

# クランク! カタコンベ

# CLANK!™

## CATACOMBS



2～4人  
45～90分  
13歳以上

## ルール説明書

独立型のデッキ構築アドベンチャー『クランク! カタコンベ』はゲーム盤に縛られません! そのかわり、次々と発見されるタイルを探検します。

骸骨竜アンブロク・ヴェスナの住まう地下墓地<sup>カタコンベ</sup>は神秘的で危険です。ポータルがダンジョンの奥深くへと誘います。巡礼の祭壇は勇敢な探検家に莫大な富を授けます。囚人たちは、あなたが解放してくれるのを期待しています。幽霊に手を出すと、死ぬまでつきまとわれるかもしれません。

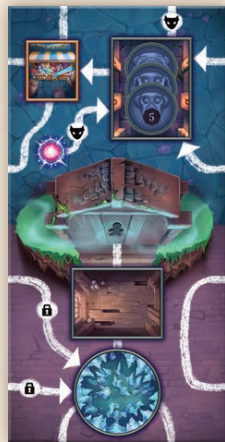
タイルを配置してダンジョンを作り上げていくため、カタコンベへの冒険は毎回異なるものになります。また、本作の全く新しいダンジョンデッキだけでも、これまでの『クランク!』のカードを混ぜても遊べます。

クランク! カタコンベで財宝を見つけ出しましょう (そしてドラゴンから逃げましょう!)

# 内容物



クラック! ボード 1 枚



開始時タイル (両面仕様) 1 枚



正方形タイル 28 枚  
(深部タイル 22 枚、浅部タイル 6 枚)



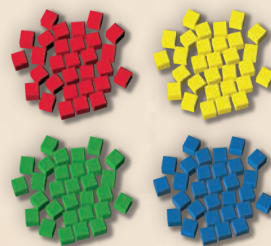
ドラゴンマーカー 1 個



ドラゴンの袋 1 枚



ドラゴンキューブ 24 個



クラック! キューブ 120 個  
(プレイヤー色ごとに 30 個)



プレイヤーコマ 4 個  
(プレイヤー色ごとに 1 個)



幽霊キューブ 5 個



常備カード 43 枚  
(〈傭兵〉 15 枚、〈探索〉 15 枚、  
〈秘儀の魔法書〉 12 枚、〈ゴブリン〉 1 枚)



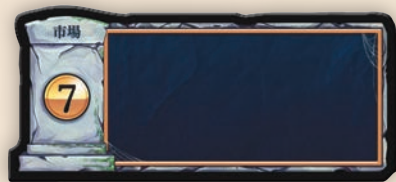
初期デッキ用カード 40 枚  
(各プレイヤーごとに 10 枚。〈財宝を得る〉 6 枚、〈物音を立てる〉 2 枚、  
〈抜け道〉 1 枚、〈身を潜める〉 1 枚)



ダンジョンデッキ 100 枚



トークン参照シート 1 枚



市場ボード 1 枚



アーティファクト 7 個



アイテム (大) 11 個



アイテム (小) 20 個



カバン 2 個



血のアミュレット 2 個



盗賊道具 3 個



王冠 3 個



囚人 20 個



猿の像 3 個



制覇トークン 4 個

PC、スマートフォン、タブレット用の Dire Wolf Game Room アプリを使えば、ゲーム体験がさらに向上します。アプリではクランク! シリーズの楽しい別の遊び方も提供しています (日本語非対応)。

Google Play、App Store などで入手できます。



金貨 77 枚

(単位: ゴールド。10 ゴールド 7 枚、5 ゴールド 20 枚、1 ゴールド 50 枚)



ロックピック 24 個

ルール説明書 (本書) 1 冊

## カタコンベの入口

『クランク! カタコンベ』は基本セット『クランク! 完全日本語版』(以降『クランク!』と記載) をベースにしていますが、完全に独立したゲームであり、新たな体験をもたらします。そのため、このルール説明書では、本作を遊ぶのに必要なすべてを説明します。

『クランク! カタコンベ』はデッキ構築ゲームです。各プレイヤーは同じカードからなる少ない枚数のデッキでゲームを始めますが、各自の手番中にそれぞれ異なるカードを獲得していきます。カードは多種多様であり、ゲームが進むにつれて各プレイヤーのデッキ (と戦略) はますます複雑なものになっていきます。デッキ (と戦略) の最適化が成功の鍵です。

ゲームには 2 つの目的があります。

- アーティファクトを回収し、ダンジョンの上にある開始地点の地下室に戻り、ドラゴンから逃げましょう。
- アーティファクトやその他の戦利品から勝利点を獲得し、対戦相手を打ち負かして王国一の偉大な盗賊の称号を手にししょう!



基本セット『クランク!』を遊んだことがある場合、このルール説明書内の左のアイコンがある部分を読んでください。基本セットとの主な違いが記されています。

## ゲームの準備

**A** クランク! ボードをテーブルの端に置きます。

ドラゴンマーカをクランク! ボードの怒りメーターのゲーム人数に対応するマスに配置します。



**B** 正方形タイルを背面の種類で分けます。

22枚の深部タイルを裏向きで混ぜます。それを裏向きのままクランク! ボードのわきに積みます。そこを「銀行」と呼びます。

残りの6枚の浅部タイルを裏向きで混ぜます。そこからランダムに2枚を引いて、内容を確認せずに箱にしまわれます。その2枚は今回のゲームでは使用しません。ゲームで使用する4枚の浅部タイルを、深部タイルの山の上に重ねて1つの山にします。



**C** 以下の内容物を銀行に置きます。

金貨（額面1、5、10）とロックピック。これらは無限にあるものとみなします。不足した場合、何か適当なもので代用してください。

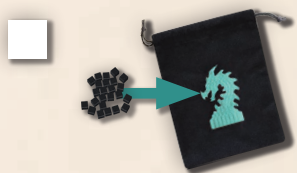
白い幽霊キューブ5個。

黒いドラゴンキューブ24個を入れたドラゴンの袋。

アーティファクト7個を勝利点順に表向きで積みます（一番上が5勝利点で、一番下が20勝利点になるように）。

アイテム（大）、アイテム（小）、囚人をそれぞれまとめて裏向きで混ぜます。

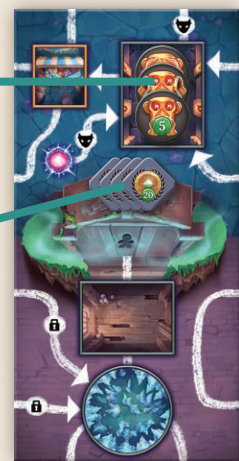
市場ボードを置きます。そこにカバン2個、血のアミュレット2個、盗賊道具3個、王冠3個（勝利点順で一番上が10勝利点、一番下が8勝利点になるように）を種類ごとに積んでおきます。



