

# CLANK!™

## デッキ構築ゲーム クランク!

2～4人  
30～60分  
13歳以上

第4刷

### ルール説明書

とある王国の地下には無数のトンネルからなるダンジョンが広がっています。それがいつの間にかドラゴンの巣穴となり、王国で一番危険な場所と言われるようになりました。このダンジョンに眠っているドラゴンの財宝を盗んで生還できるのは、かなり優秀な盗賊だけです。伝説の盗賊になることを夢見るあなたがたは、お互いの腕試しにと、ドラゴンの財宝を盗みだす計画を立てました。ダンジョン突入後、仲間を雇ったり、内部に秘められたさまざまな財宝を手に入れることができます。

しかしダンジョン内では、足を踏み外したり、不用意な動作で物音を出さないようにしなければなりません。ドラゴンが目覚め、財宝が盗まれていることに気がつけば、そのぶんだけ余計に怒りを買い、炎の吐息の餌食になるかもしれません。ただ幸いなことに、ドラゴンは音がする方向に火を噴く傾向があります。生きて帰りたければ、他の連中があなたより大きい音をたてることを祈りましょう…

## I. 内容物



両面仕様のゲーム盤 (1枚)



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 (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):

カード名の背景色が3色あり、仕掛けカード(背景色が紫色)、モンスターカード(背景色が赤色)、その他のカード(背景色が青色)となっています。その他のカードの一部は、仲間カードや宝石カードです。



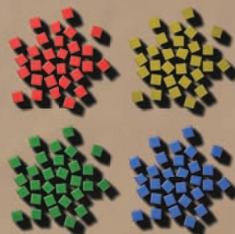
アーティファクト (7個)



アイテム (大) (11個)



アイテム (小) (18個)



クランク! キューブ (120個):  
プレイヤー色ごとに30個。



ドラゴンマーカー (1個)



ドラゴンキューブ (24個)



マスターキー (2個)



カバン (2個)



王冠 (3個)



猿の像 (3個)



制覇トークン (4個)



金貨 (33枚)  
単位: ゴールド



プレイヤーコマ (4個):  
プレイヤー色ごとに1個。



ドラゴンの袋 (1枚)

このルール説明書 (1冊)

## ■ II. ゲームの準備

**A** 各プレイヤーは担当色として1色を選び、その色の30個のクランク! キューブを受け取って自分の前にまとめて置きます。これを手持ちのキューブと呼びます。

次に、各プレイヤーは担当色のプレイヤーコマと、初期デッキ10枚を1セットとして受け取ります。初期デッキの内容は次のとおりです。

- ・〈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

ゲーム盤上に、次のように各種トークンを配置していきます。

**B** 7個のアーティファクト（勝利点5点から30点）を、それぞれゲーム盤に記されている勝利点に対応する場所に、表向きで配置します。



3人以下で遊ぶ場合、次のとおり、アーティファクトを配置する前に、すべてのアーティファクトをテーブル上に伏せて混ぜ、ランダムにいくつか選んでゲームから除外します。

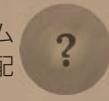
- ・3人で遊ぶ場合、アーティファクトを1個箱にしまってください。
- ・2人で遊ぶ場合、アーティファクトを2個箱にしまってください。

