

CLANK!

LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA

Inimmaginabili ricchezze vi aspettano dentro le piramidi degli Antichi – ma sono ben protette. Il guardiano è una Mummia immortale pronta a maledire coloro che saccheggiano la sua tomba. E, inevitabilmente, il tesoro ha attratto un drago. Riuscirete a scappare dal temibile Croxobek?

Componenti



Plancia di Gioco a Due Facce



40 carte del
Mazzo del Dungeon



2 Ankh



Segnalino del Drago

Per mantenere l'atmosfera, potete scegliere di rimpiazzare il segnalino del Drago originale con questa versione.



Carta Mummia



Dado Piramide



Segnalino della Mummia



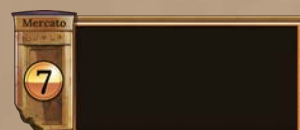
2 Segreti Maggiori



2 Segreti Minori



L'Idolo Scimmia
Suprema



Plancia del Mercato



24 segnalini
Maledizione

Preparazione

CLANK! *La Maledizione della Mummia* include una nuova plancia di gioco utilizzabile per avventure sotto le sabbie del deserto.

Se usate una plancia di *La Maledizione della Mummia*:

- La plancia è divisa in quattro zone. Ogni zona ha uno spazio per il segnalino della Mummia (non connesso a stanze) indicato dal simbolo relativo. All'inizio della partita, piazzate il segnalino nello spazio della zona .
- Piazzate la nuova carta mostro Mummia nella Riserva, accanto al Goblin.
- Piazzate il dado piramide vicino alla plancia.
- Piazzate l'Idolo Scimmia Suprema nel relativo spazio sulla plancia.
- Aggiungete i nuovi Segreti Maggiori (Tesoro della Mummia, Calice della Mummia) e Segreti Minori (due Scarabei) ai Segreti originali quando li mescolate e metteteli sulla plancia. Se non ci sono abbastanza spazi sulla plancia per piazzare tutti i Segreti, rimettete quelli che avanzano nella scatola senza guardarli.

Sia che usiate una plancia di *La Maledizione della Mummia* sia che usiate un'altra plancia:

- Mettete la Plancia del Mercato vicino alla plancia principale. Questa sarà l'area Mercato; piazzate qui tutti gli articoli del Mercato.
- Piazzate i due Ankh sulla Plancia del Mercato insieme agli altri articoli del Mercato.
- Mettete i 24 segnalini Maledizione nella Banca, vicino alla plancia.
- Mescolate le 40 nuove carte di *La Maledizione della Mummia* nel Mazzo del Dungeon. Per la prima partita con *La Maledizione della Mummia*, consigliamo di non includere carte dell'espansione *Tesori Sommersi* nel Mazzo del Dungeon, ma siete liberi di mischiare le espansioni come preferite.

A parte queste modifiche, la preparazione è la stessa di CLANK! *Costruisci la Tua Avventura*.

All'Interno della Tomba

Maledizioni



Durante la partita, potreste essere costretti a prendere un segnalino Maledizione dalla Banca. Ci sono anche modi per rimuovere una Maledizione (da voi stessi, mai da un avversario) e rimetterla nella Banca. Ogni Maledizione che possedete alla fine della partita abbassa di 2 punti il vostro punteggio.



Alcuni tunnel della nuova plancia presentano una o più icone Maledizione. Se attraversate uno di questi tunnel, dovete prendere un segnalino Maledizione per ogni icona presente.

Il numero di segnalini Maledizione non ha un limite. Se li finite, usate dei sostituti adatti.

La Mummia

Come il Goblin, la Mummia è un mostro che non viene scartato quando viene sconfitto. Ogni lato della plancia di *La Maledizione della Mummia* è diviso in quattro zone: tre nelle Profondità e una soprastante. Potete combattere e sconfiggere la Mummia solo quando il suo segnalino si trova nella stessa zona della stanza che occupate.

Ci sono due modi per sconfiggere la Mummia, ognuno con la relativa ricompensa. Se usate due Spade, ottenete 4 Oro e prendete una Maledizione. Se usate tre Spade, rimuovete metà delle vostre Maledizioni (arrotondando per eccesso).



Ogni volta che sconfiggete la Mummia dovete tirare il dado piramide per determinare in quale zona spostare il segnalino della Mummia. Se la Mummia si sposta (cioè non rimane nella zona che occupava), ogni giocatore in una stanza della nuova zona prende una Maledizione. (Alcune carte hanno un testo Comparsa che richiede di tirare il dado piramide. Ciò sposta la Mummia nello stesso modo spiegato sopra.)

