

클랭크!

카타콤

<클랭크! 카타콤>과 함께 지하 묘지로 새로운 모험을 떠나보세요!
<클랭크! 카타콤>은 단독으로 사용할 수 있는 스탠드얼론 게임입니다.

본 드래곤 엠브록 베스나가 거처하는 지하 묘지는 아주 위험하고, 온갖 수수께끼로 가득한 곳입니다. 던전 깊은 곳 어딘가로 이어지는 포털과 찾아오는 이들에게 막대한 부를 선사하는 길잡이사당, 드래곤에게 잡혀 구원만을 기다리고 있는 포로들, 원한에 사로잡힌 망령들이 한데 섞여 모험가를 기다리고 있습니다.

던전의 형태는 타일을 놓는 순서에 따라서 매판 달라지기 때문에 들어가기 전까지는 아무것도 알 수 없습니다. 던전 카드 100장도 완전히 새롭게 바뀌었습니다.

보물을 들고 드래곤의 눈을 피해 가능한 한 빨리 탈출하세요. 클랭크!(짹그랑) 소리는 내지 않도록 조심하세요. 아무리 부를 많이 얻어도 죽으면 모든 것이 허사랍니다!

구성물



클랭크! 현황판



(양면) 시작 타일 1개



사각 타일 28개
깊은 곳 22개, 안전한 곳 6개



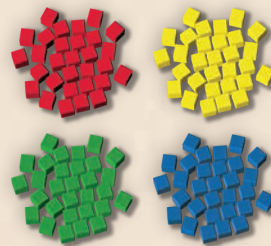
드래곤 말 1개



드래곤 주머니 1개



드래곤 큐브 24개



클랭크! 큐브 120개
(4가지 색깔, 30개씩)



플레이어 말 4개



망령 큐브 5개



기본 카드

용병 15장, 탐사 15장,
비밀의 서 12장, 고블린 1장



시작 카드 4더미

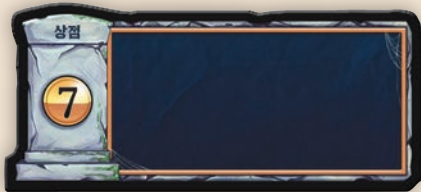
각 더미마다:
도둑질 6장, 헛디딤 2장, 계걸음 1장, 날렵한 움직임 1장



던전 카드 100장



토큰 상세 설명 참조표



상점판



유물 토큰 7개



주요 비밀 토큰 11개



부가 비밀 토큰 20개



배낭 토큰 2개



혈석 목걸이 토큰 2개



도둑 도구 모음 토큰 3개



왕관 토큰 3개



포로 토큰 20개



황금 원숭이 상 토큰 3개



임무 완수 토큰 4개

게임 소개



보관함(상자 및 트레이)
※ 구성물을 잃어버리지 않도록
보관함에 넣어 보관하세요.



금화 토큰 다수



자물쇠 따개 토큰 24개

<클랭크! 카타콤>에 오신 것을 환영합니다

<클랭크! 카타콤>은 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>에 몇 가지 흥미로운 요소를 더해 발전시킨 스탠드얼론 게임입니다. 하지만 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>를 해본 적이 없거나, 잘 모르더라도 괜찮습니다. <클랭크! 카타콤>을 즐기는 데 필요한 내용은 이 규칙서에 모두 담겨 있습니다.

<클랭크! 카타콤>은 텍 빌딩 게임입니다. '텍'이란 처음에 보유한 시작 카드와 게임 진행 중에 얻는 카드로 구성된 카드 더미를 말합니다. 모든 플레이어는 완전히 같은 구성의 카드들로 게임을 시작하지만, 던전을 탐험하면서 각자의 선택에 따라 서로 다른 카드를 획득합니다. 이렇게 획득한 카드는 각각 제공하는 자원과 효과가 다르기 때문에, 플레이어들은 자신의 전략에 맞춘 차별화된 카드 더미를 만들어 나가게 됩니다.

게임을 진행하면서 완수해야 할 목표 2가지는 다음과 같습니다.

- 유물을 챙긴 뒤 드래곤의 던전에서 탈출해 시작 지점인 던전 입구로 돌아오세요.
- 유물과 다른 전리품을 모아 상대보다 높은 점수를 얻어야 합니다. 되도록 많은 보물을 훔쳐 왕국 최고의 도둑이 되세요!



<클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>의 규칙에 익숙하다면, 왼쪽 아이콘이 붙은 글상자를 찾아서 읽어보시기를 바랍니다. <클랭크! 카타콤>에서 달라진 점들을 강조해 두었습니다.

또한, <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>의 규칙서에서 '새로운 카드 얻기'와 '텍'으로 기재된 부분을, <클랭크! 카타콤>에서는 각각 '카드 획득'과 '더미'로 변경하여 설명하였습니다. 가리키는 대상이나 처리 방식에 변화가 생기는 것은 아니며, 더 직관적으로 이해를 돕고자 한 업데이트입니다.

게임 준비

A 클랭크! 현황판을 탁자 한쪽에 둡니다.

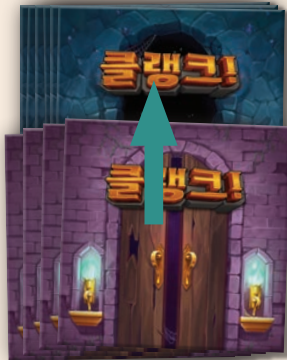
드래곤 말을 분노 트랙에 놓습니다. 인원수에 따라 놓는 위치가 다릅니다.



B 사각 타일 28개를 뒷면 색깔에 따라 구분합니다.

깊은 곳 타일 22개를 잘 섞어, 클랭크! 현황판 옆에 뒷면으로 한 더미를 만들어 쌓아둡니다.


안전한 곳 타일 6개 역시 잘 섞은 후, 그중 2개를 무작위로 뽑아 보지 않고 게임 상자로 되돌려 놓습니다. 이 타일들은 이번 게임에서 사용하지 않습니다. 나머지 안전한 곳 타일들은 깊은 곳 타일 더미 맨 위에 올려놓습니다.





C 다음의 구성물을 모아 은행을 만듭니다.


금화(가치 1, 5, 10짜리) 및 자물쇠 따개 토큰. 이 구성물들은 무한하다고 간주합니다. 토큰을 가져와야 하는데 가져올 토큰이 없다면, 적합한 대체품을 사용하세요.




망령 큐브(흰색) 5개. 


드래곤 큐브(검은색) 24개를 넣은 드래곤 주머니. 

유물 더미. 유물 토큰 7개를 가치가 높은 것부터 낮은 순으로 쌓아 한 더미를 만듭니다. 5점짜리 유물이 맨 위에, 20점짜리 유물이 맨 밑에 있어야 합니다. 

주요 비밀 토큰, 부가 비밀 토큰, 포로 토큰. 토큰을 종류별로 구분한 후, 뒷면으로 잘 섞어 놓습니다. 

상점판. 배낭 2개, 혈석 목걸이 2개, 도둑 도구 모음 3개, 왕관 3개를 상점판 위에 같은 종류별로 쌓아서 놓습니다. 왕관은 내림차순으로 10점짜리가 맨 위에, 8점짜리가 맨 밑에 있도록 놓습니다. 

D 시작 타일을 아무 면으로나 탁자 한가운데에 둡니다. 그 주변으로 게임 도중에 새로운 타일을 놓을 공간을 충분히 마련해 둡니다.

황금 원숭이 상 토큰 3개를 원숭이 사당에 놓습니다. 

