrzött kincseiből, majd élve kijutni, hogy elmesélhessék a történetüket. Te és tolvajtársaid azonban nem rettentek vissza a kihívástól!

Surranj be, gyűjts szövetségeseket, és szedd meg magad, de vigyázz, elég egy rossz mozdulat, egyetlen csörrenés, és a sárkány felébred! Minden ellopt kincs csak növeli a haragját! Csak akkor van esélyed a menekülésre, ha társaid mégiscsak hangosabbak voltak, mint te.

Tartalom



Kétoldalas játéktábla



Tartaléklapok

15 Zsoldos, 15 Felfedezés,
12 Titkos Kötet, 1 Goblin



4 db 10 lapos kezdőpakli

Mindegyik tartalmaz:
6 Betörést, 2 Botlást,
1 Kerülőt, 1 Kúszást



Kazamata pakli

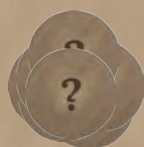
100 lap



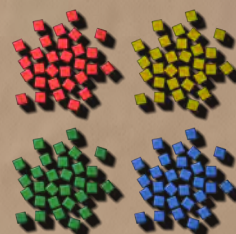
7 Relikvia



11 Nagy Titok



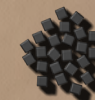
18 Kis Titok



120 Klank! kocka
minden játékosnak 30



Sárkányjelölő



24 Sárkánykocka



2 Mesterkulcs



2 Hátizsák



3 Korona



3 Majomszobor



4 Mester jelölő



Arany



4 Játékos figura



Sárkányzsák

Előkészületek

A Minden játékos magához veszi a 30 Klank! kockáját és saját készletként maga elé helyezi.

Ezen kívül mindenki kap még egy figurát a megfelelő színben, és az alábbi 10 lapból álló alappaklit:

- 6 Betörés
- 2 Botlás
- 1 Kerülő
- 1 Kúszás

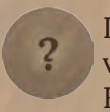
Helyezzétek el a jelölőket a tábla körül a következőképpen:

B  A 7 Relikviát (5-30 pontig) tegyétek a megfelelő számmal ellátott mezőre!
Ha négynél kevesebben játszatok, lefordítva keverjétek meg a jelölőket, és véletlenszerűen vegyétek ki a játékból:

- 3 játékosnál 1 Relikviát,
 - 2 játékosnál 2 Relikviát,
- és tegyétek vissza a dobozba!

C  Lefordítva keverjétek meg a Nagy Titkokat, majd véletlenszerűen helyezzétek azokat a Nagy Titkok mezőire!

Több Titok van, mint ahány hely van a pályán. A többletet tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek!

D  Lefordítva keverjétek meg a Kis Titkokat, majd véletlenszerűen helyezzétek **kettőt** minden Kis Titok helyre a táblán!

E Tegyétek a Piaci árukat a Piac mezőire:



két Mesterkulcs,



két Hátizsák,



három Korona (10, 9 és 8 értékűek).

F  Tegyétek a Majomszobrokat a Majomkegytárgy terembe!

G  A Mester jelölőket tegyétek a tábla bal felső sarkához, minden játékosnak egyet!

H Az Aranyakból (1 és 5 értékűek) alakítsatok ki egy bankot a tábla mellett!

I Tegyétek a Sárkányjelölőt a Harag-skálára!

- 4 játékos esetén az első mezőre,
- 3 játékos esetén a második mezőre,
- 2 játékos esetén a harmadik mezőre.

J A 24 Sárkánykockát tegyétek a Sárkányzsákba, és tegyétek azt a tábla mellé!

K A Tartaléklapokat (Zsoldos, Felfedezés és Titkos Kötet) rendezzétek típusonként külön pakliba, és tegyétek a tábla mellé a Goblin szörnykártyával együtt!

L Keverjétek össze a Kazamata paklit, majd 6 lapot terítsetek ki felfordítva a tábla mellé! Ez lesz a Kazamata sor.