**C** すべてのアイテム（大）をテーブル上に伏せてシャッフルし、ゲーム盤上の対応する場所（3ページ「C」参照）に1個ずつ伏せたまま配置します。



配置後、アイテム（大）はいくつか残ります。残ったアイテム（大）は、その内容も誰も確認しないまま箱にしまってください。

**D** すべてのアイテム（小）をテーブル上に伏せてシャッフルし、ゲーム盤上の対応する場所（3ページ「D」参照）に2個ずつ伏せたまま配置します。



**E** 次のアイテムを市場（3ページ「E」参照）に配置します。



マスターキー 2個



カバン 2個



王冠 3個（上から「10点」「9点」「8点」となるように、勝利点の高い順に重ねてください）

**F** 猿の像3個を「猿の神殿の部屋」（3ページ「F」参照）に配置してください。



**G** プレイヤー人数分の制覇トークンをゲーム盤の左上端の近くに配置してください。



**H** 金貨（額面「1ゴールド」と「5ゴールド」）をゲーム盤の横にまとめておきます。そこを銀行と呼びます。

**I** 黒色のドラゴンマーカーをゲーム盤の「怒りメーター」（3ページ「I」参照）に配置します。次のとおり、プレイヤーの人数に応じたマスに配置します。

- ・4人ゲームの場合、1マス目に配置してください。
- ・3人プレイの場合、2マス目に配置してください。
- ・2人ゲームの場合、3マス目に配置してください。

**J** 黒色のドラゴンキューブ24個をドラゴンの袋に入れ、ゲーム盤の横に置きます。

**K** 〈傭兵〉〈探索〉〈秘儀の魔法書〉〈ゴブリン〉のカードを、それぞれの種類ごとに1つの山とし、ゲーム盤の横に並べておきます。これを「常備カード」と言います。

**L** ダンジョンカード100枚をひとまとめにしてよくシャッフルし、山札（「ダンジョンデッキ」と呼びます）とします。そしてその上から6枚のカードをめくって公開し、それらを並べます。これを「ダンジョン列」と呼びます。

もし、このとき公開したダンジョン列のカードの中にドラゴンの攻撃シンボルをもつものがあるなら、そうしたカードを除外します。そしてその後、改めてダンジョンデッキの上からカードをめくって公開し、ダンジョン列のカードが6枚になるようにします。ダンジョン列のカードの中にそうしたカードがなくなるまで、これを繰り返します。最後に、ダンジョン列から除外したカードをダンジョンデッキに戻してシャッフルしなおします。



ダンジョンデッキの横には、使用後のダンジョンカードを捨て札として置くスペースを空けておきます。そこを「ダンジョンの捨て山」と呼びます。

**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、つまりゲーム盤の左上端部分に置いてください。そして、各プレイヤーは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** じゃんけんなどで最初の手番プレイヤーを決めます。最初の手番プレイヤーが手番を終えたら、左隣のプレイヤーが次に手番を行います。その後も、手番は時計回りの順でプレイヤー間をめぐるります。

ゲーム盤右上部分には「ノイズエリア」があります。ゲームのロゴが描かれている四角いスペースです。最初の手番プレイヤーは、手持ちのキューブ3個をこのノイズエリアに配置します。2番目のプレイヤーは手持ちのキューブを2個、3番目のプレイヤー（いれば）は1個配置してください。4番目のプレイヤー（いれば）は配置しません。

ゲーム盤には裏表両面あります。3ページに表示されているのが「簡単なゲーム用」の面です。このゲームを初めてプレイする場合は、こちらの面を使用することをおすすめします。もう一方の面は「難しいゲーム用」となっています。「簡単なゲーム用」の面で何度か遊んでから挑戦するとよいでしょう。

G

M

C

E

N

D

B

F

L

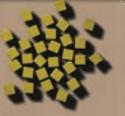
K

A

H

I

J



## ■ III. ゲームの概要

本ゲーム『クランク!』はデッキ構築型のゲームです。

各プレイヤーはそれぞれ自分専用のデッキを持ち、ゲーム中にそのデッキを構築していきます。プレイヤーは手札を5枚保有した状態で手番を迎えます。そして手番中、その5枚を自由な順番で全てプレイすることになります。プレイヤーがカードをプレイした時、ほとんどのカードはその効果として、プレイヤーに「リソース」をもたらします。リソースには次の3種類（スキル、剣、ブーツ）があります。



**スキル**：カードを購入してデッキに加えるためにプレイヤーが支払うリソース。



**剣**：ダンジョンをうろつくモンスターと戦うためにプレイヤーが支払うリソース。



**ブーツ**：ダンジョンを移動するためにプレイヤーが支払うリソース。

プレイヤーは新しいカードを獲得するたびに、表向きで自分の捨て山に加えます。プレイヤーが自分のデッキからカードを引こうとする際に、デッキにカードが残っていない場合、デッキを作り直してから引きます。そうした際は、自分の捨て山にあるカードをひとまとめにしてシャッフルし、裏向きに積んでデッキを作り直してください。こうしてデッキを作り直すたび、獲得したカードが捨て山からデッキに取り込まれ、デッキは強化されていきます!

各プレイヤーは同じ内容の初期デッキ（1セット 10 枚）でゲームを開始しますが、ゲームが進んでいくにつれ、プレイヤーごとに異なるカードを獲得し、デッキの内容も変化してゆきます。様々な効果をもつカードを獲得し、デッキに加えていくことで、各プレイヤーのデッキは、どんどん違ったものになり、あわせて必要な戦略も異なってゆきます。



## ■ IV. ステップ1：ゲームの目的

このゲームの目的は単純かつ明快です。ダンジョンに入ってアーティファクトを盗み出すことです。必ずしも生きて脱出することが勝利につながるとは限りません。しかし、生還した方がその確率は高まることでしょう。

ゲーム中、プレイヤーは次の2つのことを目指します。

- ダンジョン内にあるアーティファクトを盗み出すことと、ドラゴンから逃げつつ、ゲーム開始地点であるダンジョンの外に脱出することです。

各プレイヤーとも、通常1個のアーティファクトしか運べない上に、一度手にしたアーティファクトを手放すことはできません。どれを盗むべきか、ちゃんと考えてから盗みましょう!