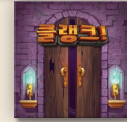
플레이어 수만큼 임무 완수 토큰을 던전 입구에 놓습니다(남는 토큰은 게임 상자에 되돌려 놓습니다).



C

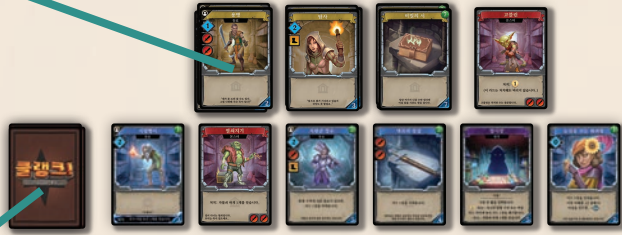


B



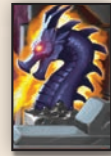
E 시작 타일 및 클랭크! 현황판과 떨어진 곳에 카드를 준비합니다.

기본 카드인 '용병', '탐사', '비밀의 서' 덱을 각각 만들어 놓습니다. 그 옆에 '고블린' 카드를 놓습니다.



던전 카드를 잘 섞어 던전 카드 덱을 만들고, 맨 위 6장을 공개해 던전 구역을 만듭니다.

공개한 카드 중 드래곤의 분노 아이콘이 표시된 카드가 있다면, 새로운 카드를 공개해 이를 대체합니다. 새로 공개한 카드에도 아이콘이 있다면 아이콘이 없는 카드가 나올 때까지 새로운 카드를 공개합니다. 준비 단계에는 던전 구역에 놓인 카드 6장 모두에 드래곤의 분노 아이콘이 없어야 합니다. 교체된 카드는 던전 카드 덱과 합쳐 다시 잘 섞습니다.



던전 카드 덱 옆에 나중에 버려질 던전 카드를 둘 공간을 미리 마련합니다.

E



F

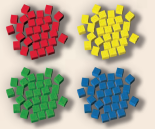
D

F, G

각 플레이어는 자기 앞에 동일한 구성으로 개인 공급처를 만듭니다.



F 각 플레이어는 색깔 하나를 고르고, 그 색깔의 클랭크! 큐브 30개를 가져와 자기 앞에 모아 놓습니다. 이곳을 개인 공급처라고 부릅니다.



또한 자기 색깔 플레이어 말을 가져와 시작 타일 위 던전 입구에 놓습니다. (던전 입구는 던전 바깥에 있는 것으로 간주합니다.)



G 각 플레이어는 아래의 구성물을 개인 공급처에 추가합니다.

자물쇠 따개 토큰 3개(은행에서 가져오세요).



시작 카드 10장:

- 도둑질 6장
- 헛디딤 2장
- 계걸음 1장
- 날렵한 움직임 1장



각자 자신의 시작 카드 10장을 뒷면으로 섞고 그중 5장을 가져와 손에 듭니다.

H 가장 약삭빠른 플레이어가 시작 플레이어를 말합니다 (또는 무작위로 결정합니다). 시작 플레이어부터 시작해 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행하게 됩니다.

시작 플레이어는 자기 색깔의 클랭크! 큐브 3개를 클랭크! 현황판의 클랭크! 구역에 놓습니다. 두 번째 플레이어는 클랭크! 큐브 2개를 놓습니다. 세 번째와 네 번째 플레이어가 게임에 참여한다면 각각 클랭크! 큐브 1개, 0개를 놓습니다.



<클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>의 고정된 게임판이 사라지고, 그 대신 던전을 만드는 타일과 클랭크! 현황판이 생겼습니다. 섹션 A, B, D에서 이와 관련해 달라진 점을 찾을 수 있습니다. 또한 섹션 C에서 유물 및 비밀 토큰과 관련하여 토큰을 준비하는 방법이 달라졌습니다. 섹션 G에서 각자 자물쇠 따개 토큰 3개씩을 가져오는 것도 잊지 마세요.

자기 차례 진행하기

플레이어는 손에 카드 5장을 들고 자기 차례를 시작합니다. **차례를 마치기 전에 반드시 손에 든 모든 카드를 사용해야 하며**, 카드는 원하는 순서로 사용할 수 있습니다. 사용한 카드는 언제든지 볼 수 있도록 차례가 끝날 때까지 자기 앞에 공개해 둡니다. 이곳을 '탐험 구역'이라고 합니다.

대부분의 카드는 행동을 수행하는 데 필요한 자원을 제공합니다. 자기 차례에 수행할 수 있는 행동은 매우 다양하며, 다음 두 쪽에 자세히 적혀 있습니다. 행동을 수행하는 데 필요한 자원만 충분하다면, **자기 차례에 각 행동을 원하는 만큼 수행할 수 있습니다**. 손에 든 카드를 전부 사용하고 나서 행동을 수행해도 되고, 카드와 카드를 사용하는 사이에 행동을 수행해도 됩니다.

대부분의 카드는 다음과 같은 자원을 하나 이상 제공합니다.



기술: '카드 획득'과 '장치 사용' 행동에 주로 사용됩니다.



전투력: '몬스터 처치' 행동에 주로 사용됩니다(가끔 '이동' 행동에 사용하기도 합니다).



이동력: '이동' 행동에 주로 사용됩니다.

여러분이 얻은 기술, 전투력, 이동력은 자동으로 모아집니다. 카드 여러 장으로 자원을 모아서 행동 하나를 수행하는 데 사용해도 되고, 카드 한 장으로 얻은 자원을 나눠서 행동 여러 개를 수행하는 데 사용해도 됩니다. 차례가 끝나면 사용하지 않은 기술, 전투력, 이동력은 사라집니다. 그러니 효율적으로 사용하세요!

카드 효과를 통해 금화나 클랭크!를 얻거나 자기 더미에서 카드를 더 가져올 수도 있습니다.



금화: 금화를 얻으면, 은행에서 금화를 가져와 자기 개인 공급처에 놓습니다. 각 금화는 게임이 끝날 때 1점으로 계산하거나, 게임 도중 '물품 구매' 등의 행동에 사용할 수 있습니다.

클랭크!: 클랭크!를 얻으면 (예를 들어, '+1 클랭크!'), 해당하는 수만큼의 클랭크! 큐브를 자기 개인 공급처에서 클랭크! 현황판의 클랭크! 구역으로 옮깁니다. (개인 공급처에 큐브가 없다면, 지시를 무시합니다.) 클랭크!를 없앨 수도 있습니다. '-X 클랭크!'라는 지시를 받으면 해당하는 수만큼의 자기 색깔 클랭크! 큐브를 클랭크! 구역에서 제거합니다. 클랭크! 구역에 제거할 클랭크! 큐브 개수가 부족하다면 그만큼만 먼저 제거하고, 이번 차례에 클랭크! 큐브를 추가로 얻었을 때 남은 개수만큼 추가로 제거할 수 있습니다. 차례가 끝나면 남은 - 클랭크!는 사라집니다.

카드 가져오기: 카드를 가져올 때는, 던진 카드 더미가 아닌 자기 더미에서 가져옵니다. 만약 자기 더미가 바닥났고 카드를 가져와야 한다면, 자기 버림 카드 더미를 섞어서(탐험 구역에 내려놓은 카드는 같이 섞지 않습니다) 더미를 새로 만들고 마저 가져옵니다.

몇몇 카드 효과는 여러분이 무엇을 가졌는지, 탐험 구역에 어떤 카드가 있는지, 이번 차례에 무엇을 했는지에 영향을 받습니다. 하지만 카드를 사용한 순서는 카드 효과에 영향을 주지 않습니다.

'저항군 장수'에는 '탐험 구역에 다른 동료가 있다면, 카드 1장을 가져옵니다.'라고 적혀 있습니다. '저항군 장수'를 사용하기 전이나 후에 다른 동료 카드를 사용하면 카드를 가져옵니다.