Ha a kiterített lapok közül bármelyiken a Sárkánytámadás szimbóluma van, vegyétek ki, és húzzatok új kártyát (egészen addig, amíg egyetlen kártyán sem lesz Támadás-szimbólum)! A kivett lapokat ezután keverjétek vissza a Kazamata pakliba!



A Kazamata pakli mellett hagyjatok helyet a dobópaklinak!

M Minden játékos tegye figuráját a Kazamatákon kívülre, a tábla tetejére, és keverje meg a tízlapos alappakliját, majd húzzon belőle ötöt!

N A legravaszabb játékos kezd (vagy válasszatok véletlenszerűen). A kör ezután az óramutató járása szerint folytatódik. Az első játékos kezdésképpen 3, a második 2, (és ha vannak), a harmadik 1, a negyedik pedig 0 Klank! kockát tesz a Klank! mezőre.

A jobb oldalon bemutatott felállás a tábla „elejét” ábrázolja – első alkalommal érdemes ezzel játszani. A tapasztaltabb játékosok azonban különleges izgalmakra lelhetnek a másik oldalon!

G



M

C

E

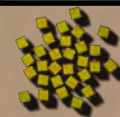
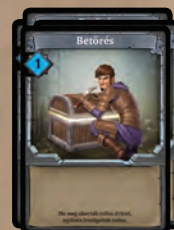
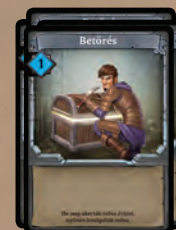
N

D

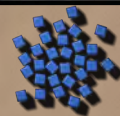
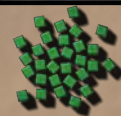
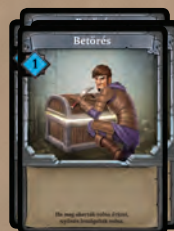
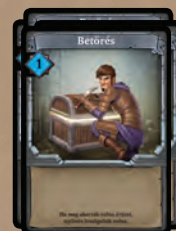
B

F

L



A



H

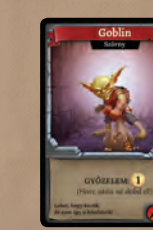
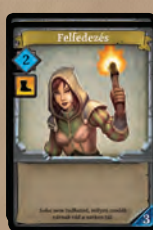
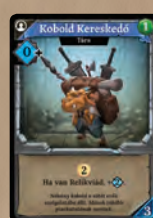


I

J



K



Szóval tolvaj akarsz lenni?

A KLANK! egy pakliépítő társasjáték. Minden játékosnak megvan a maga paklija, és az új kártyák begyűjtése a játék szerves részét képezi.

Minden kört öt kártyával kezdesz, amelyeket tetszőleges sorrendben játszatsz ki. A legtöbb kártyával az alábbi három erőforrás valamelyikéhez juthatsz:



KÉPESSÉG: ezzel szerezhetsz új kártyákat a paklidba.



KARDOK: ezekkel küzdhetsz meg a kazamatákban ólálkodó szörnyekkel.



CSIZMÁK: ezekkel mozoghatsz a táblán.

Amikor szerzel egy lapot, helyezd képpel felfelé a dobópaklira! Ha már nincs honnan új lapot húzni, keverd meg alaposan a dobópaklit, és lefordítva tedd vissza a húzópakli helyére! A legújabb lapjaid minden ilyen keverés után egy nagyobb és jobb pakli részévé válnak.

Minden játékos ugyanolyan lapokból álló paklival kezd, de a köreik során már (a stratégiájukhoz illően) különböző lapokat fognak szerezni. Minden lapnak más a tulajdonága, így a játék előrehaladtával egyre személyre szabottabbá válnak a játékosok paklijai, ezzel együtt stratégiáik is.



1. lépés: A cél

A terv egyszerű: mindenki behatol a Kazamatákba, és ellop egy Relikviát. Az élve kijutás opcionális, habár kétségkívül vonzó lehetőség.

