

CLANK!™

クランク! 拡張

冒険者たち

ルール説明書

2~4人
60~120分
13歳以上

盗賊ギルドはいつでも人員募集中! 『クランク! 拡張: 冒険者たち』では愉快なライバルたち6人までとダンジョンに挑むことができます。新たな能力が欲しい? それぞれ固有の初期デッキと特殊能力を持つ6人の個性的なキャラクターの中から選びましょう! しかし、貪欲な6つ頭のヒュドラ、ヘクサルタスから財宝を奪うのはそう簡単にはいきません。

I. 内容物

カード 127 枚



ダンジョンデッキ 35 枚



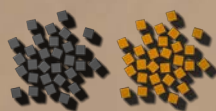
常備カード 12 枚:
(傭兵) 4 枚、(探索) 4 枚、
(秘儀の魔法書) 4 枚



通常の初期デッキ 10 枚 (2 セット)



固有キャラクターの初期デッキ 10 枚 (6 セット)



クランク!キューブ 60 個:
追加プレイヤーの 2 色 × 30 個



プレイヤーコマ 6 個



ボスマーカー 1 個



拡張用ゲーム盤 1 枚



カバン 1 個、王冠 1 個、
マスターキー 1 個



市場タイル 1 個



アーティファクト 5 個



透明マント 3 個



金貨 67 枚



キャラクターボード 6 枚



制覇トークン 2 個



キャラクタートークン 25 個:

徴兵 4 個、撃破 1 個、マナ 10 個、歯車 7 個、習性 3 個



アイテム (小) 18 個

プロモーションカード 1 枚

このルール説明書 1 冊

II. ゲームの準備

『クランク!拡張：冒険者たち』では手持ちのゲーム盤を使い、2～6人までデッキ構築による冒険が可能となります。これは『クランク!』の基本セットのゲーム盤だけではなく、拡張に付属するすべてのゲーム盤でも使うことができます。（ただし、『クランク!拡張：レガシー』についてはプレイが複雑になるのでキャンペーンをクリアするまで導入しない方が良いでしょう。）

基本セットのゲームの準備に次の変更点を加えてください。この拡張セットの内容物を追加する指示がある際、4人以下で遊ぶ場合は記載がない限り追加しないことをおすすめします（意図的に数を少なくしている物もあります）。

A この拡張セットには新しく2色のキューブが30個ずつと、対応する色のプレイヤーコマが含まれており、6人までのプレイが可能になります。また、プレイヤーコマは新しいものになり、基本セットに含まれる4色のプレイヤーコマも含まれています。

この拡張セットには基本セットと同じく、10枚の初期デッキ（〈財宝を得る〉6枚、〈物音を立てる〉2枚、〈抜け道〉1枚、〈身を潜める〉1枚）が追加で2組含まれています。全プレイヤーが基本セットと同じデッキで遊びたい場合、5人目、6人目のプレイヤーはこの初期デッキを受け取ってください。



または、4人以下で遊ぶ場合でも、各プレイヤーはこの拡張セットに含まれる6人の固有キャラクターから1人を選んで遊ぶことが可能です。その場合は初期デッキを受け取らず、対応するキャラクター

ボード、固有キャラクターの初期デッキ、そしてキャラクターによってはトークンを受け取ります（詳しくは5ページ「V. 固有キャラクター」を参照）。



B 基本セットのアーティファクト7個に、この拡張セットのアーティファクト5個を加えます。5人で遊ぶ場合、すべて伏せてシャッフルし、ランダムに2個選び、箱にしまってください。

アーティファクトを表向きにし、ゲーム盤に記されている勝利点に対応する場所に配置します（5人で遊ぶ場合10個、6人で遊ぶ場合12個）。同一の勝利点のアーティファクトがある場合、拡張セットのアーティファクト（銀色のイラスト）を下側に置き、基本セットのアーティファクト（金色のイラスト）を上側に置きます。