'잠복'에는 '수정 동굴에 있다면, -2 클랭크!'라고 적혀 있습니다. '잠복'을 사용한 후에 수정 동굴에 들어갔더라도, -2 클랭크!를 얻습니다.

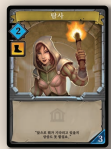
'류트'에는 '이번 차례에 얻은 클랭크!마다 1.'이라고 적혀 있습니다. '류트'를 사용하기 전이나 후에 얻은 클랭크! 각각에 대해 금화를 얻습니다. 심지어 그 전이나 후에 -클랭크!로 클랭크를 제거했더라도 얻는 금화는 그대로입니다.

손에 든 카드를 전부 사용했고 원하는 행동도 전부 수행했다면 차례를 마치겠다고 선언합니다(규칙서 12쪽 차례 마치기 및 드래곤의 공격 참조).

카드 획득

기술을 사용하면 던전 구역에 놓인 카드 중 파란색 깃발에 이름이 적힌 카드를 획득할 수 있습니다.

카드의 기술 비용은 오른쪽 아래에 표시되어 있습니다. 비용을 지불해 카드를 획득하면 자신의 버림 카드 더미에 놓으며, 버림 카드 더미를 섞어 새로운 더미를 만들 때 비로소 자기 더미의 일부가 됩니다. 던전 구역에서 카드를 획득하더라도 그 즉시 던전 카드 더미에서 새로운 카드를 공개해 빈자리를 채우지 않습니다.



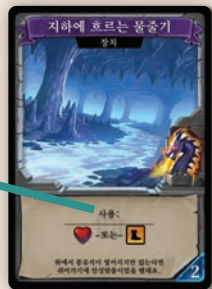
노란색 깃발에 이름이 적힌 기본 카드를 획득할 수도 있습니다. 이 카드들은 매 게임마다 항상 똑같이 기본으로 제공됩니다. 하지만 수량은 정해져 있기 때문에, 플레이어들이 가져가면 남은 수량이 점점 줄어듭니다.

장치 사용

'장치'는 던전 구역에 놓인 카드 중 보라색 깃발에 이름이 적힌 카드입니다.

카드 획득과 마찬가지로 장치 사용도 기술이 필요하며, 기술 비용은 카드 오른쪽 아래에 표시되어 있습니다. 하지만 장치는 자기 카드 더미의 일부가 되지 않습니다.

장치를 사용하면 즉시 카드에 적힌 문구를 수행한 뒤, 던전 카드 버리는 곳에 놓습니다(자신의 버림 카드 더미에 놓아서는 안 됩니다). 이때 즉시 던전 카드 더미에서 새로운 카드를 공개해 빈자리를 채우지 않습니다.

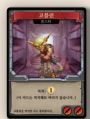


몬스터 처치

'몬스터'는 던전 구역에 놓인 카드 중 빨간색 깃발에 이름이 적힌 카드입니다. 이 카드들은 기술을 사용해서 획득하는 것이 아니라 전투력을 사용해서 처치해야 합니다.

몬스터를 처치하는 데 필요한 전투력은 카드 오른쪽 아래에 표시되어 있습니다.

던전 구역에 놓인 몬스터를 처치하면, 그 카드에 표기된 '처치:' 옆에 적힌 보상을 얻은 뒤, 던전 카드 버리는 곳에 놓습니다(자신의 버림 카드 더미에 놓아서는 안 됩니다). 이때 즉시 던전 카드 더미에서 새로운 카드를 공개해 빈자리를 채우지 않습니다.



기본 카드인 '고블린'을 처치할 수도 있습니다. 하지만 처치하더라도 '고블린'은 버리지 않고 그대로 둡니다. 한 차례에 '고블린'을 여러 번 처치할 수 있으며, 처치할 때마다 보상을 얻습니다.

이동



이동력을 사용하면 터널을 따라 플레이어 말을 움직일 수 있습니다. 여러분은 터널을 따라 방과 방 사이를 오가며, 각 방의 특별한 요소들을 마주하게 됩니다. (해당 요소들에 대해서는 규칙서 10쪽과 11쪽에서 자세히 설명합니다.)

어떤 터널이든 적어도 이동력 1은 필요하며, 일부 터널에는 다음과 같은 추가 규칙이 적용됩니다:

- 터널을 따라 움직이는데 타일 가장자리에서 터널이 끊겼고, 그곳에서부터 연결된 다른 타일이 없다면, 터널 너머로 새로운 타일을 발견합니다(규칙서 9쪽 새로운 타일 발견 참조).

- '발자국 아이콘이 표시된 터널'을 지나가려면 이동력 1이 아닌 2가 필요합니다.



- '몬스터 아이콘이 표시된 터널'을 지나가면 몬스터 수만큼 피해를 입습니다(규칙서 12쪽 체력과 피해 참조). 전투력을 사용하면 사용한 전투력만큼 입을 피해를 줄일 수 있습니다. 원한다면 전투력이 있어도 전투력을 사용하지 않고 피해를 입으며 터널을 지날 수 있습니다.



- '자물쇠 아이콘이 표시된 터널'은 자물쇠 따개를 지불해야 지나갈 수 있습니다. 개인 공급처에서 자물쇠 따개 토크를 가져와 자물쇠 아이콘을 가리도록 놓습니다. 이제 그 터널은 이번 게임 동안 **영구적으로 개방**되며, 모든 플레이어는 이 길을 자유롭게 지나갈 수 있습니다. 드물지만, 두 타일에 걸쳐져 있는 한 터널에 자물쇠 아이콘 2개가 있을 수 있습니다. 이 경우 각각의 자물쇠 아이콘에 대해 자물쇠 따개를 지불해야 합니다.



- '화살표 모양으로 생긴 터널'은 일방향 통행으로, 화살표가 가리키는 방향으로만 지나갈 수 있습니다. 대개는 반대 방향으로 지나갈 수 없습니다.



자물쇠 따개를 사용해 자물쇠 아이콘이 표시된 길을 지나갈 수 있습니다. <클랭크! 카타콤>의 상점에는 만능 열쇠가 없습니다.

물품 구매

상점 방에 있다면, 상점판에 놓인 물품들을 구매할 수 있습니다.

어느 상점 방에서나 구매할 수 있으며, 모든 물품의 가격은 금화 7개로 동일합니다(지불한 금화는 은행에 냅니다). 구매한 물품은 자기 개인 공급처에 놓습니다. 다른 행동과 똑같이 한 차례에 물품 구매 행동을 여러 번 수행할 수 있으며, 한 차례 또는 여러 차례에 걸쳐 같은 종류의 물품을 여러 개 구입해도 됩니다.



상점에서 파는 물품에 대한 자세한 설명은 토크 상세 설명 참조표를 참고하세요.

유물 수집



유물 토크인이 있는 방에 있다면, 유물을 수집해 자기 개인 공급처로 가져올 수 있습니다. 방에 들어가자마자 곧바로 유물을 수집할 필요는 없습니다.

이미 유물을 가지고 있다면 다른 유물을 수집할 수 없습니다. 유물을 한 번 수집하면, 바꿀 수 없으니 신중하게 선택하세요! 더 가치 있는 유물을 얻기 위해 유물을 그냥 지나치는 것도 하나의 전략입니다.

유물을 수집할 때마다, **드래곤 말을 분노 트랙에서 1칸 전진시킵니다.** 유물을 챙겼다면 이제 슬슬 던전 입구 쪽으로 탈출하는 게 좋을 것입니다.



