

クラंक! カタコンベ

CLANK!™

CATACOMBS

拡張：魔の巣窟と失われた小部屋

カタコンベ
地下墓地の奥から不思議な音が聞こえてきました……。
なぞなぞするスフィンクス、石化のメドゥーサ、恐るべき
動く像の巣窟へと勇敢に挑みましょう。ダンジョン内の他
にはない唯一の力を持った失われた小部屋を探検しましょ
う。冒険の戦利品を集め、伝説を築こう!

『クラंक! カタコンベ拡張：魔の巣窟と失われた小部屋』
では、新たな謎と危険が待っています!

クレジット

Game Design

Paul Dennen

Additional Game Design and Development

Phil Amylon, Andy Clautice, Justin Cohen, Evan Lorentz, Kevin Spak, Jay Treat, Caleb Vance

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction

Clay Brooks, Derek Herring, Nate Storm

Graphic Design

Anika Burrell, Julianne Stone

Cover Illustration

Raul Ramos

Card Illustration

Allan Santos da Silva, Bruno de Mello, Ernst Eskelsen, Rastislav Le, João Mileski

Production

Evan Lorentz

Special thanks to:

The “weekend warriors”:
Robert Cranshaw, Ken Dennen, Doug Dyer, Brian Koziol
All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families, who helped to playtest CLANK!



www.direwolfdigital.com

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

@direwolfdigital.bsky.social

Published by: Dire Wolf Digital.

© 2024 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

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

翻訳：岡野 翔太・郡山 喜彦

編集：齋藤 龍太

DTPワーク：すざきあきら

アークライトゲームズ公式サイト

※ルールの変更、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。

Version 1.0

内容物



ダンジョンデッキ 50 枚



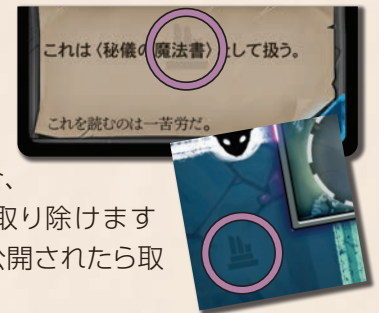
正方形タイル 12 枚
(深部タイル 10 枚、浅部タイル 2 枚)



モンスターコマ 5 個
(動く像 3 個、メデューサ 1 個、スフィンクス 1 個)

ルール説明書 (本書) 1 冊

この拡張セットのカードは、テキストエリアにある透かしアイコンで判別できます。新たなタイルの表面の隅にも、同じアイコンがあります。この拡張セットを導入せずに遊ぶ場合、このアイコンを参照して内容物を取り除けます (ゲーム中にこのアイコンのものが公開されたら取り除くという方法でも構いません)。



ゲームの準備 (追加)

新たな正方形タイル 12 枚を、裏面が同じ『クランク! カタコンベ』基本セットの正方形タイルと合わせて混ぜます。深部タイルはすべて使用します。浅部タイルは、混ぜたものから (ランダムに) 4 枚を引いて深部タイルの上に置きます (使用しない浅部タイルは、内容を確認せずに箱にしまいます)。

銀行にモンスターコマ 5 個 (動く像 3 個、メデューサ 1 個、スフィンクス 1 個) を置きます。

新たなカード 50 枚をダンジョンデッキに加えてシャッフルし、通常通りダンジョン列にカードを並べます。

この他の準備は『クランク! カタコンベ』基本セットと同様です。

最初のゲームでは、新たなタイルとカードを各山の上半分に加えて混ぜるとよいでしょう。そうすれば、この拡張セットを存分に楽しめます。

戦利品

『クランク! カタコンベ拡張: 魔の巣窟と失われた小部屋』では、モンスターコマや一部のカードを「戦利品」として獲得できます。

「戦利品」の記述があるモンスターと戦ったり仕掛けを使用したりしたとき、そのカードを獲得して自分の前に表向きで置きます (プレイエリアには置かず、捨て山に移すこともありません)。「戦利品」の記述は、そのカードが自分の前にある限り自分に適用されます。

剣 3 個を使用して〈貯蔵庫の番人〉を倒したとき、「報酬」の記述に従って 3 を得てクランク! を +1 します。その後、〈貯蔵庫の番人〉には「戦利品」の記述があるため、そのカードを自分の前に表向きで置きます。ゲーム終了時、〈貯蔵庫の番人〉は自分が保有している 5 につき 1 の価値を持ちます。

この拡張セットのモンスターコマは、倒すと戦利品として獲得できます。詳細は裏表紙の「巣窟」の項目を参照してください。

この拡張セットの一部の仕掛けには「戦利品」の記述のみが記されていますが (通常の「使用」の記述はありません)、戦利品として獲得する際には、使用したものとみなします。

〈鑄掛け屋〉には「この手番であなたが使用する各仕掛けのコストは 2 少なくなる」と記されています。この効果は、「使用」の記述がなく「戦利品」だけがある〈洞窟コウモリの羽〉にも適用されます。