注意：拡張セットによっては、ゲーム盤に記されている勝利点に対応しないアーティファクトもあります（例：『クランク!拡張：猿王の神殿』に含まれる33勝利点のアーティファクト）。こうした拡張セットを使用することで、銀色のアーティファクトを置くマスがない場合、一番近い勝利点が記された場所に配置し、複数置く際は高い勝利点のアーティファクトを上側に置きます。

C アイテム（大）の準備は基本セットと同じです。

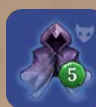
D この拡張セットに含まれるアイテム（小）18個を基本セットのアイテム（小）に加え、テーブル上に伏せてシャッフルし、伏せたままゲーム盤のわきにまとめて置きます（ゲーム盤上には配置しません）。そこをアイテム置き場と呼びます。



拡張セットのアイテム（小）は背景色が基本セットとは異なりますので、仕分ける際に判別しやすくなっています。



E 市場タイルをゲーム盤のわきに置きます。そこを市場エリアと呼びます。この拡張セットに含まれるカバン、王冠、マスターキーのトークンを基本セットのものに加え、すべて市場タイル上に置きます。



また、透明マントも市場タイルに置きます。（4人以下で遊ぶ場合も含められますが、その際は3個ではなく2個使うことをおすすめします。）

F 猿の像の準備は基本セットと同じです。

G 必要に応じて、5人目と6人目の分の制覇トークンを置きます。



H この拡張セットに含まれる金貨を基本セットの金貨に追加し、銀行の金庫の枚数を増やします（4人以下で遊ぶ際も追加できますが、金貨に上限はありません。）。



I 拡張用ゲーム盤（5～6人ゲームで遊ぶための「怒りメーター」と「ヒットポイント表」を含む）をゲーム盤の下部に合わせ、ドラゴンマーカーを拡張用ゲーム盤の「怒りメーター」の1マス目に配置します。（雰囲気を出すため、この拡張セットに含まれるヘクサバルタスのボスマーカーを代わりに使えます。）



J ドラゴンの袋とドラゴンのキューブの準備は基本セットと同じです。

K 基本セットの〈傭兵〉、〈探索〉、〈秘儀の魔法書〉それぞれの山に、この拡張セットに含まれる追加分の4枚ずつを加えます。



L この拡張セットのダンジョンデッキ35枚を基本セットのダンジョンデッキに加え、よくシャッフルします。(5～6人で遊ぶことを想定した構成となっていますが、4人以下で遊ぶ際に加えても構いません。)

M 各プレイヤーのプレイヤーコマをダンジョンの外のマスに置き、すでに受け取っている初期デッキをシャッフルして自分用の山札とし、その上から5枚引いて手札とします。

N ゲーム開始時にゲーム盤の「ノイズエリア」に置かれるキューブの数は、基本セットと同じです。(最初の手番プレイヤーは3個、2番目は2個、3番目は1個、4番目はなし。)5番目と6番目のプレイヤーは4番目と同様、キューブを置きません。ただし、5番目のプレイヤーは銀行から1ゴールド、6番目のプレイヤーは2ゴールド受け取ります。

III. 5人（または6人）ゲーム用ルール変更点

この拡張セットに含まれる固有キャラクターを使用するかどうかに関わらず、5人または6人で遊ぶ際は、次のルール変更点があります。

アーティファクトの獲得

多くの部屋でアーティファクトが2個置かれることになり、2人のプレイヤーが獲得する機会があります。先に獲得するプレイヤーは、基本セットに含まれる金色のイラストのアーティファクトを獲得します(勝利点が異なるアーティファクトが置かれている場合、高い方を獲得します)。次に獲得するプレイヤーは、銀色のイラストのアーティファクトを獲得します。

ゲーム終了時の得点計算の際、同じアーティファクトを保有しているプレイヤーが同点の場合は、金色のアーティファクトを保有しているプレイヤー(先に獲得した)が勝利します。

アイテム(小)