상자, 서고, 감옥 열기

던전 곳곳에는 상자나 서고, 감옥이 숨겨진 방이 있습니다. 그런 방에 있다면, 자물쇠 따개를 지불해 잠겨 있는 상자/서고/감옥을 열 수 있습니다. 자기 개인 공급처에서 자물쇠 따개 토크인을 가져와 해당 타일의 자물쇠 아이콘을 가리도록 놓습니다. 한 번 열린 상자/서고/감옥은 다시 열 수 없습니다.



상자 - 상자를 열었다면, 즉시 은행에서 주요 비밀 토크인 1개를 무작위로 가져와 공개합니다. 주요 비밀 토크인의 효과는 토크인 상세 설명 참조표를 참고하세요. 은행에 남아 있는 주요 비밀 토크인이 없다면 자물쇠 따개를 지불해 상자를 열 수 없습니다.



서고 - 서고를 열었다면, 즉시 기본 카드인 '비밀의 서' 1장을 획득해 자기 버림 카드 더미에 놓습니다(기술 비용을 지불하지 않습니다). 남아 있는 '비밀의 서' 기본 카드가 없다면 자물쇠 따개를 지불해 서고를 열 수 없습니다.



감옥 - 감옥을 열었다면, 즉시 포로 2명을 풀어줍니다. 은행에서 포로 토크인 2개를 무작위로 가져와 공개한 후, 자기 개인 공급처에 놓습니다. 각 포로에 대한 상세한 설명은 토크인 상세 설명 참조표를 참고하세요. 포로 토크인은 점수 계산을 위해 게임이 끝날 때까지 가지고 있습니다. 은행에 남아 있는 포로 토크인이 없다면 자물쇠 따개를 지불해 감옥을 열 수 없습니다(만약 포로 토크인 1개만 남아 있다면, 마지막 포로를 풀어주기 위해 자물쇠 따개를 지불해도 됩니다).



<클랭크! 카타콤>에서는 새로운 방에 들어가자마자 곧바로 유물을 가져오지 않아도 됩니다. 자기 차례 언젠든, 유물 수집 행동을 통해 유물을 가져올 수 있습니다. 상자, 서고, 감옥 열기는 새롭게 추가된 행동입니다.

새로운 타일 발견

<클랭크! 카타콤>의 던전은 타일 1개에서부터 시작하지만, 여러분이 던전을 탐험할수록 더 많은 타일이 깔리면서 점점 커지게 됩니다. 터널을 따라 움직이는데 터널이 타일 가장자리에서 끊겼고, 그곳에서부터 연결된 다른 타일이 없다면, 터널 너머로 새로운 타일을 발견합니다. 뒷면 타일 더미에서 맨 위 타일 1장을 가져와 공개하고, 터널이 끊긴 자리와 연결되게끔 놓습니다.

새로운 타일은 반드시 빈 곳에 놓여야 합니다. 타일끼리 겹쳐서 놓을 수 없습니다. 새로운 타일은 원하는 방향으로 돌려서 놓을 수 있습니다.

타일과 타일의 가장자리는 반드시 온전히 맞닿아야 합니다. 가장자리 1곳이 타일 여러 개와 맞닿거나, 일부만 비게 놓일 수 없습니다. (단, 시작 타일은 예외입니다. 시작 타일의 긴 부분을 반으로 나뉘, 위쪽 절반과 아래쪽 절반에 각각 다른 타일을 놓습니다.)



새로운 타일을 놓아 터널을 완성했다면 원래 있던 타일을 떠나 새로운 타일로 갑니다. 이때 지나가는 터널에 아이콘이 새로 생겼을 수 있습니다. 그렇더라도 터널을 따라 새로운 타일에 도착할 때까지 계속 움직이며, 모든 아이콘은 정상적으로 해결해야 합니다.

발자국 아이콘을 지나가기 위한 이동력이 부족하거나 자물쇠 아이콘을 위한 자물쇠 따개가 없는 등, 터널의 아이콘을 해결할 수 없다면, 그 방향으로는 타일을 놓을 수 없습니다. 이동이 가능한 다른 방향으로 타일을 놓으세요. 하지만 끝까지 이동을 마치기 위해서, 이동 도중에 다른 행동을 수행하는 것은 가능합니다. (카드 획득, 장치 사용, 몬스터 처치 등을 통해 새로운 타일로 이동을 마치기 위해 필요한 자원을 얻게 될 수도 있습니다.)

게임 도중 타일 더미가 바닥나 놓을 타일이 없다면 더는 새로운 타일을 발견할 수 없습니다. 그때부터는 타일 가장자리를 떠나 미발견된 지역으로 이동할 수 없습니다.

처음으로 발견하는 타일 4개는 색깔이 다릅니다.

나머지 타일은 던전의 '깊은 곳'에 해당하는 타일로, 규칙서 14쪽 게임 종료 및 점수 계산에서 자세히 설명합니다.



여기서 설명하는 내용은 전부 새롭게 추가된 내용입니다. 꼼꼼히 잘 읽어보세요.

타일 위의 요소

유물



새로운 타일에 유물 방이 있다면, 유물 더미 맨 위 토큰을 가져와 그 방에 놓습니다. 이렇게 '발견된' 유물은 이제부터 그 방에 있는 누구라도 수집할 수 있습니다(유물 수집 행동을 해야 합니다).

일부 유물 방에는 더하기 아이콘이 1개 또는 2개 있습니다. 이 경우, 유물 더미 맨 위 토큰을 놓지 않고, 더미 맨 위에 서부터 1개 또는 2개 아래에 있는 토큰을 가져와 놓습니다.



더하기 아이콘 2개짜리 유물 방이 있는 타일을 놓았습니다. 지금 맨 위에 보이는 유물 토큰은 가치 10점짜리입니다. 그 밑에는 12점짜리 유물, 다시 그 밑에는 15점짜리 유물이 있습니다. 15점짜리 유물을 가져와 유물 방에 놓습니다.

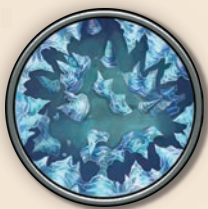
은행에 있는 유물 토큰의 개수보다 유물 방의 개수가 더 많습니다. 유물 더미가 바닥났다면, 유물 방을 발견하더라도 아무것도 놓지 않습니다. 더하기 아이콘이 있는 유물 방을 발견했고, 유물 더미 아래에 있는 유물 토큰 개수가 충분하지 않다면, 남아있는 것 중 가치가 가장 높은 유물을 가져와 놓습니다.

던전 입구

항상 던전 입구에서 게임을 시작합니다. 게임의 목표는 이 방으로 유물을 들고 돌아오는 것입니다(규칙서 14쪽 게임 종료 및 점수 계산 참조). 빈손으로 돌아올 수는 없습니다. 반드시 던전 어딘가에서 유물을 수집한 후 돌아와야 합니다.



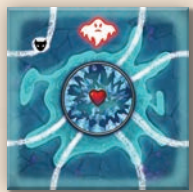
수정 동굴



수정 동굴은 미로처럼 얽혀 있어서 사람들을 지치게 만듭니다. 수정 동굴에 한 번 도착하면, 지쳐서 그 차례에는 더 이상 이동력을 사용할 수 없습니다. '순간 이동'(규칙서 11쪽 카드 효과 참조)을 사용하면 수정 동굴에서 다른 장소로 이동할 수 있지만, 이렇게 이동한 뒤에도 이번 차례가 끝날 때까지 이동력을 사용할 수 없습니다.