パソコン、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。



新たなタイルの特徴

入口トンネル

一部の新たなタイルには、明るい色の「入口トンネル」があります。移動中にそのようなタイルを発見した場合、そのタイルへ入口トンネルを通して移動するように、そのタイルを置かなければなりません。

以降、入口トンネルに特別な効果はありません（入口トンネルは通常通り通って移動でき、タイルを回転させる効果も通常通り適用します）。



落とし穴の部屋

落とし穴の部屋に入ったとき、以下のいずれかを行わなければなりません。

- **落下する**：1 ダメージを受け、その手番では、以降、ブーツを使用できなくなります（テレポートはできます）。
- **罨を避ける**：手札から〈物音を立てる〉以外のカードを1枚、ゲームから除外します（できない場合、「落下する」を選ばなければなりません。手札から除外しなければならないため、手札のカードをすべてプレイする前に、新たなタイルを発見しておくのが賢明でしょう）。

1 回の手番で落とし穴の部屋に複数入った場合、それぞれの部屋に対して「落下する」か「罨を避ける」のいずれかを選びます。

注意：自分の前にキューブがない、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、自発的にダメージを受けることはできません。この状況で、「罨を避ける」も実行できない場合、自発的に落とし穴の部屋には入れません。



魔法の障壁



アーティファクトを保有しているプレイヤーは、魔法の障壁アイコンがあるトンネルをブーツを使って移動できません（レポートでは通過できます）。

対の一方通行トンネル

一部の新たなタイルには、対になった一方通行トンネルがあります。対の一方通行トンネルを移動するときは、入る向きによって、どちらのトンネルを使用するかが決まります。

このタイルの中央にある部屋に上端から入る場合、モンスターアイコンが2つあるトンネルを使用します。このタイルの中央にある部屋から上方向に出る場合、モンスターアイコンのないトンネルを使用し、タイルの上端から先へ進みます。



アイテム（大）のカタコンベの地図を保有している場合、どちらのトンネルを使うか選べます。

「獲得」の明確化

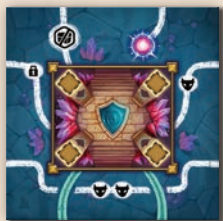
この拡張セットの一部のカード（例えば〈洞窟をうろつくもの〉〈背負いネズミ〉〈軽業〉）を使用すると、本来必要になるスキルを消費せずにカードを獲得できます。この効果は、モンスター（獲得ではなく倒す）や仕掛け（獲得ではなく使用する）に対しては使用できません。



失われた小部屋

新たなタイルの多くには「巢窟」か「失われた小部屋」のどちらかが描かれています。どれもダンジョンに1つしかない部屋であり、独自のルールがあります。失われた小部屋についてはこの項目で説明し、巢窟についてはこのルール説明書の裏表紙で説明します。

ほとんどの失われた小部屋にはマスがあり、プレイヤーは自分の手番中に自分の前のキューブをそのマスに置けます。失われた小部屋には、『クランク! カタコンベ』基本セットの巡礼の祭壇の大半のルールが適用されます。つまり、キューブを置くには、その部屋にいなければなりません。キューブは空いているマスに置かなければなりません。同じ部屋に自分のキューブを複数置けません。自分の前に利用可能なキューブが必要です。



イージスの祭壇

この失われた小部屋に自分のキューブがあるプレイヤーは、幽霊がダメージを与えようとしたとき、ここにあるキューブを自分の前に戻して、自分へのダメージを無効化しても構いません。イージスの祭壇にはキューブを1個しか置けませんが、ダメージの無効化でキューブを戻したら、再び部屋を訪れた際にまたキューブを置けます。

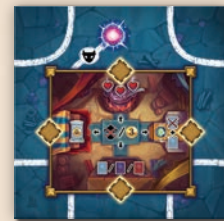


取り憑かれた祭壇

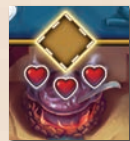
この失われた小部屋には、キューブを置くマスが1つしかありません。キューブを置くには、自分の前の戦利品1つをゲームから除外する必要があります。そうしたら銀行から2ゴールドを獲得します。さらにダンジョンの任意の部屋からアーティファクトを1個獲得しても構いません（カバンを持っていないなら、アーティファクトは1個しか保有できません）。

奇妙なバザー

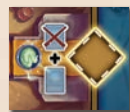
この失われた小部屋にある4つのマスはそれぞれ異なる「屋台」で、キューブを置くと特別な「購入」が1回できます。キューブを置くには、3ゴールドを支払う（銀行に戻す）か自分の前の戦利品1つをゲームから除外する必要があります。



