

CLANK!

ルール説明書

2~4人
30~60分
13歳以上

クランク! 拡張: ミイラの呪い

古代のピラミッドの中には莫大な財宝が眠っていますが、それは固い守りに囲まれています。墳墓から盗みだそうとする者には、不死のミイラによる強力な呪いがかかけられ、さらにドラゴンも財宝を嗅ぎ付けてやってきました。ミイラの守護者クロクソベックから上手く逃れることはできるでしょうか？

I. 内容物



両面仕様のゲーム盤 1 枚



ダンジョンデッキ 42 枚
(プロモーションカード 2 枚)



アंक 2 個



ドラゴンマーカー 1 個
(雰囲気を出すために、基本セットのドラゴンマーカーと差し替えることができます)



(ミイラ) カード 1 枚



ピラミッドダイス 1 個



ミイラマーカー 1 個



アイテム (大) 2 個



アイテム (小) 2 個



猿王の像 1 個



市場ボード 1 枚



呪いトークン 24 個

このルール説明書 1 冊

II. ゲームの準備

『クランク! 拡張: ミイラの呪い』では砂漠の奥底へ潜り込むために、新たなゲーム盤が用意されます。

『ミイラの呪い』のゲーム盤を使用する場合は、次の手順にしたがってください。

- ゲーム盤は4つ（地上と、赤・青・黄の地下）のゾーンに分けられており、地中にある三角のどこにもつながっていないゾーンに、ミイラマーカーを配置します。ゲーム開始時は、ミイラマーカーを  のアイコンの位置に配置します。
- 〈ミイラ〉カードを常備カードの〈ゴブリン〉カードの横に並べて置きます。
- ピラミッドダイスをゲーム盤のわきに置きます。
- 猿王の像をゲーム盤の対応するアイコンが描かれているマス（スフィンクスの耳、およびピラミッドの地下中央）に配置します。
- 今回の『ミイラの呪い』で追加された、新たなアイテム（大）（ミイラの宝、ミイラの杯）とアイテム（小）（スカラベ2つ）を基本セットのアイテムと混ぜ、裏向きでシャッフルしてから、ゲーム盤の対応する場所に1個ずつ伏せたまま配置します。空いている場所がなくなった場合、余ったアイテムは伏せたまま箱にしまってください。

『ミイラの呪い』のゲーム盤を使用するか、他のバージョンのゲーム盤を使用するかに関わらず、次の手順にしたがってください。

- 市場ボードをゲーム盤の横に置きます。すべての市場アイテムはここに置きます。
- アンク2個を他の市場アイテムと一緒に置きます。
- 呪いトークン 24 個をゲーム盤の横にまとめておきます。
- 『ミイラの呪い』のダンジョンデッキ 40 枚を基本セットのダンジョンデッキに混ぜてシャッフルします。『ミイラの呪い』を初めてプレイする場合は『クランク! 拡張: 深海の財宝』のカードを混ぜることは勧めませんが、混ぜて遊んでも問題ありません。

その他の準備は基本ゲームと同じです。

III. 墳墓の中

呪い



ゲーム中、あなたは呪いを受ける（指定された数だけ呪いトークンを受け取ってください）ことがあります。また、呪いを取り除く手段もあります（取り除けるのは自分の呪いのみで、他人の呪いを取り除けません）。プレイヤーは、ゲーム終了時に受け取っている呪いトークン1個につき2勝利点を失います。



新しいゲーム盤には1個以上の呪いアイコンが描かれているトンネルがあります。そのトンネルを通過する場合、描かれているアイコンの数と同じ数の呪いを受けなければなりません。

呪いトークンの数に上限はありません。呪いトークンが枯渇してしまった場合、何か他のもので代用してください。

ミイラ

基本セットの〈ゴブリン〉のように、〈ミイラ〉は倒してもダンジョンの捨て山へは移しません。『ミイラの呪い』のゲーム盤は地上と3つの深部といった4つのゾーンに分かれています。ミイラコマが、プレイヤーコマの配置されている部屋と同じゾーンに置かれている時のみ、プレイヤーは〈ミイラ〉と戦闘することができます。