망령 출몰 타일

깊은 곳 타일 22개 중 4개는 망령 출몰 타일입니다! 던전에 망령 출몰 타일을 놓았다면, 즉시 은행에서 망령 큐브 1개를 가져와 클랭크! 구역에 놓습니다. (이 큐브는 다음에 드래곤이 공격할 때 드래곤 주머니에 들어가게 됩니다. 자세한 내용은 규칙서 12쪽 차례 마치고 및 드래곤의 공격을 참고하세요.)



잠긴 요소

잠긴 요소가 있는 방에 있다면, 상자/서고/감옥 열기 행동을 할 수 있습니다(규칙서 8쪽 행동 참조).



상점

상점 방에 있다면, 물품 구매 행동을 할 수 있습니다(규칙서 8쪽 행동 참조).

포털



몇몇 터널의 끝에는 방이 아니라 포털이 있습니다. 그러한 터널을 따라 움직인다면, 그렇게 도착한 포털 위에서 멈추지 않습니다. 그 대신, 그 포털로 들어가고, 그런 다음 던전 안 아무 타일의 다른 아무 포털로 나옵니다.

포털로 이어지는 터널을 지나갈 때도 일반적인 이동 규칙(몬스터/자물쇠 아이콘 및 일방향 통행 등)을 모두 적용합니다. 하지만 포털을 통한 이동(방 하나에서 포털 2개를 거쳐 다른 방으로 이동하는 것)은 전체가 이동력 1만 필요로 합니다. '순간 이동'을 사용할 때, 포털을 통해 움직이는 것도 가능합니다. 각 포털의 반대쪽 끝에 있는 두 방이 서로 이웃해 있다고 간주합니다.

포털을 사용하고 나서, 순간 이동 및 이동력을 사용해 추가로 이동하는 것이 가능합니다.

보상

일부 방에 들어가면 보상을 얻을 수 있습니다. 그 방에서 차례를 마칠 필요는 없지만 **그 방의 보상은 차례마다 한 번씩만** 얻을 수 있습니다. 이미 얻은 보상을 다시 얻기 위해서는 이후 차례에 그 방에 다시 들어가야 합니다. (같은 차례에 동일한 종류의 보상이 놓인 다른 방에서는 보상을 얻을 수 없습니다.)

방에서 얻을 수 있는 보상의 종류는 다음과 같습니다:



부가 비밀 - 은행에서 부가 비밀 토큰 1개를 무작위로 가져와 공개합니다. 부가 비밀 토큰의 효과는 토큰 상세 설명 참조표를 참고하세요. 은행에 남아 있는 부가 비밀 토큰이 없다면, 방에 들어가도 해당 보상을 얻지 못합니다.



황금 원숭이 상 - 그 방에 놓인 황금 원숭이 상 토큰 1개를 가져와 자기 개인 공급처에 놓습니다. (황금 원숭이 상은 유물이 아니며, 게임이 끝났을 때 5점으로 계산합니다.)



금화 - 은행에서 금화 아이콘 안에 적힌 숫자만큼 금화를 얻습니다.



치유 - 피해 1을 치유합니다(규칙서 12쪽 체력과 피해 참조).

길잡이사당

길잡이사당에 있다면, 자기 차례 동안 길잡이사당에 표식을 남겨도 됩니다. 이는 특수 행동으로, 자기 개인 공급처에서 큐브 1개를 가져와 길잡이사당의 네 모퉁이 중 비어 있는 칸에 놓습니다. 길잡이사당에 자기 색깔 큐브를 놓았다면, 게임 도중 자기 표식을 남긴 길잡이사당의 개수만큼 은행에서 금화를 가져옵니다. (따라서, 첫 번째 길잡이사당은 금화 1개, 두 번째는 금화 2개, 세 번째는 금화 3개, 이런 식으로 계속됩니다.)



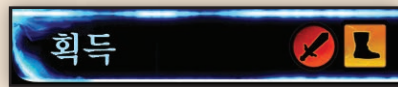
동일한 길잡이사당에 표식을 여러 번 남길 수 없습니다. 또한 자기 개인 공급처에 남은 큐브가 없다면 길잡이사당에 표식을 남길 수 없습니다. (하지만, 길잡이사당에 놓은 큐브들은 더는 클랭크! 큐브로 사용되지 않습니다!)



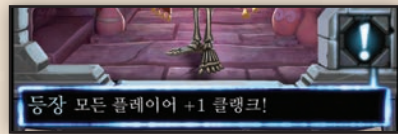
수정 동굴과 상점은 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>와 같습니다. 던전 입구를 통해 던전에서 나올 수 있습니다. 각 방의 보상(은행에서 가져오는 부가 비밀 토큰 포함)은 매 차례에 한 번씩만 얻을 수 있습니다. 나머지 요소들은 전부 새롭게 추가된 내용입니다. 꼼꼼히 잘 읽어보세요.

카드 효과

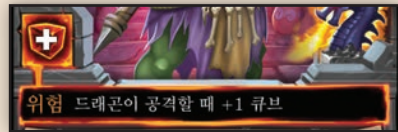
획득 - 카드에 표기된 '획득' 문구는 던전 구역에서 카드를 획득할 때 한 번만 처리합니다. 나중에 손에서 카드를 사용할 때는 그 문구를 무시합니다.



등장 - 던전 구역의 빈자리를 채울 때 공개한 카드에 '등장' 문구가 표기되어 있다면 공개된 즉시 문구를 처리합니다(드래곤이 공격해야 한다면 드래곤이 공격하기 전에 처리합니다). 게임이 시작될 때, '등장' 문구가 표기된 카드가 던전 구역에 놓여 있다면, 시작 플레이어가 차례를 시작하기 전에 문구를 처리합니다.



위험 - 드래곤이 공격할 때마다, 던전 구역에 놓인 '위험' 표시 카드 1장당 큐브 1개를 주머니에서 추가로 뽑습니다.



버리기 - 일부 카드의 효과는 카드를 버리도록 합니다. 손에서 아직 사용하지 않은 카드만 버릴 수 있습니다. 이렇게 카드를 버리면 그 카드의 효과를 적용하지 않기 때문에, 클랭크!를 얻는 카드를 처리하기 좋습니다.

카드를 버리면서 얻는 보상을 받으려면, 반드시 카드를 손에서 버려야 합니다.

'사기꾼'에는 '카드 1장을 버리고 카드 2장을 가져올 수 있습니다.'라고 적혀 있습니다. 버릴 카드가 손에 없다면 카드 2장을 가져올 수 없습니다.

플레이어 순서 - '각 플레이어'가 무언가를 해야 할 때, 보통은 차례를 지켜 순서대로 수행할 필요가 없습니다. 드물게, 순서에 의미가 있는 경우에는(예를 들어, 타일을 돌릴 때 등) 현재 차례를 진행 중이거나 막 차례를 마친 플레이어부터 시작해 시계 방향 순서로 돌아갑니다. 던전에서 나오거나 의식을 잃은 플레이어들은 무시합니다(더 자세한 내용은 규칙서 14쪽 게임 종료 및 점수 계산을 참조하세요).

순간 이동 - 순간 이동은 현재 위치한 방에서 다른 방으로 이동하는 특수한 이동입니다. 순간 이동에는 이동력이 필요하지 않습니다(이번 차례에 수정 동굴에 들어섰다면 순간 이동을 하더라도 여전히 지쳐 있는 상태입니다).

대부분은 '이웃한 방'으로 순간 이동하며, 이웃한 방은 현재 방에서 터널 한 구간으로 연결된 방입니다. 순간 이동할 때, 해당 터널에 그려진 아이콘은 전부 무시하며 일방향 통행인 터널도 거슬러 갈 수 있습니다. 순간 이동을 통해 터널 가장자리에서 그 너머의 새로운 타일을 발견할 수도 있습니다.