- アーティファクトの他にも、プレイヤーが勝利点を獲得する方法はあります。様々な方法で他のプレイヤーよりも多くの勝利点を獲得し、王国一の盗賊を目指しましょう!



このアーティファクトは簡単に取得できますが、勝利点は低いです。なので、ライバルたちに打ち勝つためには、他の方法でも確実に勝利点を獲得しなければなりません!



このアーティファクトの勝利点は高いですが、そこまでは長く険しい道のりが待ち受けています。このアーティファクトを盗んだら、今度はどうやって脱出するかをよく考えましょう。



## ■ V. ステップ2：ゲームの流れ

ドラゴンからアーティファクトを盗むのは簡単な仕事ではありません。ダンジョンを探検しつつモンスターと戦い、転がっている財宝を獲得しながら進もう！

プレイヤーは手番中にプレイした手札が生み出すリソース（スキル、剣、ブーツ）を獲得します。そしてそれらを支払って、次のA）～E）のアクションを行うことができます。プレイヤーは、支払うリソースを持っている限り、何度でも自由にアクションを行うことができます。すべての手札を一気にプレイしてから複数のアクションを順次実行していてもかまいませんし、手札を順次プレイして、カードとカードのプレイの間にアクションを実行してもかまいません。

### A) 新しいカードを獲得する

プレイヤーは保有するスキルのリソースを支払って場から新しいカードを獲得することができます。この方法で獲得できるのは、ダンジョン列にあるカードのうちカード名の背景色が青色のもの、あるいは常備カードのうちカード名の背景色が黄色のカードのいずれかになります。ダンジョン列に置かれているカードはゲーム中にどんどん変わっていきませんが、常備カードはゲームを通じて変化せず、固定です。



カードを獲得するために支払わなければならないスキルの量（コスト）はカードの右下端に記されています。獲得するカードを選び、必要なコスト（スキル）を支払ったのち、そのカードを自分の捨て山に移します。これでそのカードはあなたのデッキに加わりました。

### B) 仕掛けを使用する

仕掛けカードとは、ダンジョン列にあるカードのうち、カード名の背景色が紫色のカードのことを言います。

仕掛けカードは前項同様、プレイヤーが保有するスキルのリソースを支払うことで獲得することができます。しかし、それらと異なり、あなたのデッキに加わることはありません。その代わりに、仕掛けカードを獲得した瞬間、そのカードに文面で記されている効果を適用します。そうした効果は「使用：～」と記されています。効果の適用後、カードをダンジョンの捨て山（自分の捨て山ではなく）に移します。

仕掛けカードを獲得（＝効果の適用）するために支払うべきスキルの量（コスト）は、そのカードの右下端に記されています。

### C) モンスターと戦う

モンスターカードとは、ダンジョン列にあるカードのうち、カード名の背景色が赤色のカードのことを言います。モンスターカードはスキルで獲得するカードではありません。かわりに、プレイヤーは保有する剣のリソースを支払うことで、そのモンスターと戦って倒すことができます。



モンスターと戦って倒すためにプレイヤーが支払わなければならない剣のリソースの量（コスト）は、カードの右下端に記されています。

ダンジョン列にあるモンスターと戦って倒したとき、プレイヤーはボーナスを受け取ります。獲得するボーナスはモンスターカードに「報酬：～」として記されています。ボーナスを受け取った後、倒したモンスターカードはダンジョンの捨て山（自分の捨て山ではなく）に移してください。プレイヤーは、常備カードに置かれているゴブリンと戦って倒すこともできます。ゴブリンは倒してもダンジョンの捨て山には移しません。そのため、プレイヤーは、いつでも何度でもゴブリンと戦って倒すことができ、倒すたびに報酬を獲得することができます。

### D) 市場で買い物をする

市場とは、商人がダンジョンの内部で探検者相手に商売しているマス（右図）のことを指します。「簡単なゲーム用」には4箇所、「難しいゲーム用」には5箇所あります。これらのマスにコマのあるプレイヤーは、ゲーム盤上に残っている市場アイテムを1個購入することができます。



市場アイテムの価格は一律で7ゴールドです。プレイヤーは購入した市場アイテムを常に自身の前に公開しておきます。

各市場アイテムのもつ効果は、ルール説明書の最後のページにまとめてあります。

### E) トンネルを移動する



ゲーム盤にいくつもある四角や丸い部屋はそれぞれトンネルで結ばれています。そうしたトンネルを通過するには、プレイヤーは保有するブーツのリソースを支払わなければなりません。ブーツを1個支払うごとに、1本のトンネルを通過して次の新しい部屋に移動することができます。