**D** 開始時タイルをテーブルの中央に置きます。どちらの面を表にしてもかまいません。その周りに、ゲーム中に新たなタイルを配置する場所を確保してください。

猿の像3個を猿の神殿の部屋に配置します。

ゲーム人数に等しい個数の制覇トークンを地下室のそばに置きます。残りの制覇トークンは箱にしまわれます。



**C**



**B**



映像で遊び方を知りたいなら? (英語版です)



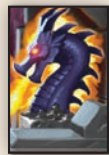
**E** テーブルの端、開始時タイルやクランク! ボードとは離れた場所に以下のカードを並べます。

〈傭兵〉〈探索〉〈秘儀の魔法書〉を種類ごとに山にして、その隣に〈ゴブリン〉カードを置きます。これらを「常備カード」と呼びます。



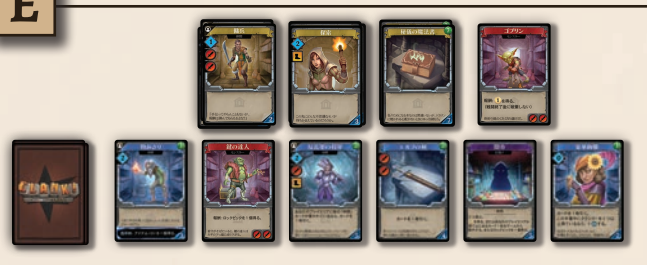
ダンジョンデッキをシャッフルします。そこから6枚引いて表向きで並べます。これを「ダンジョン列」と呼びます。

6枚の中に、ドラゴンの攻撃アイコンが右側に記されているカードがある場合、そのカードを一旦わきに置き、新たなカードを引き直します。これを、ダンジョン列にドラゴンの攻撃アイコンがないカード6枚が並ぶまで行います。その後、わきに置いたカードをダンジョンデッキに戻してシャッフルします。



最後にダンジョンデッキをダンジョン列の隣に置きます。ゲーム中にカードを捨てる「ダンジョンの捨て山」用の場所をそばに確保しておきます。

**E**



**F**

**D**

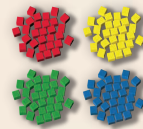
**F, G**

各プレイヤーは自分のものを自分の前に置きます。全員同じ内容物です。



**F** 各プレイヤーは自分の担当色として1色選びます。

その色のクランク! キューブ 30個を受け取り、自分の前に置きます。



その色のプレイヤーコマを開始時タイルの地下室(ダンジョンの外)に置きます。



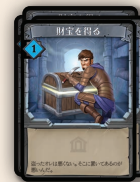
**G** 各プレイヤーは以下の内容物を自分の前に置きます。

ロックピック 3個 (銀行から取る)。



以下のカード 10枚からなる初期デッキ。

- 〈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



各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、そこから5枚引きます。

**H** 最もコソコソしたプレイヤーがスタートプレイヤー(最初に手番を行うプレイヤー)になります(もしくはランダムに決めます)。手番はプレイヤー間を時計回りに巡ります。

スタートプレイヤーはクランク! ボードのノイズエリア(下図)に自分のクランク! キューブを3個置きます。2番目に手番を行うプレイヤーは自分のクランク! キューブを2個置きます。3番目のプレイヤー(いるならば)は自分のクランク! キューブを1個置きます。4番目のプレイヤー(いるならば)は置けません。



ゲームの準備において、基本セット『クランク!』ではゲーム盤を使用しましたが、本作ではタイルとクランク! ボードを使います(詳細はセクションA、B、Dを読んでください)。セクションCのトークンの準備(特にアーティファクトとアイテム)の差分に注意しましょう。各プレイヤーはロックピック3個を持ってゲームを始めます(詳細はセクションGにあります)。

## 手番の実行

各手番は手札を5枚持った状態で始まります。手番で必ず行わなければならないのは、手番終了時まで**手札のカードをすべてプレイすること**です。ただし、プレイする順番は自由です。プレイしたカードは自分の前の「プレイエリア」に置き、簡単に参照できるように、自分の手番終了時までそこに残しておきます。

大半のカードはリソースを生み出し、それを使用してアクションを実行します。自分の手番で行えるアクションはさまざまあり、7~8ページの「アクション」の項目で説明します。実行に必要なリソースを持っている限り、**各アクションは好きな回数行えます**。すべてのカードをプレイしてからアクションを行うことも、必要に応じてカードとカードをプレイする間にアクションを行うこともできます。

大半のカードは以下のリソースを1個以上生み出します。



**スキル**：アクション「新しいカードを獲得する」や「仕掛けを使用する」で使用します。



**剣**：アクション「モンスターと戦う」（および「トンネルを移動する」の一部）で使用します。



**ブーツ**：「トンネルを移動する」アクションで使用します。

生み出したスキル、剣、ブーツは手番中保持されるため、複数のカードから生み出したリソースを合わせて1回のアクションで使用できます。また、1枚のカードから生み出したリソースを複数のアクションで分けて使用してもかまいません。ただし、自分の手番で使わなかったスキル、剣、ブーツは失われるため、有効に活用しましょう!