アイテム(小)はゲーム盤上の対応するマスではなく、ゲーム盤わきにアイテム置き場としてまとめておきます。手番中にアイテム(小)の部屋に進入したら、アイテム置き場からランダムに1個アイテム(小)を取り、公開します。手番中に獲得できるアイテム(小)は1部屋につき1個までです。(追加でアイテム(小)を獲得するためには別の手番で再度部屋に進入しなければなりません。)

まれではありますが、アイテム置き場からアイテム(小)が枯渇することもあります。その場合、アイテム(小)の部屋に進入しても何も獲得できません。

透明化のポーション

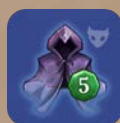


この新たなアイテム(小)は、手番中に使用することができます。使用した時、使用したプレイヤーのクランク!を-1し、あなた以外の各プレイヤーのクランク!を+1します。あなたのクランク!がなくても使えます。使用後はこのトークンを箱にしまします。

市場アイテム



カバン: カバンを保有しているプレイヤーがアーティファクトを追加で1個保有できるのは変わりませんが、同じ部屋から2個目のアーティファクトを獲得することはできません。



透明マント: この新たなアイテムは、トンネルを移動する際にモンスターのアイコンが描かれていても無視することができます(また、ゲーム終了時には5勝利点分として計算します)。



IV. カードについて

この拡張セットに含まれるカードには、新しい効果がいくつかあります。

「反応」

この拡張セットで追加されたカードの多くには、「反応:~」と記されています。他プレイヤーの手番中にプレイでき、自分の手番が来たら実質的に手札を増やすことができます。

「反応:~」に記されている条件が満たされた場合、そのことを宣言し、手札からそのカードをプレイエリアにプレイし、ただちに自分のデッキから1枚引いて手札に加えます。

「反応」の効果で手札からカードをプレイした時点では、そのカードに記されたリソースは獲得できず、カードの効果も適用されません。次に自分の手番が回ってくるまでカードはプレイエリアに留まり、次の手番中にプレイした他のカードと同様にリソースを得て、効果も適用します。

例: 他のプレイヤーの手番の終了時にダンジョン列を6枚まで補充する際、モンスターカードが公開されたのであなたの手札の〈アサシン〉が「反応」を宣言し、プレイエリアに置かれ、自分のデッキから1枚引いて手札に加えます。〈アサシン〉に記されている剣のリソース2個と効果の「クランク!を-2する」は次に手番が回ってくるまで獲得できません。



他のプレイヤーの手番中にあなたの手札のカードの「反応:~」の条件を満たしたら、ただちにプレイする必要はなく、その手番中であればプレイできます(多少は反応が遅れても構いません)。「反応」カードをプレイして自分のデッキから1枚引いた際、引いたカードがすでに条件を満たしている「反応」カード(先にプレイしたカードと同じ、または異なる条件)の場合、続けてプレイできることもあります。

自分の手番中では「反応」カードを通常どおりプレイしても、自分のデッキから1枚引くことはできませんが、カードに記されたリソースや効果は獲得できます。「反応」の効果で手札からカードをプレイできるのは、他のプレイヤーの手番中、もしくは手番の合間にダンジョン列を補充するタイミングです。

「反応」カードをプレイする際は、手番が終わったら手札を補充するといったルールを忘れないことが重要です。自身の手番を終えたら次の手番に備えて手札を補充してください(補充をもって手番が終了し、その次にダンジョン列を補充します)。

「登場時選択」

「登場時選択:~」の効果は、そのカードが(ダンジョンデッキからめくられ)ダンジョン列に補充されたときに適用され、すべてのプレイヤーはその効果を使用するかどうかを選びます。手番を始めるプレイヤーから、または手番中にめくられた場合は手番中のプレイヤーから順番で一人ずつ選択します。