A játék során két célod lesz:

- megszerezni egy Relikviát, majd a sárkány elől megszökve visszajutni arra a helyre, ahonnan elindultál;

Alapesetben csak egy Relikvia lehet nálad, és ha már felvetted, többé nem teheted le, tehát bölcsen válassz!

- minél több pontot összegyűjteni a Relikviák és egyéb tárgyak megszerzésével, hogy lekörözd ellenfeleid, és a végén elnyerd a Birodalom Legnagyobb Tolvaja címet.



Ez a Relikvia nem ér sokat, de legalább könnyű megszerezni. Gondoskodj bőséges zsákmányról, hogy felvehesd a versenyt vetélytársaiddal!



Ez a Relikvia sokkal több pontot ér, de a hozzá vezető út hosszú és veszélyes. Légy biztos benne, hogy ha megkaparintod, ki is tudsz jutni!



2. lépés: A terv

Egy sárkánytól lopni messze nem a legegyszerűbb feladat. Keresztül kell verekedned magad a romokon, és szőnyekkel is meg kell küzdened, hogy megkaparinthasd az értékes kincseket.

A körödben az összegyűjtött erőforrások (Képességek, Csizmák és Kardok) felhasználásával hajthatod végre az alább leírt akciókat. Bármelyik akciót végrehajthatod akárhányszor, feltéve, hogy van rá elegendő erőforrásod. Az akciókkal várhatsz addig, amíg ki nem játszottad az összes lapodat, de az egyes lapok közé is beiktathatod őket.

Új kártya felvétele a pakliba

A Képességpontok használatával szerezhetsz új lapokat: kék színnel jelöltek a Kazamata pakliból (aminek lapjai állandóan cserélődnek) vagy sárga színűeket a Tartaléklapok közül (amik az egész játék alatt elérhetők, és minden játékban ugyanazok).



A lapok ára Képességpontokban kifejezve a jobb alsó sarokban látható. Ha megvettél egy lapot, helyezd a dobópaklira: innentől kezdve az is a paklid része lesz.

Eszköz használata

Az Eszközök a Kazamata pakli lila sávval jelölt kártyái.

Ezeket a lapokat is Képességpontokkal veheted meg, azonban nem válnak a paklid részévé. Miután megszerezted, a „HASZNÁLAT” szövege szerint járj el, majd tedd vissza a lapot a Kazamata pakli melletti dobópakliba! A lapok ára Képességpontokban kifejezve a jobb alsó sarokban látható.

Küzdelem egy szörnnyel

A szörnyek a Kazamata pakli vörös sávval jelölt kártyái. Ezeket a lapokat nem megveszed a Képességpontokkal, hanem a Kardokat használva megküzdesz velük.



A jobb alsó sarokban látható, hogy hány Kard szükséges a szörny legyőzéséhez.

Ha legyőzöl egy szörnyet, jutalmul megkapod a lapon a „Győzelem” pontnál leírtakat. Ezután tedd a lapot a Kazamata dobópakliba (ne a sajátodba)!

A Tartaléklapok közt lévő Goblinnal is megküzdhetsz, de ha legyőzted, ne dobd el! Bármelyik játékos akárhányszor megküzdhet vele, és mindig megkapja az érte járó jutalmat.

Vásárlás a Piacon

A táblán néhány mező a Piacot jelöli, ahol Kereskedők állnak a Felfedezők rendelkezésére. Ha egy Piac mezőre lépsz, lehetőség nyílik a vásárlásra.

A Piacon minden 7 Aranyba kerül, a rendelkezésedre álló pénzből akár több tárgyat is vásárolhatsz (egyformákat is). Ha megveszel valamit, tedd magad elé a játéktérületre!



A Piacon elérhető termékek leírását a szabályfüzet hátulján találod.

Közlekedés az Alagutakban



A Csizmák segítségével változtathatod a helyed a táblán. Egy Csizmával egy Alagútnyit haladhatsz a következő Teremig.