自分が持っているトークン、自分のプレイエリアにある他のカード、自分が手番中に行ったことを参照する効果をもつカードがあります。カードの効果は、カードをプレイした順番に関係なく得られます。

〈反乱軍の将軍〉には「あなたのプレイエリアに他の「仲間」カードが置かれているなら、カードを1枚引く」という効果があります。「仲間」カードを〈反乱軍の将軍〉の前にプレイしていたとしても、後にプレイしても、カードを1枚引きます。

〈待ち伏せ〉には「あなたが水晶の洞窟にいるなら、クランク! を-2する」という効果があります。〈待ち伏せ〉をプレイした後に水晶の洞窟に入ったとしても、クランク! を-2します。

〈リュート〉の効果には「この手番中に得たクランク! 1つにつき**1**を得る」とあります。〈リュート〉をプレイする前でも後でも、得たクランク! 1つにつき1ゴールドを得ます。クランク! を得る前や後にクランク! を取り除く効果を使用していた場合でも、本来得るクランク! 1つにつき1ゴールドを得ます。

すべてのカードをプレイし、行いたいアクションをすべて実行したら、自分の手番の終了を宣言します（P12「手番の終了とドラゴンの攻撃」参照）。

カードによっては金貨やクランク! を得たり、新たなカードを引いたりする場合があります。

**1**

**金貨**：金貨を得るたび、プレイヤーは銀行からそのアイコンに記された額面分の金貨を受け取り、自分の前に置きます。ゲーム終了時、1ゴールドにつき1勝利点を得ます。また、ゲーム中に「市場で買い物をする」アクションなどで使用できます。

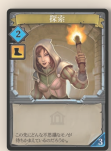
**クランク!**：クランク! を得るたび（例：「クランク! を+1する」）、得たクランク! に等しい数のクランク! キューブを自分の前から取り、クランク! ボードのノイズエリアに置きます（キューブが自分の前になら置きません）。また、クランク! を-1するたび、ノイズエリアから自分のクランク! キューブを1個取り除きます。その際、ノイズエリアに十分な数の自分のキューブがないなら、余剰分の取り除く効果は保留されます。その手番中、後でクランク! キューブを置いたとき、その効果を適用してキューブを取り除きます。保留された効果は手番終了時に失われます。

**カードを引く**：カードを引く場合、自分のデッキから引きます。ダンジョンデッキからではありません。カードを引く必要があるときに、自分のデッキが尽きている場合、自分の捨て山をシャッフルし（プレイエリアにあるカードはそのまま残しておきます）、デッキを作り直します。

## 新しいカードを獲得する

スキルをコストとして支払い、ダンジョン列にあるカード名の背景の帯が青のカードを獲得できます。

獲得するのに必要なスキルコストは、そのカードの右下に記されています。コストを支払ったら、獲得したカードを自分の捨て山に置きます。カードを獲得しても、ただちに何かが起こるわけではありません。捨て山をシャッフルしてデッキを作り直した後に、デッキから引いてくることになります。ダンジョン列からカードを獲得した際、列の空いた場所に**すぐにカードを補充しないでください。**



カード名の背景の帯が黄色の常備カードも獲得できます。常備カードは毎ゲームとも常に同じカードが用意されます。常備カードの枚数には限りがあり、すべて獲得されるともう獲得できません。

## 仕掛けを使用する

スキルはダンジョン列の仕掛け（カード名の背景の帯が紫のカード）を使用するコストにもなります。そのカードの右下に記されているコストを支払います。そして、そのカードに記されている「**使用**」の内容を**ただちに実行します**。その後、そのカードをダンジョンの捨て山に移します（プレイヤーの捨て山ではありません）。列の空いた場所に**すぐにカードを補充しないでください。**



## モンスターと戦う

モンスターとは、ダンジョン列にあるカード名の背景の帯が赤のカードを指します。モンスターはスキルで獲得するのではなく、剣を支払って戦います。

モンスターを倒すのに必要な剣の数は、そのカードの右下に記されています。

ダンジョン列のモンスターを倒したら、そのカードに記されている「報酬」の内容を得ます。その後、そのカードをダンジョンの捨て山に移します（プレイヤーの捨て山ではありません）。列の空いた場所に**すぐにカードを補充しないでください。**






常備カードの〈ゴブリン〉とも戦えます。〈ゴブリン〉は倒しても捨て山に移しません。1回の手番中に〈ゴブリン〉とは何回でも戦うことができ、そのたびに報酬を得ます。

## トンネルを移動する



ブーツはダンジョンのトンネルを抜け、部屋から部屋へと移動するためのリソースです（多くの部屋には特性があります。詳細はP10～11の「タイルの特徴」を参照してください）。

すべてのトンネルは、通るのに最低1個のブーツが必要です。追加の条件やルールがあるトンネルもあります。

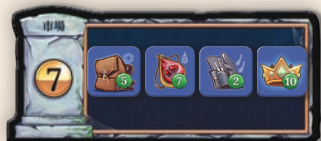
- タイルの端にあるトンネルを通り、その先に隣接するタイルがない場合、新たなタイルを発見します（詳細はP9「新たなタイルの発見」参照）。
- 足跡アイコンがあるトンネルを通るには、ブーツが1個ではなく2個必要です。 
- モンスターアイコンがあるトンネルを通ると、そのアイコン1つにつき1ダメージを受けます（詳細はP12「ヒットポイントとダメージ」参照）。剣を1個使用するごとに、アイコン1つぶんのダメージを無効化できます。モンスターアイコンを通る際、必ずしも剣を支払う必要はありません。 
- 鍵アイコンがあるトンネルを通るには、ロックピックを1個使用しなければなりません。そうしたら、自分の前にあるロックピック1個を取り、通りたいトンネルにある鍵アイコンを覆い隠すように配置します。そのトンネルは永久的に解錠された状態になり、すべてのプレイヤーは以降、ロックピックを使用せずに通れます。まれに、同じトンネルに（2枚のタイルに）2つの鍵アイコンがある場合があります。その場合、鍵アイコン1つにつきロックピックを1個使用しなければなりません。 
- 矢印の形をしているトンネルは一方通行です。矢印の向きに沿ってのみ移動できます。通常の移動では、矢印の向きと逆方向には進めません。



鍵アイコンを通過するにはロックピックを使用します（市場にマスターキーはありません）。

## 市場で買い物をする

自分が市場の部屋にいるなら、銀行にある市場ボードの上に置かれたトークンを買えます。これらのトークンを「市場アイテム」と呼びます。どの市場の部屋からでも、すべての市場アイテムを買えます。市場アイテムのコストは1個につき7ゴールドです（支払った金貨は銀行に返します）。買った市場アイテムは自分の前に移します。他のすべてのアクションと同様、買い物アクションも1回の手番中に何回でも実行できます。同じ種類の市場アイテムを複数買ってかまいません（同じ手番でも違う手番でも）。