「登場時選択」の効果が二択となっている場合、すべてのプレイヤーはどちらかを選ばなくてはなりません。



例: ダンジョン列に〈レプラコーン〉がめくられたなら、すべてのプレイヤーは2を得てクランク!を+1するか、5を得てクランク!を+3するかを選ばなくてはなりません。

この拡張セットに含まれるカードは、カード下部にある透かしで判別できます。この拡張を抜いて遊びたい場合は、この透かしが入ったカードを抜いてください(または、入れたまま遊び、ダンジョンデッキからめくられた際に箱にしまってください)。



V. 固有キャラクター

この拡張セットでは6人の個性的なキャラクターを選んで遊ぶことができます（4人以下で遊ぶ際にも選べます）。

この拡張セットに含まれる固有キャラクターを使用する際は、すべてのプレイヤーが固有キャラクターを使用することが想定されているので、初期デッキを使う人がいないようにしてください（『クランク!拡張:レガシー』のパックに含まれる固有キャラクターは混ぜることができます）。

ゲームの準備の際、各プレイヤーは選んだキャラクターのキャラクターボードを受け取って自分の前に置き、キャラクターによっては必要に応じてトークンも受け取ります（次の各キャラクターの説明に記載）。通常の初期デッキのカード10枚を固有キャラクターの初期デッキ10枚（キャラクターごとに3枚の固有カード）と置き換えます。カードの右部分のシンボルでどのキャラクターのカードか判別できます。



アグネット

山の王の部隊を率いるのはアグネット、情け容赦のない軍事指揮官です。彼女の声は王の声であり、ニクトラキシアンとヘクサルバタスに奪われた物をすべて取り返す熱望も王と一心となっています。

ゲームの準備の際、徴兵トークン4個を受け取り、キャラクターボードに置きます。



仲間カードを獲得した際、自分の捨て山に移すのではなく、徴兵トークンを1個消費することで（箱にしまい）、自分のデッキの一番上に移すことができます。

固有カードの〈激励〉は、手番終了時に仲間カード1枚を他のカードと同じように捨て山に移すのではなく、自分のデッキの一番上に移すことができます。

アグネットの初期デッキには〈反乱軍の従者〉がいます。また、水晶の洞窟に侵入したら剣のリソースが2個獲得できる〈防御体勢〉もあります。

アグネットの初期デッキ：〈財宝を得る〉5枚、〈物音を立てる〉2枚、〈防御体勢〉1枚、〈激励〉1枚、〈反乱軍の従者〉1枚。

ダラン

エルフの冒険家、ダランにとっては財宝を奪うことも楽しいですが、私利私欲を満たすためだけに来ているわけではありません。特に貴重なものは多くの人々が観ることができるように博物館に展示したいと考えています。

ダランで遊ぶ際に追加で受け取るトークンはありません。

ゲーム中に最初に獲得したドラゴンの卵は、キャラクターボードの対応する場所に配置します。同様に最初に獲得したアーティファクト、王冠、猿の像も対応する場所に配置します。これら4点は「掘り出し物」となり、配置することによって固有カード3枚の効果が発動します。〈コレクション〉ではゴールドを得て、〈競合〉と〈展示〉では選択した掘り出し物1つに対応した効果を使用できます。

ドラゴンの卵：クランク! を-2する。

猿の像：ダランのプレイエリアか捨て山にある〈財宝を得る〉1枚をゲームから除外する。

王冠：この手番中、ダランは水晶の洞窟に進入したのちも、移動を続行してよい。

アーティファクト：この手番中、市場で買い物をしてよい（価格は通常どおり、購入上限数はない）。

例：ダランのキャラクターボードには〈ドラゴンの卵〉とアーティファクトが配置されています。〈展示〉をプレイしたなら、クランク!を-2するか、市場で買い物をするかのどちらかを選ぶことができます。

もし他のプレイヤーがダランより先に掘り出し物を見つけてしまったとしても、安心してください。ダランの固有カード3枚はそういった場合にも「反応」することができます。

ダランの初期デッキ：〈財宝を得る〉5枚、〈物音を立てる〉2枚、〈コレクション〉1枚、〈競合〉1枚、〈展示〉1枚。



ガリグナル

残忍なオークのガリグナルもかつてはヘクサルタスの手先でしたが、過去の汚名をそそごうとしています。かつて見回りをしていたダンジョンに、冒険者と戦うのではなく、ヘクサルタスから財宝を奪うために帰って来ました!