ただし、一部のトンネルには次のとおり特殊なルールが適用されます。

-  トンネルに足跡のアイコンが描かれている場合、そのトンネルを通過するためには1個ではなく、2個のブーツを支払わなければなりません。
-  モンスターのアイコンが描かれているトンネルを移動する場合、そのアイコンの数だけのダメージを受けます。モンスターアイコンが描かれているトンネルを通過する際、プレイヤーは剣のリソースを支払うことができます。そして支払った剣の数だけ、受けるダメージの数を軽減することができます。
-  鍵のアイコンが描かれているトンネルは（市場で購入することができる）マスターキーのトークンを保有しているプレイヤーだけが通過することができます。
- 一端が矢印の形になっているトンネルは一方通行です。その向きに逆らって通過することはできません。
- プレイヤーはアイテム（大小）、猿の像、およびアーティファクトが置かれている部屋に進入したとき、そのうち1枚だけを獲得することができます。こうして獲得した物は自分の前に移してください。
- **アーティファクトを獲得したなら、ドラゴンの怒りメーターを1マス上昇させます。**
- プレイヤーは部屋に進入するごとに、その部屋にあるものをいずれか1個しか獲得できません（いったん部屋を出てもう一度入り直せば、同じ部屋にある2個目の物を獲得することもできます）。
- すでにアーティファクトを保有しているプレイヤーは、別のアーティファクトを獲得することはもうできません（基本的に）。
- プレイヤーは、進入した部屋にあるトークンをあえて獲得しないことを選んでもかまいません（より点数の高いアーティファクトを狙う場合、点数の低いアーティファクトを受け取らないという判断が必要になることがあるでしょう）。
- プレイヤーがアイテム（大/小とも）を獲得したときは、そのアイテムを受け取って自分の前に表向きに置いておきます。各アイテムとその効果の一覧がこのルール説明書の12ページにあります。
- 手番中に水晶の洞窟に進入したプレイヤーは、その迷路のような進みづらさに疲弊してしまい、その手番中にはもう、それ以上ブーツを使用することはできなくなってしまいます。そうした場合、次の手番までブーツを消費することはできません。ただし、テレポート（10ページ参照）によって移動することができます。



そのほか、多くのカードに登場する効果に次の2種類あります。

## ・金貨の獲得

**2** 金貨を獲得した場合、プレイヤーは銀行からそのアイコンに記された数字分の金貨を受け取り、自分の前に置いて、それが自分の保有金貨であることを示します。ゲーム終了時には、プレイヤーは保有する金貨1ゴールドにつき勝利点1点を獲得します。また、市場で買い物をしたり、金貨で支払うという指示のあるものに充当させることができます。

手番プレイヤーが手札にある全てのカードをプレイし、獲得したリソースを望むだけ支払ったなら、その手番は終了します。手番終了時に、プレイヤーはプレイした全カードを捨て山に移し、その後、次の手番の準備として、自分のデッキの上から新たに5枚のカードを引いて手札とします。手番終了時に、支払わずに残っているリソース（スキル、剣、ブーツなど）は全て失われます。充分注意してください。

## ・クランク!

カードの中には「クランク! を+○する」と記されているものがあります。これはプレイヤーが音を立ててしまったこと、その大きさを表しています。具体的には「クランク! を+1する」「クランク! を+2する」などと記されています。そうした表記があった場合、プレイヤーは手持ちのキューブをその数字ぶんだけ取り、ゲーム盤右上のノイズエリアに移さなければなりません。

カードの中には、「クランク! を-1する」のようにマイナスの数字のものもあります。そうした場合は逆に、自分のプレイヤー色のキューブを該当する数だけノイズエリアから取って、手持ちに戻してください。クランク! をマイナスしたとき、そうしたキューブが十分にノイズエリアになく、手持ちにその一部または全部を戻すことができないことがあります。そうした場合、プレイヤーはそれ以後、その手番中に得た他のクランク! をプラスするの効果を、そのぶんだけ（手持ちに戻せなかった分まで）打ち消すことができます。ただし、こうした効果は手番終了時に失われるので、次の手番まで持ち越すことはできません。

緑プレイヤーは自分の手番中に、次の5枚（手札全部）をプレイしました。



緑プレイヤーは、プレイしたカードの効果を次のような順番で適用しました。まず、「物音を立てる」のカード効果でクランク! を+1して、手持ちのキューブをノイズエリアに1個移しました。その後、「忍び足」の効果を適用し、いま配置したキューブを手持ちに戻しました。「忍び足」の効果はまだキューブ1個分残っています。そこで緑プレイヤーは、この手番中であれば、さらにクランク! をプラスしたとしても、もう1個分までは無視することができます。