Néhány Alagútnak speciális szabályai vannak:

- A lábnyommal jelölt Alagútban való áthaladáshoz két Csizma szükséges.
- A szörnnyel jelölt Alagútban a kártyának megfelelő mennyiségű sebzést szenvedsz. Ahány Kardot használsz, annyi kevesebbet sebződsz, de az Alagúton való áthaladáshoz nem kötelező Kardot használni.
- A lakattal jelölt Alagutakat csak akkor használhatod, ha van nálad Mesterkulcs (ezt a Piacon szerezheted be).
- A nyíl alakú Alagutakban csak abba az irányba haladhatsz, amerre a nyíl mutat – alapesetben a másik irányba nem haladhatsz át rajtuk.

Ha belépsz egy Terembe, elvehetsz egyet az ott látható jelölők (Kis Titkok, Nagy Titkok, Majomszobrok és Relikviák) közül. A szerzeményt tedd magad elé!

- Ha Relikviát veszel el, lépj egyet előre a sárkánnyal a Harag-skálán!
- Egyszerre csak egy dolgot vihetsz el egy Teremből. Ha a Teremben több jelölő is van, ki kell menned, majd újra belépned, hogy még egyet elvihess.
- Ha már van Relikvia jelölőd, többet már nem vehetsz el.
- Nem kötelező elvenned jelölőt egy Teremből (tehát átléphetesz egy Relikviát, ha egy távolabbi, értékesebb darabot akarsz megszerezni).
- Ha felveszel egy Kis vagy Nagy Titkot, mindig fedd fel! A Titkok magyarázatát a szabályfüzet hátulján találod.



Ha Kristálybarlangba tévedsz, hamar kifáradsz a labirintusszerű kristályoszlopok közötti bolyongásban, ezért abban a körben már nem használhatsz több Csizmát. Teleportálással ugyan még mindig mozoghatsz (lásd a **Különleges lépések** fejezetnél), de Csizmákat már csak a következő körödben használhatsz.

A kártyáid ezeken kívül kétféle hatást fejtenek ki általában:

Aranygyűjtés

2 Amikor Aranyhoz jutsz, vedd ki a megfelelő mennyiségű Aranyat a bankból, és tedd le magad elé! Minden Arany egy pontot ér a játék végén, de természetesen a játék során egyéb célokra is felhasználhatod azokat, például tárgyak vásárlására a Piacon.

Klank!

Néhány kártyáért Klank! jár. Ekkor a saját készletedből kell a Klank! mezőre helyezned a megfelelő mennyiségű kockát.

Vannak lapok, amelyek segítenek elhallgattatni a kellemetlen csilingelést. Minden negatív Klank! után elveheted egy kockádat a Klank! mezőről. A köröd további részében egészen addig nem kell újakat odatenni, amíg a kártyák miatt mínuszban vagy. A fel nem használt mínusz Klank! mennyiség elvész a köröd végén.

Miután kijátszottad az összes lapodat, és felhasználtál az erőforrásaiddból annyit, amennyit tudtál vagy akartál, a köröd véget ér. A kijátszott lapokat tedd a dobópaklidra, és húzz fel a kezedbe a húzópaklidból 5 újat (felkészülésképpen a következő körre)! A fel nem használt erőforrások (Képességek, Kardok, Csizmák) elvesznek, ezért okosan bánj velük!

A zöld játékos következik, és az alábbi lapokat játssza ki:



A zöld játékos a kártyák kijátszásánál azonnal végre is hajtja a lapokon jelzett akciókat: 1 Klank! kockát tesz a Klank! mezőre a Botlás miatt, majd el is veszi onnan a Csendes járással. (Maradt -1 Klank!, amit később fel tudna használni, ha lenne még Klank!-et okozó lapja.)

Összesen két Csizmája van, amivel két Teremmel előrébb halad az Alagutakban. Egy Kristálybarlangba kerül, ahonnan már akkor sem tudna kijutni, ha lenne még Csizmája.