ゲームの準備の際、撃破トークン 1 個を受け取り、キャラクターボード上の「開始位置」と示された場所に配置します。



手番中、最初にモンスター（ゴブリンも含む）を倒したとき、撃破トークンを時計回りに 1 マス進め、進んだ先の報酬を獲得します。トンネルを移動する際に戦うモンスターでは撃破トークンは進めません。

多くのマスでは 2 つある報酬から 1 つ選びます。1 か 1、1 か 2、2 かカードを 1 枚引く、2 がダメージを 1。4 つめのマスではアイテム置き場よりアイテム（小）を獲得できます。

ガリグナルの初期デッキには〈ぶちのめす〉があり、剣リソース 2 個分となります! 〈剥ぎ取る〉ではトンネルを移動する際にモンスターを倒すとゴールドが獲得でき、〈強奪〉では他プレイヤーがモンスターを倒した際に「反応」します。

ガリグナルの初期デッキ：〈財宝を得る〉5 枚、〈物音を立てる〉2 枚、〈強奪〉1 枚、〈剥ぎ取る〉1 枚、〈ぶちのめす〉1 枚。



レナーラ

財宝を奪うなんて魔法の力があれば楽勝よ! 優秀な魔法使いのレナーラは魔術を駆使して財宝を奪って一儲けしようと決めました。

ゲームの準備の際、マナトークン 10 個を受け取り、キャラクターボードのわきにまとめておきます。



〈チャネリング〉と〈学び〉の 2 枚からはマナを獲得します（アイテムの獲得やポーションの使用、〈秘儀の魔法書〉を持っていると追加で獲得する機会があります）。マナを獲得したら、キャラクターボードの上に置きます。まだ獲得していないマナと混ざらないように注意してください。

手番中いつでも、獲得したマナを消費（キャラクターボードのわきに戻す）して次の 3 つの魔法を使用することができます。それぞれ手番中に一回ずつまでしか使用できません。

変容：マナを 3 個消費し、手札からカードを 1 枚選んで捨て、デッキから 1 枚引きます。

複製：マナを 5 個消費し、プレイエリアにあるカードから 1 枚のコピーを作成し、リソースや効果を適用します。

浮揚：マナを 7 個消費し、ダンジョン列にあるカードを、コスト（スキル）を支払わずに 1 枚獲得し、手札に加えます。獲得したカードは手札に加わり、ただちにプレイできます。

消費したマナはキャラクターボードのわきに戻してください。マナの上限は 10 個なので、それ以上ためることはできません。

ほとんどのキャラクターは初期デッキにブーツのリソースが 2 個入っていますが、レナーラはそのうち 1 個が〈神秘的な転移〉と差し替えられているので、テレポートによる移動が可能です!

レナーラの初期デッキ：〈財宝を得る〉5 枚、〈物音を立てる〉2 枚、〈チャネリング〉1 枚、〈神秘的な転移〉1 枚、〈学び〉1 枚。





サルオウ初号機

サルオウ初号機は猿王が健在の時代から不朽の番人であり、彼らの文明が誇る最高の創造物である。視界に入る財宝はなんでもかき集め、大きな音を立てることなど意に介さない。

ゲームの準備の際、歯車トークン7個を受け取り、キャラクターボードの対応する場所にアイコンを隠すように配置します。



ドラゴンの攻撃によってダメージを受けた場合、キャラクターボードの一番左の歯車トークンを取り除き、箱にしまえます。一回の攻撃で受けたダメージの数に関わらず、取り除く歯車トークンは1個です。他の方法でダメージを受けた場合には、歯車トークンは取り除きません(例:トンネルを移動する際にモンスターと戦うときなど)。ヒットポイントを回復しても、歯車トークンは戻りません。

その後、取り除いた歯車トークンの下に描かれている報酬を得ます。毎手番、歯車トークンがすでに取り除かれて公開されている報酬すべてを得ます(1、、).