緑プレイヤーはブーツのリソースを2個得ています。そこでそれを支払って、2本のトンネルを通り抜け、水晶の洞窟の部屋に進入しました。なお、水晶の洞窟に進入したので、仮にもっと多くのブーツを持っていたとしても、この手番中にはそれ以上移動することはできません。

続いて、剣のリソースを2個支払ってダンジョン列に並んでいる「オークの戦闘員」と戦闘します。緑プレイヤーは「オークの戦闘員」を倒し、その報酬として3ゴールドを銀行から受け取り、そのモンスターカードをダンジョンデッキの捨て山に移します。最後に、緑プレイヤーは3スキルを支払い、ダンジョン列から「コボルドの商人」を購入し、自分の捨て山に移しました（獲得したばかりなので、「コボルドの商人」の効果や金貨、スキルはまだまったく適用することはできません。捨て山がシャッフルされて新たなデッキとなり、緑プレイヤーがそこから「コボルドの商人」を引いて手札に加え、その後プレイしたときはじめて、その効果を適用することができるのです）。

緑プレイヤーは全ての手札をプレイし、全てのリソースを使い切ったため、手番を終了することになりました。



## ■ VI. ステップ3：ドラゴンの攻撃

このドラゴンの巣窟に君臨する女王ニクトラキアン（通称ニック）は、自らの巣窟にコソコソ出入りし、金銀財宝を盗もうとする泥棒たちを快く思っていません。

各手番の終了時に、もしダンジョン列のカードが5枚以下であった場合、ダンジョン列のカードが6枚になるまでダンジョンデッキの上からカードをめくってダンジョン列に移し、公開します。このとき新たに公開されたカードの中にドラゴンの攻撃アイコンが1個でも描かれていたなら、ドラゴンが攻撃します！（攻撃アイコンが2個以上あっても、ドラゴンは1回しか攻撃しません）

ドラゴンの攻撃の前に、まずはノイズエリアにある全てのキューブを取り、ドラゴンの袋に入れます。そしてドラゴンの袋を振って、中に入っているキューブをよく混ぜてから、ドラゴンの怒りメーターに表示されている数のキューブをドラゴンの袋からランダムに引き出します。このとき引いた黒いキューブはゲームから除外します。黒以外のキューブが引かれた場合、対応するプレイヤーがダメージを受けることとなります（引かれずに袋に残っているキューブは、次の攻撃時に引かれるかもしれません）。つまり、より多くノイズエリアにキューブを配置した（より多くの音を立てた）プレイヤーが多くのキューブを袋の中に入れることになり、ドラゴンの注意を引いて、攻撃される可能性が高くなるわけです。したがって生き残る確率を上げるためには、なるべく物音を立てないことが重要です。



ゲームが進むにつれ、ドラゴンの怒りはだんだんと増していきます。

誰かがアーティファクトを盗むたびに、また誰かがドラゴンの卵（アイテムの一種）を盗むたびに、ドラゴンの怒りメーターが1マス上昇します。それにより次の攻撃ではより多くのキューブが引かれることとなります。ドラゴンの怒りメーターのマスには、赤いアイコンがいくつか描かれています。これは、袋から引くキューブの数を示しており、ドラゴンの怒りが増すほど、その数は増えていきます。そして、多くのキューブが引かれるほど、犠牲者がより出やすくなるという仕組みです。

黄プレイヤーの手番終了時に、ダンジョン列にはカードが3枚しか残っていませんでした。そこで、ダンジョンデッキからカードを3枚めくり、ダンジョン列が6枚になるように補充します。このとき新たにめくった3枚のカードのうちの2枚にドラゴンの攻撃アイコンが描かれていました。そこで、ドラゴンの攻撃が発生します。

まず、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。ドラゴンの怒りメーターはいま5マス目です。そのためドラゴンの袋からキューブを4個引き出します。最初に引き出したのは黒色のキューブでしたので、それは何の効果もありません。それはただちにゲームから除外します。次は緑色のキューブで、緑プレイヤーは1ダメージを受けます。3個目、4個目はいずれも黄色のキューブだったため、黄プレイヤーは2ダメージを受けました。

## ■ VII. ステップ4：プレイヤーのヒットポイント

ダンジョンには危険がいっぱいです。あなたは優秀な盗賊として、宝を手に入れ、生きて帰ってくる可能性を最大限に高めるために、自分の体の状態をキチンと管理しなければなりません。何も盗み出すことができずにすっからかんなのは、死んでしまうと同じくらいダメだってことを、肝に銘じておきましょう。

