

CLANK!™

クラック! 拡張: 深海の財宝

第2刷

君の盗みの技術を証明するという果てなき挑戦は、新たなる世界に直面することになります。眼前の水に没した部屋を越えるには、泳ぎを学ばねばなりません。さらにいつものように、怒れるドラゴンから身を隠しながら進まねばならないのです…

I. 内容物



両面仕様のゲーム盤 (1枚)



市場ボード (1枚)



ダンジョンデッキ (35枚)

カード名の背景色が3色あり、仕掛けカード(紫): 3枚、モンスターカード(赤): 7枚、その他のカード(青): 25枚。その他のカードの一部は仲間カードや宝石カードです。



〈金貨魚〉 (1枚)



アイテム (大)
(1個)



アイテム (小)
(2個)



潜水具トークン
(2個)

このルール説明書 (1冊)

II. ゲームの準備

本作『クラック! 拡張: 深海の財宝』を導入することで、基本セットのゲーム盤を本拡張用のものに置き換えることができます。

本拡張のゲーム盤を使用する場合、基本セットのルールに次の変更を加えます。

- 2個の潜水具トークン (市場アイテム) を、他の市場アイテムと同様に市場に追加します。
- モンスターカード〈金貨魚〉を常備カードにあるゴブリンの隣に配置します(〈金貨魚〉は倒しても捨て札にしません。各プレイヤーは手番中に〈金貨魚〉や〈ゴブリン〉と何回でも戦うことができ、倒すたびに報酬を獲得します)。

本拡張のゲーム盤を使用する場合でも、基本セットのゲーム盤を使用する場合でも、ルールに次の変更を加えます。

- ゲームの準備時、新たなアイテム (大)「英雄ポーション」とアイテム (小)「バーサークポーション」「宝箱 (小)」をそれぞれ基本セットのアイテムと合わせてシャッフルし、ゲーム盤上に配置します。『深海の財宝』のゲーム盤にはアイテムを配置するための追加の場所があります (ただしアイテム (大) はいくつか残るため、箱にしまってください)。基本セットのゲーム盤を使用する場合、残ったアイテムは内容を確認せずに箱にしまってください。
- 市場ボードをゲーム盤のそばに置きます。ここが新たな市場となるため、すべての市場アイテムを市場ボード上に置きます。
- 追加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と合わせてシャッフルします。

それ以外の準備は基本セットと同様です。

III. 補足

潜水具

新たな市場アイテム SCUBA^{潜水具} —— Sorcery-Created Underwater Breathing Apparel^{魔法で作られた海底呼吸服}です。

ゲーム中、他の市場アイテムと同様に市場で潜水具を購入することが可能です。価格は7ゴールドで、ゲーム終了時には5勝利点分として計算します。

III. 補足

潜水



本拡張のゲーム盤では、多くの部屋が水没しています。水没した部屋で手番を開始したプレイヤーは、息継ぎをしなければなりません！水没した部屋で手番を開始した場合、手番中のいずれかのタイミングで水没していない部屋に移動することにより、息継ぎをしなければなりません。息継ぎをしないで手番を終了したプレイヤーは1ダメージを受けます。ただし潜水具を保有しているなら、息継ぎをしなかったとしてもダメージは受けません。手持ちのクランク！キューブがない状態でこのダメージを受けた場合、気を失ってゲームから脱落します。

2つの水没した部屋の間には、右のアイコンがあります。このアイコンがあるトンネルを移動する際には、通常2 \square を支払う必要がありますが、潜水具を保有していれば支払うブーツは1個になります。



クランク！ トンネル

本拡張のゲーム盤には、右図のクランク！アイコンが1個以上あるトンネルがあります。そのようなトンネルを通過するとき、そのトンネルにあるクランク！アイコンの数に等しいクランク！キューブをノイズエリアに追加しなければなりません（水に飛び込んだ際のしびきの音を表しています）。



クランク！トンネルをテレポートで通過した際には、クランク！キューブは追加しません。手持ちのクランク！キューブがない場合、ペナルティなしで通過できます。

宝物庫



本拡張のゲーム盤には、金貨のアイコンがある部屋があります。その部屋に進入したプレイヤーは、そこに記された額の金貨を獲得します。

英雄ポーション



英雄ポーションはアイテム（大）です。手番中に使用すると、1 \square と1 \circ を獲得し、1ダメージを回復します（使用後はこのトークンを箱にしまいます。使用するまで、ずっと保有していかまいません）。

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

※ルールに関するご質問、パーツ過不足・破損の交換等のお問い合わせ

<https://arclightgames.jp/> (またはQRコード) から「ユーザーサポート」のページへ飛び、入力フォームに必要事項をご入力ください。折り返し返信させていただきます。

※最新のエラッタ、サポート情報について

<https://arclightgames.jp/> (またはQRコード) から「category」内の該当項目へ飛んでご確認ください。

※お電話でのお問い合わせには対応できません。

翻訳：岡野翔太

編集：小野大輔

DTPワーク：すぎきあきら

©2020 Dire Wolf Digital, LLC. All Rights Reserved.



捨て札

追加カードの多くには「このカードを捨て札にしたとき」という効果があります。手番中にそのようなカードを捨て札にしたとき、そこに記された効果を適用します。そのようなカードをプレイし、手番終了時にプレイしたカードを捨て山に移す際には、この効果は適用しません。またダンジョン列からそのようなカードを獲得して捨て山に移した際にも、この効果は適用しません。

例：〈器用な手先〉（手札からカードを1枚選んで捨て、カードを2枚引く）をプレイし、〈金貨袋〉（このカードを捨て札にしたとき、5 \circ を得る）を捨て札にしました。〈器用な手先〉の効果でカードを2枚引き、さらに〈金貨袋〉の効果で5 \circ を得ます。

通常、他のカードを捨て札にする効果は実行しなければなりません。ただし、手札の他のカードをすべてプレイしてから、捨て札にする効果をもつカードをプレイすると、捨て札にするカードが存在しないため、その効果は無視することができます。ただしその場合、捨て札にする効果をもつカードに記された恩恵は得られません。

例：手札5枚のうち、4枚をすでにプレイしました。それから〈登山用具〉（手札を1枚選んで捨て、 \square を得る）をプレイすると、捨て札にするカードが手札にないため、 \square を得ることはできません。

クレジット

Game Concept and Design

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Card Illustration

Rayph Beisner, Rastislav Le, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Additional Game Design and Game Development

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Special thanks to:

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



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.direwolfdigital.com

www.twitter.com/direwolfdigital

www.facebook.com/direwolfdigital

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

www.renegadegamestudios.com

www.twitter.com/playrenegade

www.facebook.com/playrgs