폐기 - 일부 카드나 토큰의 효과로 카드를 폐기할 수 있습니다. 폐기된 카드는 더미에서 완전히 제거되기 때문에, 시작 카드처럼 상대적으로 효율이 낮은 카드를 폐기하는 것이 유용합니다. 폐기한 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

차례 마치기 및 드래곤의 공격

손에 든 카드를 전부 사용했고, 행동도 원하는 만큼 수행했다면 차례를 마치겠다고 선언합니다. 그리고 나서, 다음 과정을 순서대로 진행하세요.

1) 탐험 구역 정리 및 카드 손에 가져오기

탐험 구역의 모든 카드를 자기 버림 카드 더미에 놓습니다. 버림 카드 더미에는 카드를 앞면으로 놓아서 (뒷면으로 놓인) 자기 더미와 잘 구별될 수 있게 합니다.

더미에서 다음 차례에 사용할 카드 5장을 가져와 손에 듭니다.

2) 던전 구역에 카드 보충

던전 구역에 카드가 6장 미만이라면, 6장이 될 때까지 던전 카드 더미에서 카드를 공개해 빈자리를 채웁니다. 다음 플레이어의 차례가 시작될 때 던전 구역에 빈자리가 있어서는 안 됩니다.

드물게 던전 카드 더미에 보충할 카드가 모자란 경우에는, 즉시 게임이 끝납니다. 이때까지 던전에서 나오지 못한 플레이어들은 모두 의식을 잃습니다.

3) 드래곤의 공격

던전 구역에 새로 공개된 카드 중 드래곤의 분노 아이콘이 표시된 카드가 있다면 드래곤이 공격합니다! 드래곤의 분노 아이콘이 표시된 카드가 여러 장 공개되었다라든가 드래곤은 한 번만 공격합니다. 새로 공개된 카드에 표시된 드래곤의 분노 아이콘만 드래곤의 공격을 불러온다는 점을 명심하세요. 던전 구역에 카드가 여러 차례 동안 남아 있다고 드래곤의 공격을 여러 번 불러오지 않습니다.



드래곤이 공격하면 클랭크! 구역에 놓인 모든 클랭크! 큐브를 드래곤 주머니에 넣고 잘 섞습니다. 그리고 나서, 현재 드래곤 말이 놓인 분노 트랙에 표시된 수만큼 주머니에서 큐브를 뽑습니다. 드래곤(검은색) 큐브가 나왔다면 은행에 따로 빼두며, 아무도 피해를 입지 않습니다. 하지만 색깔 큐브가 나왔다면 해당 색깔의 플레이어는 뽑힌 큐브 수만큼 피해를 입습니다. 아직 뽑히지 않은 큐브는 주머니에 그대로 둡니다. 따라서 다음 드래곤의 공격 때 뽑힐 수도 있습니다. 클랭크! 구역에 자기 색깔 큐브가 많을수록 드래곤에게 공격받을 가능성이 커집니다. 그러니, 되도록 조용히 던전을 탐험하는 것이 생존의 비결입니다!

게임을 진행할수록 드래곤의 분노는 점점 커집니다. 누군가 유물을 수집할 때마다(또는 특정 부가 비밀을 뽑거나 특정 포로를 풀어줬을 때 등) 드래곤 말을 분노 트랙에서 한 칸 전진시킵니다. 드래곤의 분노가 커지면 드래곤이 공격할 때 더 많은 큐브를 뽑습니다. 한 번에 뽑히는 큐브 수가 많아질수록, 던전에서 살아남기는 점점 더 어려워집니다. 조심해서 움직이세요!

드물지만 드래곤이 공격하고 나서 주머니 속에 큐브가 바닥났다면 남아 있는 모든 플레이어가 의식을 잃으며 즉시 게임이 끝납니다.

망령 - 드래곤의 공격으로 주머니에서 망령(흰색) 큐브가 뽑힐 때마다, 모든 플레이어는 피해를 1씩 입습니다. 공격이 끝나면, 뽑힌 망령 큐브는 전부 클랭크! 구역에 되돌려 놓습니다. (망령 큐브는 다음에 드래곤이 공격할 때 드래곤 주머니에 다시 들어가게 됩니다.)

드래곤 주머니에서 망령 큐브가 뽑혔고, 자기 개인 공급처에 피해를 표시할 큐브가 더는 남아 있지 않다면, 그 대신 은행에 따로 치워둔 검은색 큐브를 가져와 피해를 표시합니다.

체력과 피해

플레이어의 남은 체력은 클랭크! 현황판의 체력 표시 칸을 통해 확인할 수 있습니다. 게임 도중 피해를 입을 때마다 자기 색깔 큐브를 체력 표시 칸 위에 하나씩 놓습니다. 큐브를 놓을 때는 왼쪽부터 채웁니다.



- 드래곤의 공격으로 피해를 입었다면 드래곤 주머니에서 뽑은 큐브를 사용합니다.
- 그 외의 이유로 입은 피해는 자기 개인 공급처에서 큐브를 가져와서 표시합니다. 공급처에 남은 큐브가 없거나 체력 표시 마지막 칸에 큐브를 놓아야 하는 상황이라면, 스스로 피해를 입는 선택을 할 수 없습니다(몬스터 아이콘이 표시된 터널을 전투력 없이 지나가는 경우 등).



일부 효과로 피해를 치유할 수 있습니다. 피해를 치유하면, 체력 표시 칸에 놓인 자기 큐브를 다시 개인 공급처에 되돌려 놓습니다. 이 큐브는 나중에 다시 클랭크! 구역에 놓을 수 있습니다.

자기 체력 표시 칸이 큐브로 다 채워지면, 의식을 잃습니다(규칙서 14쪽 게임 종료 및 점수 계산 참조).



망령(흰색)은 새로운 종류의 큐브입니다. 드래곤이 공격하고 나서 주머니 속에 큐브가 바닥났다면 즉시 게임이 끝납니다.

차례 진행 예시

초록색 플레이어는 자기 차례에 아래 카드 5장을 사용합니다.



초록색 플레이어는 '헛디딤'을 사용해 클랭크! 구역에 클랭크! 큐브 1개를 추가합니다. 그리고 나서, '은신 공격'을 사용해 방금 놓은 그 큐브를 제거합니다. (아직 '은신 공격'의 효과로 얻은 -1 클랭크!가 남아있습니다. 이번 차례에 클랭크! 구역에 추가되는 클랭크! 큐브 1개를 더 제거할 수 있습니다.)

이동력은 2를 얻습니다. 이동력 1을 사용해 몬스터 아이콘이 표시된 터널을 지나갑니다. 이때 전투력 1을 사용해 입을 피해를 줄입니다. 하지만 수정 동굴에 도착했기 때문에, 이번 차례에는 더는 이동력을 사용해 이동할 수 없습니다. 따라서 남은 이동력 1은 무시합니다.

지금 수정 동굴에 있기 때문에, 던전 구역에서 '수정 코볼트'를 처치할 수 있습니다. 남은 전투력 2를 사용해 처치하고 '수정 코볼트'에 적힌 처치 보상으로 기술 2를 얻습니다. 처치한 몬스터는 던전 카드 버리는 곳에 놓습니다.

이제 기술 5(탐험 구역의 카드에서 3, 처치한 '수정 코볼트'에서 2)를 사용해 던전 구역에서 '숙련된 길잡이'를 획득합니다. 획득한 카드는 자기 버림 카드 더미에 놓습니다. (이번 차례에 획득한 '숙련된 길잡이'를 사용해 바로 기술이나 이동력을 얻을 수 없습니다. 버림 카드 더미를 섞어 새로 더미를 만들고, 더미에서 해당 카드를 가져와야 비로소 그 효과를 사용할 수 있습니다.)