A két Kard segítségével megküzd a Kazamata sorban lévő Ork Bakával, elnyer érte 3 Aranyat (ahogy az Ork Baka lapon a Győzelem feliratról látható), majd a kártyát a Kazamata dobópaklira teszi.

Összesen 3 Képességpontja van, ebből vesz egy Kobold Kereskedőt a Kazamata sorból, és a saját dobópaklijára teszi. (Még csak most szerezte meg a lapot, sem Aranyat, sem egyebet nem kap érte, amíg az újrameverés után ki nem húzza és ki nem játssza a lapot.)

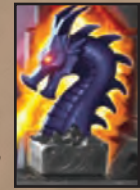
Mivel az összes lapját kijátszotta és az összes erőforrását felhasználta, a zöld játékos köre véget ér.



3. lépés: A jel

A Sárkányerőd Királynőjének neve Nictotraxian – de mi egyszerűen csak Nickinek hívjuk. Nagyon nem szereti, ha valaki körülötte ólálkodik, és csak úgy ellopkod tőle dolgokat.

Minden kör végén, ha a Kazamata sorban hatnál kevesebb lap van kiterítve, rögtön töltsétek fel a helyeket egy-egy új lappal a pakliból! Ha bármelyik új kártyán a Sárkánytámadás szimbóluma szerepel, a sárkány támad! (De csak egyszer, függetlenül attól, hogy mennyi szimbólumot húztatok.)



A támadás kivitelezéséhez tegyék az összes kockát a Klank! mezőről a Sárkányzsákba, alaposan rázzátok össze, majd húzzátok ki belőle annyit, amennyit a sárkány pozíciója jelez a Harag-skálán! A fekete kockákat tegyék félre, a színeseknél viszont mindenki annyi sebzést szenved, ahány kockáját kihúzták (a ki nem húzott kockák a zsákban maradnak – később még mindig kihúzhatjátok azokat). Minél több Klank! kockád van a zsákban, annál nagyobb az esélye, hogy magadra vonod a sárkány haragját – ezért létfontosságú a zajszinted szabályozása.

A sárkány minden alkalommal előrébb lép a Harag-skálán, amikor lopnak tőle. Ha valaki elvesz egy Relikviát, vagy a Kisebb Titkok között sárkánytojás van, léptessétek eggyel előrébb a sárkányt a Harag-skálán! Minél haragosabb a sárkány, annál több kockát kell húznotok, tehát minél előrébb haladtok, annál veszélyesebb a játék – szóval óvatosan lopkodjatok!

A sárga játékos köre után csak három lap maradt a Kazamata sorban, ezért húztok hármat a Kazamata pakliból, hogy kipótoljátok. A háromból két lapon Támadás-szimbólum van, ami a sárkány támadását eredményezi.

A Klank! mezőről az összes kocka a Sárkányzsákba kerül, és mivel a sárkány éppen a Harag-skála ötödik fokán áll, négy kockát húztok. Az első fekete, ezt félreteszitek, senkinek nem esik bántódása. A második zöld, tehát a zöld játékos sebződik egyet. A harmadik és a negyedik is sárga, tehát a sárga játékos kettőt sebződik.

4. lépés: A távozás

Kazamatákat kifosztani nem életbiztosítás. Egy mestertolvajnak különleges fizikai felkészültséggel kell rendelkeznie, hogy a legtöbb profitra tehessen szert, és maximalizálni tudja a túlélési esélyeit. Ne feledd: az önfelelt költekezésnek csak két akadály van: ha nincs pénzed, vagy ha halott vagy.

A játékosok Egészségének szintjét a tábla alján lévő Egészségmérőn tartjátok számon. Ha a játék során sérülést szenvedsz – és hidd el, **fogsz** – rakj egy kockát a megfelelő színsávra az Egészségmérőn, balról kezdve!

- Ha a sérülés egy Sárkánytámadásból származott, a kihúzott kockáidat tedd oda!
- Ha úgy döntesz, hogy Kardok nélkül vágysz át egy Szörny-alagúton, a saját készletedből rakj kockákat a sávodba! Ha ezzel a lépéssel teljesen betelne a sávod, nem dönthetsz így.