市場アイテムの効果については「トークン参照シート（ルールの補足）」に記載されています。

## アーティファクトを獲得する



自分がアーティファクトのある部屋にいるなら、それを獲得して自分の前に置けます。最初に入った部屋にあるアーティファクトを獲得しなければならないわけではありません。

**すでに自分がアーティファクトを持っている場合、もうアーティファクトは獲得できません。**一度獲得したアーティファクトは、もう手放せません。選択は慎重に！ その場のアーティファクトを見逃して、より価値のあるアーティファクトを探すのもよいでしょう。

アーティファクトが1個獲得されるたび、**怒りメーターのドラゴンマーカーを1マス進めます。**アーティファクトを獲得したら、開始時タイルの地下室に戻りたくることでしょう。



## 宝箱、書庫、牢屋を開ける

ダンジョンの多くの部屋には宝箱、書庫、牢屋があります。自分がそのような部屋にいるとき、ロックピックを1個使用して、鍵がかかったものを開けられます。自分の前にあるロックピック1個を取り、その部屋にある宝箱、書庫、牢屋のいずれかを覆い隠すように置きます。一度開けたものを再び開けることはできません。



**宝箱：**宝箱を開けたら、ただちに銀行からアイテム（大）をランダムに1個取り、公開します。アイテム（大）の効果は「トークン参照シート（ルールの補足）」に記載されています。銀行にアイテム（大）が残っていない場合、宝箱を開けることはできません。



**書庫：**書庫を開けたら、ただちに常備カードの〈秘儀の魔法書〉を1枚獲得し、自分の捨て山に置きます（スキルコストは不要です）。常備カードの〈秘儀の魔法書〉が残っていない場合、書庫を開けることはできません。



**牢屋：**牢屋を開けたら、ただちに囚人を2人解放します。銀行から囚人トークンをランダムに2個取り、表向きにして自分の前に置きます。囚人の効果は別紙の「トークン参照シート」に記載されています。囚人はゲーム終了時の勝利点計算用に保有しておきます。銀行に囚人が残っていない場合、牢屋を開けることはできません（囚人トークンが1個だけ残っているなら、ロックピックを使用して最後の囚人を解放できます）。



アーティファクトの獲得は、自分の手番でいつでも行えるアクションです。（クラंक！シリーズの一部作品のように）最初に入った部屋のアーティファクトを獲得しなければならないわけではありません。また、新たなアクションとして「宝箱、書庫、牢屋を開ける」があります。

## 新たなタイルの発見

『クランク! カタコンベ』の各ゲームは1枚のタイルから始まりますが、プレイヤーが移動するとタイルが追加され、ダンジョンが大きくなっていきます。ダンジョンの端（隣接するタイルがない場所）へ続くトンネルを移動したとき、新たなタイルを発見します。銀行にある裏向きのタイルの山の上から1枚引き、公開して、移動したトンネルの先に配置します。

新たなタイルは空いている場所に配置しなければなりません。すなわちタイルを重ねてはいけないということです。新たなタイルは自由な向きに回転させてから配置できます。

その際、新たなタイルの1辺（以上）と、すでに配置されているタイルの1辺（以上）が接するように配置します。半分ずらすように配置してはいけません。ただし開始時タイルの長辺に新たなタイルを配置する場合、その上半分が下半分に接するように配置します。



新たなタイルを配置すると、移動前のタイルと繋がるようにトンネルが作られます。これにより、移動中のトンネルにアイコンが追加される場合があります。移動を続けて新たなタイルに到達する際に、そのアイコンの影響を受けます。

足跡アイコンを通過するのに必要なブーツがない場合（または鍵アイコン用のロックピックを持っていない場合）、その向きでは配置できません。タイルを別の向きで配置してください。ただし、必要なものを用意するために一旦移動を中断してからタイルを配置できます（「新しいカードを獲得する」「仕掛けを使用する」「モンスターと戦う」を行うことで、新たなタイルへ移動するのに必要なものを獲得できる場合があります）。

タイルの山が尽きた場合、もう新たなタイルは発見できません。すなわち、タイルの端から未発見の場所へ移動できなくなるとのことです。

ゲームの最初に発見される4枚の浅部タイルは色が異なります。

それ以外のタイルはダンジョンの「深部」です。詳細はP14「ゲームの終了と勝利点計算」を参照してください。



タイルは本作の新要素なので、この項目はすべて読んでください。

## タイルの特徴

### アーティファクト



アーティファクトの部屋があるタイルが配置されたとき、銀行のアーティファクトの山の上からトークンを1個取り、その部屋に配置します。そのアーティファクトは見つかったことになり、以降、その部屋にいるプレイヤーはそれを獲得できます（「アーティファクトを獲得する」アクションで）。

アーティファクトの部屋には1つか2つのプラスアイコンがあるものがあります。その部屋には、アーティファクトの山の一番上からトークンを取るのではなく、プラスが1つならその1個下、プラスが2つならその2個下のトークンを取って配置します。



2つのプラスアイコンがあるアーティファクトの部屋を発見しました。現在、アーティファクトの山の上には10勝利点のアーティファクトが見えています。その下の2個は、12勝利点と15勝利点のアーティファクトです。その部屋に15勝利点のアーティファクトを配置します。

銀行にあるアーティファクトの数よりも、全タイルにあるアーティファクトの部屋の数の方が多くなっています。アーティファクトの山が尽きたら、アーティファクトの部屋を発見しても、もうアーティファクトは見つかりません。アーティファクトの山の底にあるトークンよりも多くのプラスアイコンがあるアーティファクトの部屋を発見した場合、山に残っている中で最も勝利点が高いアーティファクトをそこに配置します。

### 地下室

地下室はゲームを開始する部屋です。アーティファクトを保有した状態でここに戻ってくるのがゲームの目的です（詳細はP14「ゲームの終了と勝利点計算」参照）。「手ぶら」では帰れません。ダンジョンのどこかでアーティファクトを獲得しなければならないのです。