손에 든 모든 카드를 사용했고, 카드가 제공하는 자원으로 원하는 만큼 행동했기 때문에 초록색 플레이어는 차례를 마치겠다고 선언합니다. 탐험 구역에 놓인 모든 카드를 자기 버림 카드 더미에 놓고, 다음 차례에 사용할 카드 5장을 더미에서 가져옵니다.



그리고 나면, 던전 구역에 카드를 보충합니다. 초록색 플레이어의 차례가 끝난 후, 던전 구역에 남은 카드는 4장뿐입니다. 따라서 던전 카드 더미 맨 위에서 카드 2장을 공개하여 빈자리를 채웁니다. 그중 1장에 드래곤의 분노 아이콘이 표시되어 있어, 드래곤이 공격합니다.



클랭크! 구역에 놓인 모든 큐브를 드래곤 주머니에 넣습니다. 드래곤 말이 분노 트랙의 5번째 간에 있으므로, 주머니에서 큐브 4개를 뽑습니다.



뽑힌 큐브 중 하나는 드래곤(검은색) 큐브이며 아무 효과가 없습니다. 옆에 치워둡니다. 두 번째 큐브는 초록색입니다. 초록색 플레이어가 피해 1을 입습니다. 마지막 큐브 2개는 모두 노란색입니다. 노란색 플레이어가 피해 2를 입습니다.

게임 종료 및 점수 계산

모든 플레이어가 던전에서 나오거나 의식을 잃으면 게임이 끝납니다.

유물을 얻어 던전 입구에 도착했다면 **던전에서 나오며** 스스로 모험을 끝냅니다.

진행하고 있던 차례를 마저 끝낸 뒤, 던전 구역에 카드를 보충하기 전에 던전에 놓인 자기 플레이어 말을 제거합니다. 그리고 던전 입구 근처에 놓아둔 20점짜리 임무 완수 토큰을 받습니다.



자기 색깔의 체력 표시 칸이 큐브로 다 채워지면(규칙서 12쪽 체력과 피해 참조), **의식을 잃으면서** 강제로 모험이 끝납니다. 의식을 잃은 그 자리에 자기 플레이어 말을 옆으로 눕혀 놓습니다.

유물이 없거나, 자기 플레이어 말이 던전 깊은 곳에 있다면, 안타깝지만 그 플레이어의 점수는 0점입니다. 점수 계산을 하지 않습니다.

깊은 곳

첫 타일 4개는 안전한 곳, 그 이후로 발견하는 색깔이 다른 타일 22개는 깊은 곳입니다. 시작 타일의 절반도 깊은 곳입니다.



플레이어가 던전에서 나왔거나 의식을 잃었다면 해당 플레이어는 더 이상 차례를 진행하지 않습니다. 클랭크! 구역에 자기 클랭크! 큐브를 추가하지 않으며, 모든 플레이어에게 영향을 주는 카드의 효과도 받지 않습니다. 드래곤 주머니에서 자기 색깔 큐브가 뽑혀도 피해를 입지 않습니다. 손에서 카드를 사용하지도, 행동을 수행하지도, 손으로 카드를 가져오지도 않습니다.

그 대신, 해당 플레이어의 차례가 돌아올 때마다, 클랭크! 구역에 놓인 모든 큐브를 드래곤 주머니에 넣은 다음 무조건 큐브 4개를 뽑습니다(2인 게임에서는 큐브 6개를 뽑습니다). 현재 드래곤 말이 놓인 분노 트랙의 위치나 던전 구역에 있는 위험 문구는 무시합니다. 드래곤이 공격할 때처럼, 각 플레이어는 뽑힌 큐브 색깔에 따라 피해를 입습니다.

모든 플레이어가 던전에서 나오거나 의식을 잃어 게임이 끝나면, 유물을 챙겼고 던전 깊은 곳에서 의식을 잃지 않은 플레이어들은 자신이 얻은 점수를 모두 더합니다.



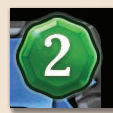
유물 점수
(유물이 없으면 점수 계산을 아예 하지 않습니다!)



토큰 점수
(던전을 나오면서 받은 임무 완수 토큰 점수 포함)



금화 점수(금화 1개당 1점)



카드 점수
(자기 더미/손/버림 카드 더미의 카드 오른쪽 위에 표기된 점수)

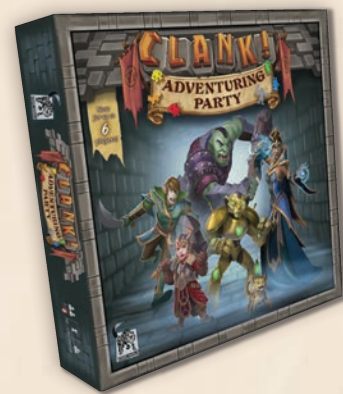
최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리하며, 왕국 내에서 가장 뛰어난 도둑으로 명성을 떨치게 됩니다! 동점인 경우 가치가 더 높은 유물을 수집한 플레이어가 승리합니다.



깊은 곳과 안전한 곳은 색깔이 다릅니다. 시작 타일의 위쪽 절반과 22개의 짙은 색 타일이 깊은 곳에 해당합니다. <클랭크! 카타콤>에는 제한 시간 트랙이 없습니다. 던전을 나오거나 의식을 잃은 플레이어에 대한 내용을 꼼꼼히 읽어보세요.

카타콤에서 파티를 엽시다!

CLANK! Adventuring Party expansion은 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>를 5~6명에서도 즐길 수 있게 해주는 확장입니다. 아래의 규칙을 사용하면, CLANK! Adventuring Party expansion을 <클랭크! 카타콤>과도 함께 사용할 수 있습니다.



게임 준비



5~6명이 게임을 할 수 있도록 준비하려면, Adventuring Party에서 가치 10, 15, 20, 25짜리 유물 토큰 4개를 가져옵니다. (30점짜리 유물은 사용하지 않습니다.) 이 유물들을 <클랭크! 카타콤>의 유물과 합쳐 유물 더미를 만듭니다. (밑에서부터 가치가 높은 것부터 낮은 순으로 쌓되, 가치가 동일하다면 Adventuring Party의 유물을 더 위에 놓습니다.)

Adventuring Party에 들어 있는 만능 열쇠는 절대 게임에 추가하지 않습니다! (<클랭크! 카타콤>에는 만능 열쇠가 존재하지 않습니다.) Invisibility Cloaks 등 다른 상점 물품들은 사용해도 됩니다.

부가 비밀 토큰, 임무 완수 토큰, 금화 토큰, 추가 카드 등 Adventuring Party의 다른 모든 구성물은 꺼내서 함께 사용합니다. 클랭크! 현황판 옆에 side board를 이어 붙여 드래곤의 분노 트랙과 5~6번째 플레이어의 체력 표시 칸을 표시합니다.

원한다면 Adventuring Party의 캐릭터를 사용해도 됩니다(필수는 아닙니다).

유물

5~6명에서 게임을 하고, '더하기 아이콘'이 있는 유물 방 타일을 발견했을 때, 원래 규칙대로 유물 더미 더 아래쪽에 있는 유물 1개를 가져와서 놓지 않습니다. 그 대신, 그 방 한 곳에 더하기 아이콘만큼 유물을 추가로 가져와서 놓습니다.

더하기 아이콘 2개짜리 유물 방이 있는 타일을 놓았습니다. 지금 맨 위에 보이는 유물 토큰은 가치 12점짜리입니다.