各プレイヤーのヒットポイント（生命点）はゲーム盤の下部にある「ヒットポイント表」の上で表示します。プレイヤーごとに色に対応するヒットポイント表が1列ずつ用意されています。プレイヤーは、ゲーム中に最初のダメージを受けたとき、自分のヒットポイント表の一番左のマスに自分のキューブを配置します。それ以降のダメージについては、その右側のマスに1個ずつ詰めて配置してゆきます。1マスには1個しか配置できません。

- ドラゴンの攻撃によるダメージを受けた場合は、ドラゴンの袋から引いたキューブをそのままヒットポイント表に配置してください。
- モンスターアイコンのあるトンネルで剣のリソースを支払わずに通過することを選択した場合、プレイヤーは受けたダメージ分のキューブを手持ちの中からヒットポイント表上に配置します。トンネルの通過時のダメージによって自身のヒットポイント表のすべてのマスがキューブで埋まってしまような場合、その移動アクションを行うことはできません。

♡ 辛い、このゲームに登場する効果の中には、ダメージ（ヒットポイント表上のキューブ）を取り除くものもあります。そうした効果でダメージを取り除く場合、回復する分のキューブをヒットポイント表上から取り、手持ちに戻してください。このときは、一番右側に配置されているキューブから優先的に戻します。手持ちに戻ったキューブは、その後クラック!をプラスする効果を適用する際には再利用される（ノイズエリアに移す）こととなります。

自分のヒットポイント表のすべてのマスにキューブが配置されたプレイヤーは、気を失ってゲームから脱落します。

脱落したプレイヤーの末路はそのプレイヤーの「達成度」によって変わります。

- もし脱落したプレイヤーがアーティファクトを獲得しており、かつダンジョンの深部より上まで逃げられている場合、市民に助けられ命をつなぎとめてダンジョンから脱出したこととなります。そのため、ゲーム終了時には最終勝利点を計算することができます（勝利の権利を失わない）。
- いっぽう、脱落したプレイヤーがアーティファクトを獲得していないか、またはダンジョンの深部で気を失った場合には、もう助かりません。つまり脱出失敗で、命を落としたこととなります。そうしたプレイヤーはゲームに敗北します。



深部



アーティファクトを獲得したら、できるだけ早くダンジョンから逃げ出し、開始地点に戻ることを目指しましょう。もしアーティファクトを獲得し、気を失わずに無事にダンジョンから脱出できた（開始地点まで戻ってこれた）場合、プレイヤーは制覇トークンを獲得します。この制覇トークンはゲームの終了時に勝利点 20 点分になります。

プレイヤーは、アーティファクトを獲得していなければ、ダンジョンから脱出することはできません。また、気を失っても助けてくれる人はいません。

## ■ VIII. ステップ 5：ゲームの終了

このヤマはそう簡単にはいきません。ドラゴンに焼かれるぐらいならお縄についたほうが幾分マシです。全ての盗賊は、一旦ダンジョンを脱出したあと、他のライバルへと助言することは何ら問題はありません。

ひとたびダンジョンから脱出したか、あるいは気を失ったプレイヤーは、ゲームから除外されます。そうしたプレイヤーの手番を飛ばしてゲームを続行してください。こうしてゲームから除外されたプレイヤーは以後、クランク! が増えることはなくなります。つまり、ノイズエリアに手持ちのクランク! キューブを移すことはなくなるのです。また、こうしたプレイヤーは、「全てのプレイヤー」を対象とするカード効果の影響も受けることはなくなります。ゲームから除外されたプレイヤーのキューブがドラゴンの袋から引かれた場合、それは黒キューブと同様に扱います。



さらに、一番最初にダンジョンから脱出したか、または気を失ったプレイヤーは自分のプレイヤーコマをダンジョンの入り口の近くにある、ゲーム盤の上部に描かれている「カウントダウン表」の空いている一番左のマスに配置します。一番最初にゲームから除外されたプレイヤーも、後に除外されるプレイヤーと同様に手番は行いません。しかし、この一番最初に除外されたプレイヤーだけは、手番の代わりに次の手順を行います。

このプレイヤーは、カウントダウン表にある自分のコマを右に向かって 1 マス進めます。そしてそのマスに効果があるならそれを適用します。

- カウントダウン表の2~4マス目にプレイヤーコマが入ったとき、ドラゴンの攻撃が即座に発生します。また、これらの攻撃の際には、ドラゴンの袋から追加のキューブを引きます。通常引く数（ドラゴンの怒りメーターにあるアイコンの数）に加え、2マス目の攻撃の際には追加でキューブを1個、3マス目の攻撃の際には追加でキューブを2個、そして4マス目の攻撃の際には追加でキューブを3個引きます。
- 5マス目に入ったときは、ドラゴンは即座にダンジョン内に残っているすべてのプレイヤーを攻撃します。そしてこの時の攻撃により、ダンジョン内に残っているプレイヤー全員が気を失います（ヒットポイントにかかわらず）。