サルオウ初号機はひどく軋むため、〈持ちこたえる〉や〈急発進〉ではクラंक!が増えますが、〈持ちこたえる〉で回復でき、〈急発進〉ではアーティファクトを拾っていれば、クラंक!と個数分のゴールドを得ます。猿の像があれば〈優位性〉の効果で水晶の洞窟も駆け抜けられるので、確実に取るようにしましょう。

サルオウ初号機の初期デッキ:〈財宝を得る〉5枚、〈物音を立てる〉2枚、〈急発進〉1枚、〈持ちこたえる〉1枚、〈最優先事項〉1枚。

ウィスカーズ

彼は猫である。盗みのプロフェッショナルであるかどうか聞く分には構わないが、答えが返ってくるとは思えない。

ゲームの準備の際、習性トークン3個を受け取り、キャラクターボードの対応する場所(遊ぶ、威嚇する、追いかける)にそれぞれ表向きに配置します。



ウィスカーズの初期デッキに含まれている〈ネコ対応〉〈ネコ歩き〉では、習性トークンを裏向きにする指示があります。表向きの習性トークンを1個選び、ひっくり返してそのトークンの下にあるリソースをその手番中に得ます。

手番終了時(ダンジョン列を補充する前)、もし習性トークンが3個とも裏向きになっていたらドラゴンの攻撃が発生します(避けようはありません)。ドラゴンの怒りメーターは無視し(同様にダンジョン列のカードに記された「危険」やカウントダウン表も無視します)、ドラゴンの袋からキューブを4個引き出します。あなたのキューブが引かれた場合、ダメージは受けずに、引かれたキューブを手元に戻します(他のキューブの扱いは通常どおりです)。

ドラゴンの攻撃が終了したら、次の手番のための手札をデッキから引き、習性トークンをすべて表向きに戻します(そして、必要に応じてダンジョン列も補充します。場合によっては通常のドラゴンの攻撃が発生します)。

アーティファクトを保有していれば、〈ネコ歩き〉は習性トークンを裏返すことによって得るリソースを倍にできます。また、〈ネコ足〉の効果ではトンネルに描かれているモンスターのアイコンを無視して移動できます。

ウィスカーズの初期デッキ:〈財宝を得る〉5枚、〈物音を立てる〉2枚、〈ネコ対応〉1枚、〈ネコ足〉1枚、〈ネコ歩き〉1枚。

クレジット

ゲームデザイン

Evan Lorentz

デザイン・ディレクション

Paul Dennen

エグゼクティブ・プロデューサー

Scott Martins

キャラクター・デザイン、イラストレーション

Raul Ramos

アートワーク、グラフィックデザイン

Anika Burrell, Derek Herring,

Nate Storm, Alain Viesca

カードイラスト

Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le, Samson Ledesma,
Paul Roberts Medalla, Lorene Angel Mocorro, Melvin Quito, Raul
Ramos

製作

Evan Lorentz

追加のゲームデザインならびに開発

Tim McKnight, Yuri Tolpin

謝意

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



www.direwolfdigital.com

f/direwolfdigital

t/@direwolfdigital



www.renegadegames.com

f/playRGS

t/@PlayRenegade

i/@Renegade_Game_Studios

Published by: Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.
© Copyright 2021 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町 1-2 風雲堂ビル 2F
アークライトゲームズ公式サイト

※ルールの質問、不良交換などはこちら

<https://arclightgames.jp/>

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件など
とは一切関係ありません。

翻訳：ケイタ タキノ

編集：小野大輔

DTPワーク：すざきあきら

©2021 Arclight, Inc.