♥ Néhány esetben lehetőség van a gyógyulásra. Ha élsz ezekkel, vegyél el kockákat az Egészségmérődről, és tedd vissza őket a saját készletedbe! Később ismét felhasználhatod azokat, Klank! kockaként.

Ha az Egészségmérőd teljesen betelik, kiütöttek. Ezután két dolog történhet, attól függően, hogy mennyire voltál sikeres:

- Ha szereztél Relikviát, és kijutottál a Mélységekből, a lakosok megmentenek, és megszámolhatod, mennyi pontot gyűjtöttél.
- Ha nem sikerült Relikviát szerezned, vagy még nem jutottál ki a Kazamaták Mélyéről, a helyzeted menthetetlen. A küldetést elbukta, de ez jelen állapotodban valószínűleg a legkisebb problémád.

Ha megszerezted a Relikviát, még előtted áll a visszavezető út oda, ahonnan indultál. Ha sikerül teljesen kijutnod a Kazamatákból anélkül, hogy kiütnének, kapsz egy Mester jelölőt, ami a játék végén 20 pontot ér majd!

Ne feledd, ha nincs Relikviád, nem hagyhatod el a Kazamatákat, és még csak ki sem szabadíthatnak!



Mélység

5. lépés: Mindennek a végén

Az időzítés létfontosságú ebben a szakmában – ha egy sárkány csíp nyakon, az sokkal rosszabb, mintha a hatóságok kapnak el. De, mint minden rablásnál, itt sem jelent problémát, ha riválisaidat prédául ott hagyod azon a bizonyos süllyedő hajón, miközben te magad elmenekülsz.

Ha egy játékos kijutott a Kazamatákból vagy kiütötték, már nincs rendes köre, és nem tesz több Klank! kockát a Klank! mezőre. A minden játékosra érvényes hatást kifejtő lapok *nem* hatnak rá, és ha kihúzzák a Sárkányzsákból a színét, azt ugyanúgy félre kell tenni, mintha fekete kocka lenne.



Aki **legelőször** hagyja el a Kazamatákat vagy veszíti el az eszméletét, az a Kazamaták bejáratánál lévő Visszaszámlálás sáv első (bal oldali) mezőjére kerül. Minden alkalommal, amikor ez a játékos sorra kerül, előrelép egyet a Visszaszámláláson, és végrehajtja az adott mező utasításait. (Más játékosok, akik később érnek ki, vagy akiket kiütnek, már nem használják a Visszaszámlálást.)

- A másodiktól a negyedik mezőig minden alkalommal támad a sárkány, és ráadásul több kockát kell húzni a zsákból: a második mezőn eggyel, a harmadikon kettővel, a negyediken pedig hárommal többet.
- Ha a játékos az ötödik mezőre lép, a sárkány azonnal kiüti az összes még bent lévő játékost.

Ha mindenki elhagyta a Kazamatákat (vagy kiütötték), a játék befejeződik. Akik kijutottak a Kazamatákból vagy legalább a Mélységből, összeszámolhatják pontjaikat, a következők összeadásával:

-  a Relikvia értéke,
-  bármilyen más jelölő értéke, amit a Kazamatában sikerült szerezni,
-  egy pont minden megmaradt Aranyért,
-  a pakliban lévő kártyák után járó pontok (a jobb felső sarokban látható).

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, győz, és kiérdemli a Birodalom Legnagyobb Tolvaja címet! Holtverseny esetén az nyer, aki az értékesebb Relikviát szerezte meg.

Különleges lépések

Soha ne félj új dolgokat tanulni – egyszer talán még az életedet menthetik meg!

A kijátszás sorrendje – Néhány lap hatása attól függ, hogy mid van, vagy mit csináltál már az adott körödben. A hatás érvényesülése tehát nem függ a kijátszás sorrendjétől.