全てのプレイヤーがダンジョンから脱出するか、あるいは気を失った場合には、そこで直ちにゲームが終了します。ダンジョンから脱出したプレイヤーと、深部から逃れた上にアーティファクトを獲得しているプレイヤーだけが、勝利の権利を獲得します。そうした勝利の権利を持っているプレイヤーだけが、自分の最終勝利点を集計し、勝者を判定します。その集計は次のように行います。

-  獲得しているアーティファクトの勝利点
-  その他、保有しているトークンの勝利点
-  5 保有する金貨による勝利点（1ゴールド=1勝利点）
-  3 自分のデッキのカードがもつ勝利点（カードの右上に数字があれば、その数字がそのまま勝利点に加算されます）



上記を集計したのち、獲得している勝利点が最も高いプレイヤーが勝者となり、王国で最高の盗賊となります。最高勝利点のプレイヤーが同点で複数存在する場合、その中でより勝利点の高いアーティファクトを保有しているプレイヤーが勝者となります。

## IX. 補足

学ぶのに遅すぎることはない。どんな知識がいつ役に立ち、果てにあなたの命を助けるのかは予想つきません。

### 市場

ゲーム盤の裏面のダンジョンでは、表の面と異なり、市場はダンジョンの中央に固まっているわけではありません。むしろ、移動中の商人がダンジョンの数カ所にバラバラに点在しています。

### 癒しの泉

「癒しの泉の部屋」に進入したプレイヤーは、ただちにダメージを1点回復することができます。



### カードのプレイする順番

前提条件（〇〇を保有している、〇〇をした場合）を満たしていないと適用できない効果もあります。カードをプレイした順番にかかわらず、手番中にそうした条件を満たすことができれば、そうした効果を適用することができます。

例：〈反乱軍の偵察兵〉の効果は「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」と記されています。〈反乱軍の偵察兵〉の前でも後でも他の仲間カードをプレイして自分の前に置いているなら、カードを1枚引きます。

〈山の王〉は「王冠を保有しているなら、とを得る」と記されています。〈山の王〉をプレイした後、その手番中に市場から王冠を購入した場合でも、剣とブーツを獲得します。

〈お調子者〉は「この手番中、あなたのクランク! が+1されるたびにを得る。」と記されています。あなたは〈お調子者〉をプレイする前にクランク! をプラスしていた場合であっても、そのクランク! の数に対応する個数ぶんのスキルを獲得します。

### 外周トンネル

ゲーム盤の左右端には、盤外につながるトンネルが描かれています。それらのトンネルは反対側のトンネルに互いにつながっているものとみなします。つまり、右側から盤外にむけてそのトンネルを移動すると、左側から盤内に入ってくることになります。このトンネルは通常のトンネルと同じに扱い、通過するにはブーツを1個支払います。

### 獲得時

「獲得時：～」の効果は、ダンジョン列からそのカードを獲得した際に一度だけ適用される効果を示しています。そのカードを手札からプレイしたときには適用されませんので注意してください。



### 危険

ドラゴンの攻撃において、キューブを袋から引く際に、ダンジョン列にあるカードのもつ「危険：～」効果をすべて適用します。



### クランク! キューブが足りなくなった場合

ゲーム中、キューブの手持ちがなくなる場合があります。そうした状態である間、プレイヤーはダメージを受けてトンネルを通過するという選択ができなくなります。しかしその一方で、プレイヤーがクランク! をプラスした場合であっても、もうそれ以上キューブをノイズエリアに移す必要はなくなります。ただし、これらの効果は一時的なものです。あなたの手持ちにキューブが戻ったなら、こうした効果は失われ、もとの状態に戻ります。

### 常備

常備カードにある〈傭兵〉、〈探索〉と〈秘儀の魔法書〉のカードはいずれも有限です。つまり、プレイヤーたちが獲得したことによっていずれかの常備カードが枯渇したなら、以後はもう誰もそのカードを獲得できなくなります。

### 除外

「カードを除外する」という効果をもつカードがいくつかあります。除外されたカードはデッキから完全になくなります。この方法によって初期デッキに含まれている比較的弱いカードを除外するのは賢い戦略でしょう。カードを除外する際は、自分の捨て山にあるカード（またはプレイしたカード）を1枚選び、手番の終了時にそれを箱にしまいます。