### 水晶の洞窟



水晶の洞窟に入ると、迷路のような通路を歩き回るうちに疲れ果ててしまいます。その手番では、以降、ブーツを使用できません。テレポート（次のページの「カードの効果」参照）で水晶の洞窟から移動できますが、もうブーツは使用できません。

### 取り憑かれたタイル

22枚の深部タイルのうち、4枚は幽霊に取り憑かれています！ダンジョンに幽霊に取り憑かれたタイルを配置したら、ただちに銀行から幽霊キューブを1個取りノイズエリアに置きます（次のドラゴンの攻撃時にドラゴンの袋に入ります。詳細はP12「手番の終了とドラゴンの攻撃」を参照してください）。



### 鍵がかかったもの

鍵がかかったものがある部屋にいる場合、P8に記されている「宝箱、書庫、牢屋を開ける」アクションを実行できます。



### 市場

市場の部屋にいる場合、P8に記されている「市場で買い物をする」アクションを実行できます。

### ポータル



一部のタイルには、終端に部屋ではなくポータルが記されているトンネルがあります。そのようなトンネルを移動した場合、ポータルでは止まりません。そのポータルに入り、ダンジョンにある任意のタイルの他のポータルから出ます。

ポータルに繋がるトンネルを移動するには、通常の移動ルールに従います（モンスター、鍵アイコン、一方通行など）。ただし、ポータル全体の移動（部屋からポータルに入り、そこを通過して他の部屋に出るまで）に必要なブーツは1個です。まるでテレポートできるカードを使用して、ポータルの両側にある2つの部屋が隣接しているかのように、ポータルを通ることができます。

ポータルを通った後も、ブーツが残っているなら（またはテレポートするカードがあるなら）、通常通り移動を続けられます。

### 恩恵

タイルにある一部の部屋は、そこに入ったときに何かを得られます。それを得るのに手番をその部屋で終える必要はありません。ただし、その部屋からものを得られるのは1回の手番中に1回までです。もう一度その部屋から恩恵を得たい場合、後の手番でまたその部屋に入る必要があります（同じ手番で同じ種類の別の部屋に入った場合、それぞれの部屋から対応するものを得られます）。

部屋から得られるものは以下のとおりです。



**アイテム（小）**：銀行からアイテム（小）を1個取り、公開します。効果については「トークン参照シート（ルールの補足）」に記されています（銀行にアイテム（小）がない場合、その部屋に入っても恩恵は得られません）。



**猿の像**：その部屋から猿の像を1個獲得し、自分の前に置きます（ゲーム終了時に5勝利点になります。猿の像はアーティファクトではありません）。



**金貨**：記されている額のゴールドを銀行から得ます。



**回復**：1ダメージを回復します（詳細はP12「ヒットポイントとダメージ」参照）。

## 巡礼の祭壇

巡礼の祭壇にいる場合、自分の手番中に特殊なアクションとして印を置くことができます。印を置くには、自分の前からクラंक! キューブを1個取り、その巡礼の祭壇の周りにある空きマスに配置します。そうしたら、自分の印が置いてある巡礼の祭壇1つにつき1ゴールドを得ます(最初の巡礼の祭壇なら1ゴールド、2つ目なら2ゴールド、3つ目なら3ゴールド、以下同様です)。



1つの巡礼の祭壇に同じプレイヤーが2個以上の印を配置することはできません。自分の前にクラंक! キューブがない場合も、巡礼の祭壇に印を配置できません(巡礼の祭壇に置いたキューブはもうクラंक! キューブとして使われることはありません)。



水晶の洞窟と市場は基本セット『クラंक!』と同じです。地下室はダンジョンから脱出する場所です。部屋の恩恵(銀行から得るアイテム(小)を含む)は、同じ部屋からは1回の手番中に一度しか獲得できません。他のタイルの特徴は新たな要素なので、対応する項目全体を読んでください。

## カードの効果

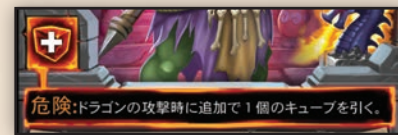
**獲得時:** 獲得時の後に記されている内容は、そのカードをダンジョン列から獲得したときに1度だけ実行します(後に手札からプレイしたときは無視します)。



**登場:** 登場の後に記されている内容は、そのカードがダンジョン列に並んだら、ただちに実行します(列の補充時に起こり得るドラゴンの攻撃の前に)。ゲーム開始時、ダンジョン列に登場効果を持つカードがある場合、スタートプレイヤーが手番を行う前にその内容を実行します。



**危険:** ダンジョン列にある危険カード1枚につき、ドラゴンの攻撃時に袋からキューブを追加で1個引きます。



**捨てる:** カードを捨てる効果を持つカードがあります。捨てるのは自分の手札からのみです。プレイしたカードは捨てられません。捨てたカードに記されている効果は実行しません。そのため、カードを捨てることは、クラंक!を得るカードを無視する手段になります。

何かを得るのにカードを捨てる必要がある場合、カードを捨てられなければ、対応するものは得られません。

〈ペテン師〉には「カードを1枚捨てる。そうしたらカードを2枚引く」という効果があります。手札に捨てるカードがない場合、カードを引けません。

**各プレイヤー:** 大半の場合、各プレイヤーが何かをしなければならないとき、その順番は関係ありません。まれな場合ですが、順番が重要なら(例:タイルの回転)、手番プレイヤー(または手番を終えるプレイヤー)から時計回りの順でその処理を行います(脱出したか、気を失ったプレイヤーは無視します。詳細はP14「ゲームの終了と勝利点計算」を参照してください)。

**テレポート:** テレポートは特殊な移動です。部屋から他の部屋へと直接移動します。この移動にブーツは必要ありません(その手番で水晶の洞窟に入っていたら、疲れ果てたままです)。

多くの場合、テレポートは隣接する部屋へ移動します。隣接とは、トンネルでつながっている部屋を指します。トンネルに記されているすべてのアイコンを無視します。一方通行のトンネルを矢印と逆の方向に進むこともできます。タイルの端から先にテレポートで移動したら、新たなタイルを発見します。