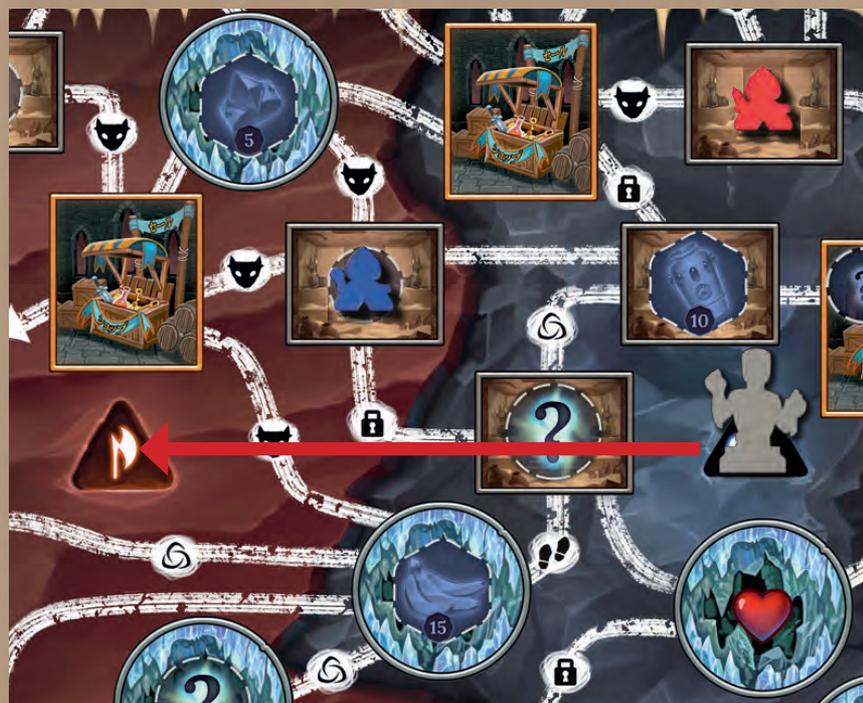
〈ミイラ〉には2つの倒し方があり、それぞれ報酬が異なります。剣のリソースを2個支払うことで倒した場合、銀行から4ゴールド受け取り、呪いを1個受けます。剣のリソースを3個支払うことで倒した場合、現在受け取っている呪いトークンの半分（端数切り上げ）を取り除き、ゲーム盤のわきに戻します。



〈ミイラ〉を倒すたびに、ピラミッドダイスを振り、出目に対応するゾーンにコマを配置します。〈ミイラ〉が移動した場合（現在いるゾーンが示されなかった場合）に、移動した先のゾーンにいるプレイヤーは呪いを1個受け取ります（カードによっては「登場: ~」の効果でピラミッドダイスを振る指示があるので、同じように〈ミイラ〉を移動させてください）。ミイラコマが移動しなかった場合、同じゾーンにいるプレイヤーは呪いを受けることはありません。

プレイヤーは同じ手番中に何度でも〈ミイラ〉と戦って倒すことができます（そのためには〈ミイラ〉の移動した先のゾーンへと追いかける必要があります）。

赤プレイヤーのコマはミイラマーカーが置かれている ♪ のゾーンに置かれています。プレイしたカードから剣のリソースを2個支払ったので〈ミイラ〉を倒すことができました。その後、銀行から4ゴールドと呪いトークンを1個受け取りました。



赤プレイヤーが手番を終えると、ダンジョン列のカードの空きスペースを補充するために、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へと移し、公開しました。〈ウイカースフィンクス〉が公開され、カードには「登場：」の効果でピラミッドダイスを振る指示があります。今回の出目も ♠ だったので、〈ミイラ〉は移動しません。そのため、青プレイヤーは呪いを受け取らずにすみしました。



〈ミイラ〉を倒した後、赤プレイヤーはピラミッドダイスを振ります。出目は ♠ だったので、赤いゾーンへとミイラコマを移動させます。♠ ゾーンには青プレイヤーのコマが置かれているので、青プレイヤーは呪いトークンを1個受け取りました。



新アイテム



ミイラの宝とミイラの杯:これらのトークンは、基本セットの「宝箱 (大)」(5ゴールド扱い) と「聖杯」(7勝利点分) に似ていますが、獲得時にピラミッドダイスを振り、出目にしたがってミイラコマを移動させます。



スカラベ:このトークンを獲得したプレイヤーは、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。獲得時にピラミッドダイスを振り、出目にしたがってミイラコマを移動させます。

猿王の像



このトークンは、10 勝利点を示します。他の猿の像よりも勝利点は高いですが、それ以外については同様に扱います。

アंक



新たな市場アイテムです。他の市場アイテムを購入するようにアंकも購入することができます。購入には7ゴールドの支払いが必要で、購入時に1♥を得て、ゲーム終了時に7勝利点になります。

アーティファクトの獲得

『クラंक!』の基本ゲームでは、アーティファクトが置かれている部屋にコマが侵入した際に、トークンを1枚獲得していました。

そのルールは変更され(この『拡張:ミイラの呪い』を導入するかどうかわず)、手番中のアクションとして、今いる部屋に置かれたアーティファクトを獲得することができます。部屋への侵入時でもなくとも獲得することができます。

例:1回の手番でアーティファクトが置かれている部屋に侵入し、その後の手番でアーティファクトを獲得するアクションができます(その部屋にいる限り)。また、すでにアーティファクトを保有していた場合でも、アーティファクトが置かれている市場に入った場合は、「カバン」を購入してからアーティファクトを獲得することができます。

クレジット

Game Design

Andy Clautice

Original Game Design and Creative Direction

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Nate Storm



www.direwolfdigital.com

f /direwolfdigital
@direwolfdigital

Card Illustration

Derek Herring, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Additional Game Design and Game Development

Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

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.renegadegames.com

f /playRGS
@PlayRenegade
@Renegade_Game_Studios

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: すずきあきら



Published by: Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.

©2021 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

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