4つの屋台で購入できるものは以下の通りです。



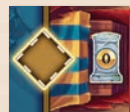
神秘のシチュー：3ダメージを回復します。



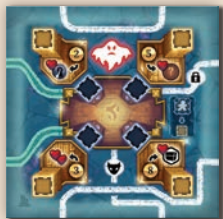
魔法の軟膏：自分のプレイエリアか捨て山にあるカード1枚をゲームから除外します。さらにカードを1枚引きます。これらは好きな順番で実行できます。



ショーケース：ダンジョン列から、「カードを1枚獲得する」「仕掛けを1枚使用する」「モンスターを1枚倒す」のいずれかを、スキルや剣を支払わずに実行します。



盗品：市場ボードからアイテム1個をゴールドを支払わずに獲得します。



黄金の神殿

巡礼の祭壇（このタイル上でもダンジョンの他の巡礼の祭壇でも）にいるとき、この失われた小部屋の周りにある柱のいずれかに自分のキューブを置けます。キューブを置くには、記された額のゴールドを「寄付」する（銀行に戻す）必要があります。そうしたら、対応する報酬を得ます。各プレイヤーは黄金の神殿に1回だけ寄付できます。

4種類の寄付と報酬は以下の通りです。

- ② **を寄付**：1ダメージを回復し、銀行からロックピックを1個獲得します。
- ③ **を寄付**：2ダメージを回復します。
- ⑤ **を寄付**：1ダメージを回復し、銀行からアイテム（大）1個をランダムに獲得します。
- ⑧ **を寄付**：1ダメージを回復します。さらにダンジョンの任意の部屋からアーティファクトを1個獲得しても構いません（カバンを持っていないなら、アーティファクトは1個しか保有できません）。

すべての報酬を獲得できない状態でも、その寄付を実行できます。

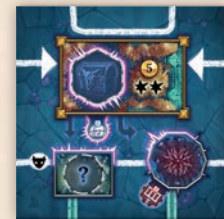
例：回復するダメージがなくても、2ゴールドを寄付してロックピックだけを獲得したり、アーティファクトを獲得できなくても、8ゴールドを寄付してダメージを回復したりできます。

アンブロク・ヴェスナの貯蔵庫

この失われた小部屋に入ると、銀行から5ゴールドを獲得し、クランク! を+2します（宝物を盗んだことでドラゴンの注意を引いてしまいます）。

この失われた小部屋のアーティファクトを獲得するか宝箱を開けたら、このタイルにある他の2つの部屋のうち1つを選び、ただちにそこにテレポートします。

この失われた小部屋にはキューブを置きません。



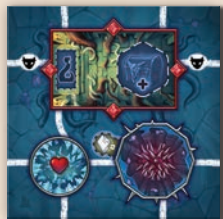
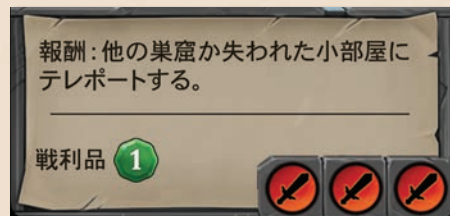
巣窟

巣窟では特別なモンスターと遭遇します。巣窟のあるタイルを配置したとき、銀行から対応するモンスターコマ（複数個の場合もあります）をその巣窟に置きます（カードはありません）。



動く像の巣窟

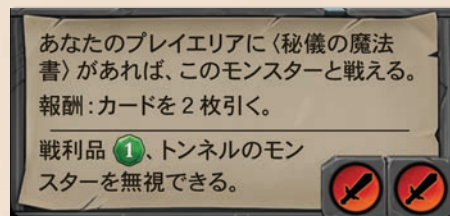
この巣窟のアイコンがある3つのマスに、動く像のコマを1個ずつ置きます。この巣窟にいるプレイヤーは、ここにいる動く像と戦っても構いません。動く像を倒したらテレポートしなければなりません（ダンジョンにテレポート可能な他の巣窟が失われた小部屋があるなら）。



メデューサの巣窟

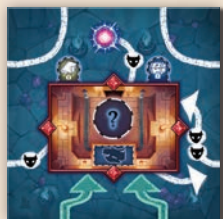
この巣窟に入ったプレイヤーは、ただちにメデューサと戦うか、石化される(2ダメージを受ける)かのいずれかを行わなければなりません。

この巣窟に留まっている間は、追加のダメージは受けず、その手番中または以降の手番でメデューサと戦うことができます（巣窟に入ったときにメデューサと戦っていなかったとしても）。



注意: 自分の前にキューブがない、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、自発的にダメージを受けられません。この状況でメデューサの巣窟には入れません。

メデューサを戦利品として保有しているプレイヤーは、（ゲーム終了時の勝利点に加えて）トンネルのモンスターを無視します。



スフィンクスの巣窟

この巣窟にいるプレイヤーは、以下の2種類の方法のいずれかでスフィンクスを倒せます。剣を4個支払って戦うか、スキルを7個支払ってなぞなぞを解くかです。