**除外:** カードやトークンには、カードをゲームから除外する効果があります。除外したカードはゲームから永久的に取り除きます。初期デッキに含まれる比較的弱いカードを除外するのは素晴らしいことです。除外したカードは箱にしまえます。

## 手番の終了とドラゴンの攻撃

自分の手札をすべてプレイし、手番で行いたいアクションをすべて実行したら、手番の終了を宣言します。そうしたら、以下の内容を順に実行します。

### 1) プレイエリアをリセットして新たな手札を引く

自分のプレイエリアにあるすべてのカードを自分の捨て山に移します。デッキと区別がつくように、捨て山のカードは表向きのままにします。

自分のデッキからカードを5枚引き、次の手番の準備をします。

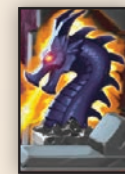
### 2) ダンジョン列の補充

ダンジョン列のカードが6枚未満の場合、ダンジョンデッキから引いて空いている場所に補充します（次のプレイヤーの手番開始時に、ダンジョン列に空きがないようにします）。

まれに、ダンジョンデッキのカードが足りずに、ダンジョン列を完全に補充できないことがあります。その場合、ゲームはただちに終了します。ダンジョンに残っているすべてのプレイヤーは気を失います。

### 3) ドラゴンの攻撃判定

2) でダンジョン列に追加したカードのいずれかに右図のドラゴンの攻撃アイコンがある場合、ドラゴンが攻撃します！ 追加したカードにドラゴンの攻撃アイコンが複数あったとしても、攻撃を行うのは1回だけです。ドラゴンが攻撃するかどうかは、新たに追加したカードのアイコンのみを参照します。追加する前からダンジョン列にあったカードは参照しません。



ドラゴンの攻撃を行う場合、ノイズエリアにあるキューブをすべて取り、ドラゴンの袋に入れます。そして袋の中身を混ぜ、怒りメーターのドラゴンマーカーがあるマスに記されている個数分のキューブを引きます。黒いキューブを引いたら銀行に移します。プレイヤー色のキューブが引かれるたび、その色のプレイヤーは1ダメージを受けます（引かれなかったキューブは袋の中に残るため、後に引かれる可能性があります）。クランク! キューブを置けば置くほど、ドラゴンの攻撃を受ける可能性が高くなります。騒音を上手く管理することが、生存の鍵です!

ゲーム中、ドラゴンの怒りは増していきます。アーティファクトを獲得するたび（また、一部のアイテム（小）や囚人を見つけるたび）、怒りメーターのドラゴンマーカーが1マス進みます。これにより、ドラゴンの攻撃で引かれるキューブの数が増えます。引かれるキューブが多くなるほど、ゲームはより危険になります。行動は慎重に!

まれに、ドラゴンの攻撃の後にドラゴンの袋が空になっていることがあります。その場合、ゲームはただちに終了します。ダンジョンに残っているすべてのプレイヤーは気を失います。

**幽霊**：ドラゴンの攻撃時に袋から幽霊キューブが1個引かれるたび、各プレイヤーは1ダメージを受けます。ドラゴンの攻撃が終わったら、引いた幽霊キューブはすべてノイズエリアに置きます（次の攻撃時、幽霊キューブは再び袋に入ります）。

ドラゴンの袋から幽霊キューブが引かれたとき、自分の前にクランク! キューブが残っておらずダメージを記録できないプレイヤーは、代わりに銀行にある黒いドラゴンキューブを使います。

## ヒットポイントとダメージ

プレイヤーのヒットポイントは、クランク! ボードのヒットポイント表で管理します。ダメージを受けたら、自分の色のクランク! キューブを左詰めで自分の色のヒットポイント表に配置していきます。



- ドラゴンの攻撃でダメージを受けたら、ドラゴンの袋から引いたキューブを置きます。
- それ以外の原因でダメージを受けたら、自分の前にあるクランク! キューブを置きます。自分の前に十分な数のクランク! キューブがない、またはダメージを受けると自分のヒットポイント表が埋まってしまう場合、この方法で自発的にダメージを受けることはできません（例：剣を支払わずにモンスターアイコンがあるトンネルを移動する）。



自分が受けたダメージを回復する効果があります。回復する場合、自分のヒットポイント表にある自分の色のクランク! キューブを自分の前に移します。このキューブはクランク! を得たりしたときにもう一度使用する可能性があります。

自分のヒットポイント表が埋まった場合、そのプレイヤーは気を失います（P14「ゲームの終了と勝利点計算」参照）。



幽霊は新たなキューブです。ドラゴンの攻撃の後にドラゴンの袋が空になった場合、ゲームはただちに終了します。

## 手番の例

緑プレイヤーは自分の手番中に以下のカードをプレイしました。



プレイしたカードの効果を実行していきます。まず〈物音を立てる〉の効果でノイズエリアにクランク! キューブを1個置き、それを〈奇襲〉の効果で取り除きます(〈奇襲〉の効果でもう1個クランク! キューブを取り除くことができます。これはこの手番で後にクランク! を得たときに使用できます)。

ブーツのリソースは合計2個です。そのうち1個を使用してモンスターアイコンがあるトンネルを移動し、剣を1個使用してそのモンスターのダメージを無効化します。そして、水晶の洞窟に入りました。この手番、もうブーツを使用して移動できないので、2個目のブーツは無視することになりました。

現在、水晶の洞窟にいるため、ダンジョン列の〈水晶のコボルド〉を倒せます。残っている剣のリソース2個を使用して倒し、スキルのリソースを2個得ました(〈水晶のコボルド〉の報酬)。〈水晶のコボルド〉をダンジョンの捨て山に移します。

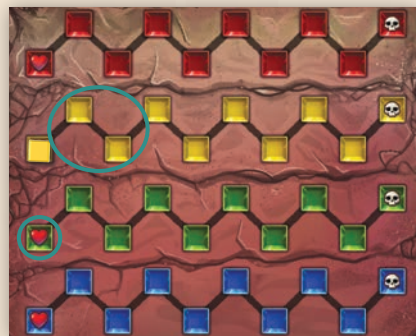
これでスキルのリソースが合計で5個になりました(プレイしたカードから3個、倒したモンスターから2個)。スキルのリソース5個を使用してダンジョン列から〈案内の達人〉を1枚獲得し、自分の捨て山に移します(ここではカードを獲得しただけです。そのカードのスキルやブーツを得るには、捨て山をシャッフルしてそのカードを引き、プレイする必要があります)。