Potete sconfiggere la Mummia più di una volta nel vostro turno (anche se potreste doverla seguire in un'altra zona per farlo).

Il giocatore rosso è in una stanza della zona **S** dove, al momento, si trova il segnalino della Mummia. Ha 2 Spade e le usa per sconfiggere la Mummia. Prende 4 Oro e un segnalino Maledizione dalla Banca.



Il giocatore rosso finisce il proprio turno, poi gli spazi vuoti della Fila del Dungeon vengono riempiti con nuove carte. Una di queste carte è Baffosfinge. Il suo testo Comparsa dice di tirare il dado piramide. Il risultato è di nuovo **1**, quindi il segnalino della Mummia rimane dov'è. Il giocatore blu non prende un'altra Maledizione perché la Mummia non si è spostata.



Dopo aver sconfitto la Mummia, il giocatore rosso tira il dado piramide. Il risultato è **1**, quindi il segnalino della Mummia viene spostato in quella zona. Il giocatore blu si trova in una stanza di quella zona, quindi prende una Maledizione.



Nuovi Segreti



Tesoro della Mummia e Calice della Mummia

Questi due Segreti Maggiori sono simili ai segreti del gioco originale: il Grande Tesoro (che vale 5 Oro) e il Calice (che vale 7 punti).

In aggiunta, quando ne trovate uno dovete tirare il dado piramide e spostare la Mummia di conseguenza.



Scarabeo

Tenete questo Segreto Minore quando lo trovate - vale 3 punti alla fine del gioco. Tirate il dado piramide e spostate la Mummia di conseguenza.

L'Idolo Scimmia Suprema



L'Idolo Scimmia Suprema è un nuovo segnalino che vale 10 punti. Anche se è più prezioso degli altri Idoli Scimmia, viene trattato come questi ultimi sotto ogni aspetto.

Ankh



È disponibile un nuovo articolo del Mercato. Potete comprare un Ankh come comprereste gli altri articoli del Mercato. Quando lo comprate, curatevi di 1 danno. Costa 7 Oro e vale 7 punti alla fine del gioco.

Prendere un Artefatto

Nelle regole originali di CLANK! gli artefatti vengono raccolti come qualsiasi altro segnalino presente in una stanza: scegliete di raccoglierne uno appena entrate nella stanza.

Questa regola è stata rivista (che stiate giocando con questa espansione o meno): **scegliete di raccogliere un artefatto come azione durante il vostro turno, anche se non siete appena entrati nella stanza dell'artefatto.**

Esempi: Potete entrare in una stanza in cui si trova un artefatto durante un turno, poi (a patto che siate ancora in quella stanza) potete scegliere di raccogliere quell'artefatto durante un turno successivo. Inoltre, se state già trasportando un artefatto e entrate in una stanza Mercato che ne contiene un altro, dovete prima comprare uno Zaino e poi raccogliere l'artefatto.

Potete trovare eventuali aggiornamenti sulle regole e risposte alle Domande Frequenti nel documento FAQ all'indirizzo:

<http://www.direwolfdigital.com/clank>

Riconoscimenti

Ideazione del Gioco

Andy Clautice

Ideazione del Gioco Originale

e Direzione Creativa

Paul Dennen

Produttore Esecutivo

Scott Martins

Direzione Artistica, Illustrazioni, Grafica:

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

Illustrazioni delle Carte

Derek Herring, Raul Ramos

Produzione

Evan Lorentz

Design Aggiuntivo del Gioco e Sviluppo

Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Editore: Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.

Creato e Sviluppato da: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Tutti i diritti riservati.

Dire Wolf e il logo Dire Wolf sono marchi registrati della Dire Wolf Digital, LLC.

Edizione italiana a cura di

Raven Distribution srl 2021

Direttore Responsabile

Roberto Petrillo

Traduzione

Simone Formicola

Impaginazione

Giulia Basaglia

Project Manager

Alessio Quadalti



www.raven-distribution.com

Raven Distribution srl

Via Giuseppe Fanin 30

40026 Imola (BO)



www.direwolfdigital.com

[www.twitter.com/direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)

www.facebook.com/direwolfdigital



www.renegadegamestudios.com

[www.twitter.com/playrenegade](https://twitter.com/playrenegade)

www.facebook.com/playrgrs