### 捨てる

「カードを1枚捨てる」という効果をもつカードがあります。そうした効果によって捨てることのできるカードは、まだプレイしておらず、手札に残っているカードだけです。捨てられたカードはプレイされたことにはならないので、そうしたカードの効果は一切適用しません。つまり、クランク! をプラスする効果をもつカードを捨てるのが望ましいです。カードを捨てることで効果を適用するというカードをプレイした場合、手札を捨てない限りは、効果を適用することはできません。

例：〈器用な手先〉の効果は「手札からカードを1枚選んで捨て、カードを2枚引く。」と記されています。したがって、手札からカードを1枚捨てなければ、カードを2枚引くことはできません。

### テレポート

〈テレポート〉は特殊な移動方法です。その効果により、現在プレイヤーコマがいる部屋とつながっている部屋であればどこへでも移動することができます。このときの移動に関しては、ブーツを支払う必要はありませんし、トンネル内にいるモンスターと戦闘する必要もありません。その上、鍵のかかったトンネルや一方通行さえも無視して移動できます。水晶の洞窟からでも移動できます。ただしもしこの手番中にひとたび水晶の洞窟に入ったなら（それがいかなる方法であっても）、それ以降はプレイヤーはもうブーツのリソースを支払うことはできなくなります。

### 登場

「登場：～」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る効果です。ドラゴンの攻撃を判定する前に適用してください。



### プレイエリア

プレイヤーは手番中に手札をプレイしたとき、そのカードを自分の前に置きます。そうしたカードを置く場所を（自分の）「プレイエリア」と呼びます。これにより、プレイヤーは自分が手番中にプレイしたカードを把握しやすくなります。プレイヤーは、手番中に捨て山をシャッフルしてデッキを作り直す場合、プレイエリアにあるカードを混ぜ込まないように注意してください。

## 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, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

## Production

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

## Additional Game Design

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

## Game Development

Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

### Special thanks to:

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

The Wizard's Chest in Denver ([wizardschest.com](http://wizardschest.com))



### 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：吉澤淳郎

編集：小野大輔

DTPワーク：すぎきあきら

[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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

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

© 2019 Dire Wolf Digital, Inc. All Rights Reserved.

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



## ■早見表

### アイテム (大)



**ポーション (大)**：プレイヤーは手番中にこのポーションを使用することができます。使用した時、2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)。



**スキルブースター (大)**：このトークンを獲得した時、ただちにスキルを5個獲得します。使用後はこのトークンを箱にしまいます。



**宝箱 (大)**：5ゴールドとして扱います。ゲーム終了まで保有していてもかまいませんし、金貨の代わりに支払いに充当してもかまいません。



**天才のひらめき**：このトークンを獲得した時、ただちに自分のデッキからカードを3枚引きます。使用後は、このトークンを箱にしまいます。



**聖杯**：このトークンはゲーム終了まで保有しておきます。ゲーム終了時に7勝利点分として計算します。これはアーティファクトではありません。

### 市場アイテム



**マスターキー**：マスターキーを保有しているプレイヤーは、鍵のかかっているトンネルを通過できるようになります (ゲーム終了時には5勝利点分として計算します)。



**カバン**：カバンを保有しているプレイヤーは、アーティファクトを追加で1個保有することができるようになります (ゲーム終了時には5勝利点分として計算します)。



**王冠**：ゲーム終了時、トークンに記されている勝利点を獲得します (王冠を購入する際は、残っている王冠のうち、必ず勝利点が一番高い王冠から購入しなければなりません)。

### アイテム (小)



**ポーション (小)**：プレイヤーは手番中にこのポーションを使用することができます。使用した時、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)。



**スピードアップポーション**：プレイヤーは手番中にこのポーションを使用することができます。使用した時、1  を獲得します (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)。



**バーサークポーション**：プレイヤーは手番中にこのポーションを使用することができます。使用した時、2  を獲得します (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)。



**スキルブースター (小)**：このトークンを獲得した時、ただちにスキル2個を獲得し、このトークンを箱にしまいます。



**宝箱 (小)**：2ゴールドとして扱います。ゲーム終了まで保有していてもかまいませんし、金貨の代わりに支払いに充当してもかまいません。



**魔法の泉**：このトークンを獲得した手番の終了時に、自分の捨て山、またはプレイエリアにあるカードを1枚選び、それをゲームから除外します。そのカードとこのトークンを箱にしまってください。



**ドラゴンの卵**：このトークンはゲーム終了まで保有しておきます。ゲーム終了時に3勝利点分として計算します。誰かがこのトークンを獲得した時、ドラゴンを怒らせることになり、怒りメーターを1マス上昇させます。