Példák: A Lázadó Kém lap azt írja: „Ha van más Társ is a játékterületeden, húzz egy lapot!”. A lapot felhúzhatod attól függetlenül, hogy a Lázadó Kém kijátszása előtt vagy után játszol ki egy másik Társ-lapot.

A Hegyi Király felirata szerint: „Ha van Koronád, + és +”. A plusz Csizmát és Kardot akkor is megkapod, ha a Koronát a kártya kijátszása után veszed meg.

A Hengegő lapon az áll, „Ebben a körben minden új Klank! után +”. Azok után a Klank! kockák után is jár a képességpont, amiket korábban raktál le.

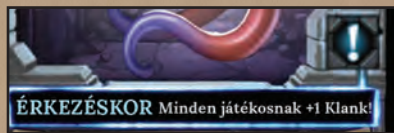
Dobd el! – Néhány kártya arra utasít, hogy dobod el egy lapod. Eldobni csak azokat a lapokat tudod, amelyeket még nem játszottál ki a kezedből. Az eldobott lap hatása nem érvényesül, ami hasznos lehet, ha éppen egy-két Klank! kocka lerakását szeretnéd elkerülni. Ha el kell dobnod egy lapot, hogy kapj valamit, az azt jelenti, hogy dobás nélkül nem kaphatod meg a jutalmat.

Példa: A Kézügyesség lap azt írja: „Dobj el egy lapot, hogy húzhass 2 másikat!”. Ha épp nincs nálad eldobható lap, nem húzhatsz kettőt.

Elvitelkor – A szövegnek megfelelő műveletet egyszer kell végrehajtani, amikor megszerzed a kártyát a Kazamata sorból, nem pedig akkor, amikor kijátszod a sajátodból.

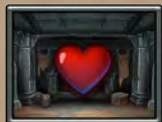


Érkezéskor – Az Érkezéskor szövegben leírtakat akkor kell végrehajtani, amikor a lapot felhúzzátok a Kazamata pakliból (még a sárkány támadása előtt, ha a kiterített lapok kiegészítése hatra egyben támadást is eredményez).



„Féregjáratok” – Néhány Alagút lekanyarodik a tábla egyik oldaláról, és átlép a vele szemben lévő oldalra. Ezeken az Alagutakon ugyanúgy egy Csizma felhasználásával lehet közlekedni.

Gyógyítás Kútja – Amikor belépsz egy Terembe, ahol a Gyógyítás Kútja van, gyógyulsz 1 sebzést.



Játéktér – Ezen a területen tarthatod a kijátszott lapjaidat, hogy nyomon tudd követni, mit használtál. Ha a köröd közben kell újrameverned a dobópaklidat, ezeket a lapokat nem kell belekeverned.

Kuka! – Néhány kártya hatásaként teljesen ki kell raknod lapokat a pakliból, ami tökéletes módszer a viszonylag gyenge kezdőlapoktól való megszabadulásra. Amikor “kukába dobsz” egy lapot, akkor a köröd végén egy éppen használt, vagy a dobópaklidban lévő kártyát visszateszel a dobozba.

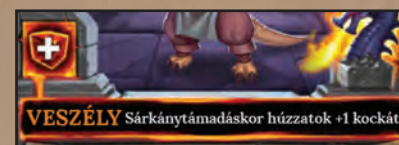
Nincs több Klank! – Ha valaha is kifogynál a Klank! kockákból, már nem választhatod a sérülés lehetőségét az Alagutakon való áthaladáskor, de nem is kell több kockát a Klank! mezőre raknod, tehát szabad vagy – egészen addig persze, amíg gyógyulással vissza nem kapsz néhány kockát. Semmi sem tart örökké!

Piac – A tábla másik oldalán a Piac nem középen elhelyezkedő mezők csoportja, ahol kereskedni lehet. Helyette a Kazamaták különböző pontjain szétszórva vándorkereskedők árulják portékáikat.

Tartaléklapok – Az itt található Zsoldos, Felfedezés és Titkos Kötet lapokból korlátozott mennyiség áll rendelkezésre, és elfogyhat, ha a játékosok elég sokat vásárolnak belőle.