手札のカードをすべてプレイし、使えるリソースをすべて使ったため、緑プレイヤーは手番の終了を宣言します。プレイしたカードをすべて自分の捨て山に移し、次の手番のために新たなカードを5枚引きます。

次に、ダンジョン列の補充を行います。緑プレイヤーの手番終了時、ダンジョン列のカードは4枚なので、ダンジョンデッキからカードを2枚公開し、空いている場所に補充します。補充したカードにドラゴンの攻撃アイコンがあるため、ドラゴンの攻撃が起こります。



ノイズエリアにあるすべてのキューブをドラゴンの袋に入れます。ドラゴンマークは怒りメーターの下から数えて5番目のマスにあるため、袋からキューブを4個引きます。



1個目のキューブは黒でした。何も起こらず、銀行に移します。2個目は緑のキューブだったため、緑プレイヤーは1ダメージを受けます。残りの2個は両方とも黄色だったため、黄色プレイヤーは2ダメージを受けます。

## ゲームの終了と勝利点計算

すべてのプレイヤーが脱出したか気を失ったかのどちらかになったとき、ゲームは終了します。

**脱出**したら、そのプレイヤーのドラゴンが眠るカタコンベでの冒険は終わります。脱出はアーティファクトを持って地下室に到達すると必ず起こります。

その手番の以降の処理を飛ばし、開始時タイトルから自分のプレイヤーコマを取り除き、ダンジョン列を補充します。また、地下室のそばにある制覇トークンを1個獲得します。これは20勝利点をもたらします!



気を失ったら、そのプレイヤーのドラゴンが眠るカタコンベでの冒険は自動的に終わります。自分のヒットポイント表が埋まったプレイヤーは気を失い(詳細はP12「ヒットポイントとダメージ」参照)、自分のプレイヤーコマを横に倒します。

自分がアーティファクトを持っていないか、自分のプレイヤーコマが**深部**にあるなら……災難なことです。以下に記されている勝利点計算を行わず、そのプレイヤーの**勝利点は0になります**。

### 深部

ゲームで最初に発見される4枚の浅部タイルは安全です。しかし、以降の22枚のタイルは暗く、深部であることを表しています。開始時タイルの上半分も深部です。



脱出したか気を失ったプレイヤーは、もう通常の手番は行いません。以降、そのプレイヤーはノイズエリアにクランク! キューブを置きません。すべてのプレイヤーに影響を及ぼすカードの影響も受けません。ドラゴンの袋からキューブが引かれてもダメージを受けません。カードを引いたりプレイしたり、通常のアクションを行ったりもしません。

代わりに、脱出したか気を失ったプレイヤーの手番が来るたび、ノイズエリアにあるキューブをすべてドラゴンの袋に入れます。怒りメーターのドラゴンマーカの位置とダンジョン列の「危険」の効果を見捨て、キューブを4個(2人ゲームなら6個)引きます。ドラゴンの攻撃と同様にダメージが与えられます。

すべてのプレイヤーが脱出したか気を失ったかのどちらかになったとき、(アーティファクトを持っており、深部で気を失っていない)各プレイヤーは以下の勝利点を足していきます。



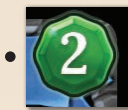
アーティファクトの勝利点。(アーティファクトを持っていないければ、一切勝利点を得られません!)



獲得した他のトークンの勝利点(脱出していたら、制覇トークンを含む)。



獲得した金貨1ゴールドにつき1勝利点。



自分のデッキ、手札、捨て山にあるカードの勝利点(カードの右上に記されている数値)。

最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーが勝者となり、王国一の偉大な盗賊の称号を手に入れます! 同点の場合、その中で勝利点が最も高いアーティファクトを持っているプレイヤーが勝者です。



22枚の暗いタイルと、開始時タイルの上半分が深部です。このゲームにはカウントダウン表はありません。脱出したり気を失ったりしたプレイヤーの処理については、上記を参照してください。

## カタコンベの冒険者たち!

『クランク! 拡張: 冒険者たち』は、基本セット『クランク!』を5～6人で遊べるようにする拡張セット(右図)です。

以下のルールを採用すると、『冒険者たち』と『クランク! カタコンベ』を混ぜて遊べます。

### ゲームの準備



5～6人用の準備では、『冒険者たち』から10、15、20、25勝利点のアーティファクト計4個を使用します(30勝利点のアーティファクトは使用しません)。これらのアーティファクトを銀行のアーティファクトの山に加えます。その際、勝利点順に並ぶようにします(同じ勝利点なら、『カタコンベ』のトークンの上に『冒険者たち』のトークンを置きます)。

『冒険者たち』の市場アイテムであるマスターキーは使用しません(『カタコンベ』にマスターキーはないため)。他の市場アイテムは使用することができます(透明マントを含む)。

『冒険者たち』の他のすべての内容物を使用します(アイテム(小)、制覇トークン、追加の金貨、追加のカード)。拡張用ゲーム盤をクランク! ボードの近くに置き、ドラゴンの怒りメーターと5～6人目のプレイヤーのヒットポイントを管理します。

『冒険者たち』のキャラクターを使用することもできます(使用しなくてもかまいません)。



### アーティファクト

5～6人ゲームで、1つか2つのプラスアイコンが記されたアーティファクトの部屋があるタイルを発見した場合、アーティファクトの山の下にあるアーティファクトを配置しません。代わりに、その部屋に山からプラスアイコンの数に等しい個数のアーティファクトを追加で配置します。

2つのプラスアイコンがあるアーティファクトの部屋を発見しました。現在、アーティファクトの山の上には12勝利点のアーティファクトが見えています。その部屋にまず12勝利点のアーティファクトを配置し、追加で次の2個のアーティファクト(共に15勝利点)計3つを配置します。

複数のアーティファクトがある部屋からアーティファクトを獲得する場合、そこにある勝利点が最も高いアーティファクトを1個得ます。『冒険者たち』のルールにより、カバンを使用して同じ部屋から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!