12점짜리 유물과 그 밑에 있는 유물 2개(둘 다 15점짜리)를 가져와, 총 3개의 유물을 그 방에 놓습니다.

유물이 2개 이상 놓여 있는 방에서 유물을 수집하는 경우, 가치가 가장 높은 유물을 수집합니다. Adventuring Party의 규칙에 따라, 배낭을 사용하더라도 같은 방에서 유물을 2개째 수집할 수 없다는 점을 명심하세요!



특이한 경우

길잡이사당에 큐브를 놓을 수 있는 칸은 4개뿐입니다. 따라서, 선착순 4명만이 큐브를 놓을 수 있으며 같은 길잡이사당에 도착한 다섯 번째, 여섯 번째 플레이어는 표식을 남길 수 없습니다.

Ape Lord Phantasm을 처치했을 때, 황금 원숭이 붓 포로 토큰을 가지고 있더라도, 해당 토큰을 원숭이 사당에 되돌려놓을 수 없습니다. 황금 원숭이 붓 포로 토큰은 원숭이 사당에 있었던 토큰이 아닙니다.



여기서는 <클랭크! 카타콤>을 Adventuring Party expansion과 함께 사용하기 위한 규칙을 설명합니다.

만든 사람들

게임 디자인

Paul Dennen

게임 디자인 보조

Evan Lorentz, Tim McKnight

제작 총괄

Scott Martins

일러스트 및 그래픽 디자인

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

카드 원화

Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

제작

Evan Lorentz

개발

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

한국어판 번역 및 편집

번역: 송인경 | 교정: 안준희 | 편집: 최선주

감사의 말씀

다이어 울프(Dire Wolf) 디지털 팀과, 그들의 친구, 가족 등 클랭크!를
테스트 플레이해 주신 모든 분들께 감사드립니다!



www.direwolfdigital.com

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

[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.bsky.social/direwolfdigital)



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

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.

※ <클랭크! 카타콤>은 © 2025 Dire Wolf Digital, Inc와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가
한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

클랭크!

카타콤

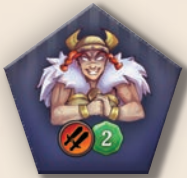
토큰 상세 설명

포로



모험가

즉시 드래곤 말을 분노 트랙에서 1칸 앞으로 움직입니다.
또한 게임 종료 시 3점을 받습니다.



야만인

즉시 이번 차례에 사용할 수 있는 전투력 2를 얻습니다.
또한 게임 종료 시 2점을 받습니다.



성직자

즉시 피해 1을 치유합니다.
또한 게임 종료 시 2점을 받습니다.



할인 쿠폰

상점에서 물품을 구매할 때 단 한 번, 이 토큰을 사용할 수 있습니다. 그렇게 하면 금화 5개를 적게 냅니다. 이 토큰은 어떤 경우에도 (용감한 영웅, 폭동, 전사 등의 효과를 계산할 때) 포로로 간주하지 않습니다. (사용할 때 까지 보유하고, 사용하면 상자에 되돌려 놓습니다.)



황금 원숭이 붓

이 토큰은 황금 원숭이 상으로도 간주합니다.
하지만 게임 종료 시 5점이 아닌, 3점을 받습니다.



망령 들린 포로

즉시 은행에서 망령 큐브 1개를 가져와 클랭크! 구역에 놓습니다. 또한 게임 종료 시 3점을 받습니다.



시장

게임 종료 시 임무 완수 토큰을 보유하고 있다면 5점을 받습니다.



수도승

게임 종료 시 자기 표식을 남긴 길잡이사당 하나마다 1점을 받습니다.



시골뜨기

게임 종료 시 2점을 받습니다.



영장류학자

게임 종료 시 황금 원숭이 상을 하나라도 보유하고 있다면 5점을 받습니다.(황금 원숭이 붓 토큰 포함).



왕자/공주

게임 종료 시 왕관을 보유하고 있다면 5점을 받습니다.



미술사

게임 종료 시 '비밀의 서'를 적어도 2장 보유하고 있다면 5점을 받습니다.



전사

게임 종료 시, 이 토큰을 포함하여, 자신이 풀어준 포로 1명마다 1점을 받습니다.

주요 비밀



던전 지도

이 토큰을 보유하고 있으면 일방향 통행인 터널의 반대 방향으로도 지나갈 수 있습니다. (또한 게임 종료 시 5점을 받습니다.)



성배

게임 종료 시 7점을 받습니다.
성배는 유물이 아닙니다.



고급 기술 발견

즉시 기술 5를 얻습니다.
그리고 나서 토큰을 상자에 되돌려 놓습니다.



금화 주머니

이 토큰은 금화 5개와 같습니다. 게임이 끝날 때까지 보유하거나 일반 금화처럼 사용할 수 있습니다.



상급 치유 물약

자기 차례에 사용해 피해 2를 치유합니다.
(사용할 때까지 보유하며, 사용하면 상자에 되돌려 놓습니다.)

상점 물품



배낭

유물을 추가로 1개 더 가져갈 수 있습니다.
(또한 게임 종료 시 5점을 받습니다.)



혈석 목걸이

이 물품을 구매하려면 반드시 체력 표시 칸에 자기 색깔 큐브가 적어도 5개는 있어야 합니다. 구매하면 즉시 피해 2를 치유합니다. (또한 게임 종료 시 7점을 받습니다.)



도둑 도구 모음

이 물품을 구매하면 즉시 은행에서 자물쇠 따개 2개를 얻습니다.
(또한 게임 종료 시 2점을 받습니다.)



왕관

게임 종료 시 토큰에 적힌 숫자만큼 점수를 받습니다.
(왕관을 구매할 때는 남은 왕관 중 가장 점수가 높은 왕관을 가져갑니다.)

부가 비밀



드래곤의 알

게임 종료 시 3점을 받습니다. 누군가 드래곤의 알을 얻을 때마다 드래곤 말을 분노 트랙에서 1칸 앞으로 움직입니다.



자물쇠 따개

즉시 토큰을 상자에 되돌려 놓으면서, 은행에서 자물쇠 따개 1개를 얻습니다.



마법의 샘

이번 차례가 끝날 때, 자기 버림 카드 더미나 탐험 구역에 있는 카드 중 1장을 선택해 폐기합니다. 폐기한 카드와 이 토큰을 상자에 되돌려 놓습니다.



치유 물약

자기 차례에 사용해 피해 1을 치유합니다.
(사용할 때까지 보유하며, 사용하면 상자에 되돌려 놓습니다.)



신속의 물약

자기 차례에 사용해 이동력 1을 얻습니다.
(사용할 때까지 보유하며, 사용하면 상자에 되돌려 놓습니다.)



힘의 물약

자기 차례에 사용해 전투력 2를 얻습니다.
(사용할 때까지 보유하며, 사용하면 상자에 되돌려 놓습니다.)



수수께끼 상자

길잡이사당에 들어갈 때까지 이 토큰을 보유합니다. 들어가면, 이 토큰을 상자에 되돌려 놓으면서 은행에서 주요 비밀 1개를 얻습니다.



금화

이 토큰은 금화 2개와 같습니다. 게임이 끝날 때까지 보유하거나 일반 금화처럼 사용할 수 있습니다.

황금 원숭이 상



원숭이 사당에 들어가면, 즉시 황금 원숭이 상 토큰 1개를 가져와 개인 공급처에 놓습니다. 이 토큰은 게임 종료 시 5점으로 계산합니다. 황금 원숭이 상은 유물이 아닙니다.



몇몇 상점 물품과 비밀 토큰이 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>와 다릅니다. 포로는 완전히 새로운 유형의 토큰이며, 각 포로에 대한 설명은 반대쪽 면을 참조하세요.