Teleportálás – A teleportálás a mozgás egy speciális formája, amellyel átjuthatsz bármelyik Terembe, amelyik kapcsolódik a tiédhez anélkül, hogy Csizmát kellene használnod vagy meg kellene küzdened a szörnyekkel az Alagútban. Ezzel a mozgással a lakattal lezárt, vagy egyirányú Alagutakat is használhatod, amihez normál esetben nem férnél hozzá. Ne feledd! Ha belépsz egy Kristálybarlangba, abban a körben már nem használhatsz Csizmákat.

Veszély – Minden a Kazamata sorban lévő Veszélylapért +1 kockát kell húzni a Sárkányzsákból a támadás során.



Impresszum

Koncepció és tervezés

Paul Dennen

Gyártásvezető

Scott Martins

Művészeti vezető, grafika

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Kártya illusztrációk

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

Gyártás

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

További tervezők

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Játékfejlesztés

Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

Külön köszönet:

A Dire Wolf Digital csapat minden nagyszerű tagjának, barátainak és családtagjaiknak a KLANK! teszteléséért; valamint a denveri Wizard's Chest-nek (wizardchest.com).



reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



www.direwolfdigital.com

www.twitter.com/direwolfdigital

www.facebook.com/direwolfdigital



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.renegadegamestudios.com

www.twitter.com/playrenegade

www.facebook.com/playrgs

Útmutató a jelölőkhöz

Nagy Titkok



Csodálatos Gyógyítófőzet

A körödben használhatod, 2 sebzést gyógyulsz.
(Tartsd magadnál, amíg fel nem használod, majd tedd vissza a dobozba!)



Csodálatos Képességnövelés

Azonnal kapsz 5 Képességpontot, majd tedd vissza a jelölőt a dobozba!



Hatalmas Kincs

Ez a jelölő 5 Aranyat ér. Megtarthatod a játék végéig, vagy el is költheted.



Kehely

Tartsd meg ezt a jelölőt a játék végéig, 7 pontot ér majd! Nem számít Relikviának.



Sugallat

Azonnal húzz három lapot a húzópakliból, majd tedd vissza a jelölőt a dobozba!

Piaci áruk



Mesterkulcs

Ennek segítségével a lakattal jelölt Alagutakban is közlekedhetsz. (A játék végén 5 pontot ér.)



Hátizsák

Eggyel több Relikviát vihetsz magaddal.
(A játék végén 5 pontot ér.)



Korona

Annyi pontot ér, amennyit a jelölő mutat.
(Minden játékos a rendelkezésre álló legmagasabb értékű jelölőt kapja meg, amikor Koronát vesz.)

Kis Titkok



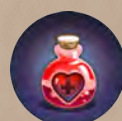
Erő Főzete

A körödben használhatod, hogy 2 Kardot kapj.
(Tartsd magadnál, amíg fel nem használod, majd tedd vissza a dobozba!)



Gyorsaság Főzete

A körödben használhatod, hogy 1 Csizmát kapj.
(Tartsd magadnál, amíg fel nem használod, majd tedd vissza a dobozba!)



Gyógyítófőzet

A körödben 1 sebzést gyógyulsz.
(Tartsd magadnál, amíg fel nem használod, majd tedd vissza a dobozba!)



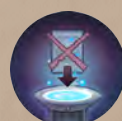
Képességnövelés

Azonnal kapsz 2 Képességpontot, majd tedd vissza a jelölőt a dobozba!



Kincs

Ez a jelölő 2 Aranyat ér. Megtarthatod a játék végéig, vagy el is költheted.



Mágikus forrás

A köröd végén dobj el egy lapot a dobópakliból vagy a játékterületről! A lapot ezzel a jelölővel együtt tedd vissza a dobozba!



Sárkánytojás

Tartsd meg ezt a jelölőt a játék végéig, 3 pontot ér majd! Lépj előre egyet a sárkányfigurával a Haragskálán!