### 特殊なケース

巡礼の祭壇にはキューブを置くマスが4個しかないため、先に到達した4人のプレイヤーのみがキューブを配置できます。5～6番目のプレイヤーが埋まっている巡礼の祭壇に入った場合、キューブは配置できません。

〈猿王の亡霊〉が倒されたとき、囚人「金の猿ロボ」を保有しているプレイヤーは、それを「猿の神殿の部屋」には戻しません。元々「猿の神殿の部屋」にあったわけではないからです。



このページでは、『クランク! カタコンベ』と『クランク! 拡張: 冒険者たち』を混ぜて遊ぶのに必要なルールの変更点を記しています。

# クレジット

## Game Design

Paul Dennen

## Additional Game Design

Evan Lorentz, Tim McKnight

## Executive Producer

Scott Martins

## Art and Graphic Design

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

## Card Illustration

Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

## Production

Evan Lorentz

## Game Development

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

## Special thanks to:

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



www.direwolfdigital.com  
f/direwolfdigital  
@direwolfdigital.bsky.social

Published by: Dire Wolf Digital.

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc.

All Rights Reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered  
trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.



## 日本語版クレジット

翻訳：岡野 翔太

編集：齊藤 龍太

校正：奥野 雅昭

アートディレクション：Namiki

DTPワーク：すぎきあきら

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。

# クラック! カタコンバ

## CLANK!™

### CATACOMBS

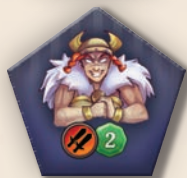
#### トークン参照シート

#### 囚人



##### 冒険者

ただちに怒りメーターのドラゴンマーカを1マス進めます。ゲーム終了時に3勝利点を得ます。



##### バーバリアン

ただちに、その手番中に使用できる剣を2個得ます。ゲーム終了時に2勝利点を得ます。



##### 神官

ただちに1ダメージを回復します。ゲーム終了時に2勝利点を得ます。



##### 割引券

市場からアイテムを買うとき、このトークンを使用すると、アイテム1個の支払いが5ゴールド安くなります。このトークンは、いかなる場合でも囚人とは見なしません(〈暴動〉、〈勇敢な英雄〉、囚人の「戦士」など)。使用するまで手元に置いておき、使用したら箱にしまします。



##### 金の猿口ボ

このトークンは、猿の像とみなします。ただしゲーム終了時に得られるのは(5勝利点ではなく)3勝利点です。



##### 取り憑かれた囚人

ただちに銀行にある幽霊キューブ1個をノイズエリアに移します。ゲーム終了時に3勝利点を得ます。



##### 市長

自分が制覇トークンを保有しているなら、ゲーム終了時に5勝利点を得ます。



##### モンク

自分の印が置いてある巡礼の祭壇1つにつき、ゲーム終了時に1勝利点を得ます。



##### 物乞い

ゲーム終了時に2勝利点を得ます。



##### 霊長類学者

自分が猿の像(または金の猿口ボ)を保有しているなら、ゲーム終了時に5勝利点を得ます。



##### 王子/王女

自分が王冠を保有しているなら、ゲーム終了時に5勝利点を得ます。



##### 女妖術師

自分が〈秘儀の魔法書〉を2枚以上保有しているなら、ゲーム終了時に5勝利点を得ます。



##### 戦士

自分が解放した囚人1人につき(戦士自身を含む)、ゲーム終了時に1勝利点を得ます。

## アイテム (大)



### カタコンベの地図

このトークンは手元に置いておきます。以降、一方通行のトンネルを矢印の向きとは逆に進むことができます (ゲーム終了時に 5 勝利点を得ます)。



### 聖杯

このトークンは手元に置いておきます。ゲーム終了時に 7 勝利点を得ます。これはアーティファクトではありません。



### スキルブースター (大)

ただちにスキルを 5 個得て、このトークンを箱にしまします。



### 宝箱 (大)

このトークンは 5 ゴールドとみなします。通常の方法で使用するかゲーム終了時まで手元に置いておきます。



### ポーション (大)

自分の手番で使用すると 2 ダメージを回復します (使用するまで手元に置いておき、使用したら箱にしまします)。

## 市場アイテム



### カバン

アーティファクトを追加で 1 個保有することができます (ゲーム終了時に 5 勝利点を得ます)。



### 血のアミュレット

このアイテムを買うには、ダメージを 5 点以上受けていなければなりません。買ったとき、ただちに 2 ダメージを回復します (ゲーム終了時に 7 勝利点を得ます)。



### 盗賊道具

買ったとき、ただちに銀行からロックピックを 2 個得ます (ゲーム終了時に 2 勝利点を得ます)。



### 王冠

ゲーム終了時に記されている勝利点を得ます (買う際には、最も勝利点が高い王冠を 1 個得ます)。

## アイテム (小)



### ドラゴンの卵

このトークンは手元に置いておきます。ゲーム終了時に 3 勝利点を得ます。怒りメーターのドラゴンマーカーを 1 マス進めます。



### ロックピック

ただちにこのトークンを箱にしまい、銀行からロックピックを 1 個得ます。



### 魔法の泉

このトークンを得た手番の終了時、自分の捨て山かプレイエリアにあるカード 1 枚をゲームから除外します。除外したカードとこのトークンを箱にしまします。



### ポーション (小)

自分の手番で使用すると 1 ダメージを回復します (使用するまで手元に置いておき、使用したら箱にしまします)。



### スピードアップポーション

自分の手番で使用するとブーツを 1 個得ます (使用するまで手元に置いておき、使用したら箱にしまします)。



### バーサクポーション

自分の手番で使用すると剣を 2 個得ます (使用するまで手元に置いておき、使用したら箱にしまします)。



### パズルの箱

巡礼の祭壇に入るまで、このトークンを手元に置いておきます。巡礼の祭壇に入ったら、このトークンを箱にしまい、銀行からアイテム (大) を 1 個得ます。



### 宝箱 (小)

このトークンは 2 ゴールドとみなします。通常の方法で使用するかゲーム終了時まで手元に置いておきます。

## 猿の像



猿の神殿に入ったら、ただちに猿の像を 1 個得て、自分の前に移します。ゲーム終了時に 5 勝利点を得ます。猿の像はアーティファクトではありません。



基本セット『クラック!』とは異なる市場アイテムや通常のアイテムがあります。囚人は新しいトークンで、このシートの反対の面に一覧があります。