

클랭크! 레거시

ACQUISITIONS INCORPORATED

전리품 주식회사

게임 상자 안에 있는 다른 구성물을 살펴보기 전에 이 페이지에 적힌 내용을 먼저 읽어주세요!

<클랭크! 레거시 전리품 주식회사>는 이름 그대로 레거시 게임입니다. 게임을 진행하면서 여러분이 순간순간 내린 결정은 게임에 영향을 끼치게 됩니다. 구성물에 스티커를 붙이거나, 새로운 내용을 작성하거나(펜은 직접 준비하세요), 심지어 이를 파괴하는 등 영구적인 변화를 주게 되고, 바뀐 결과는 되돌릴 수 없습니다! (“파괴”란 게임 구성물 중 일부를 영구적으로 제거하여 다시는 사용하지 않는다는 의미입니다.)

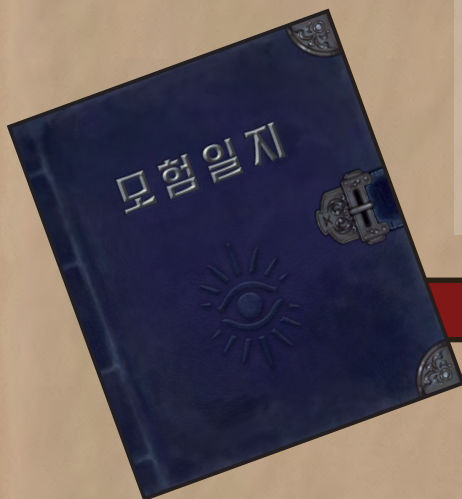
10개 이상의 에피소드로 구성된 일련의 캠페인을 진행하며 여러분만의 전리품 주식회사 분점을 만들어보세요. 여러분의 선택 하나하나에 의해, 이 게임은 세상에서 하나뿐인 게임으로 변하게 될 것입니다.

이 게임의 재미를 온전히 느끼려면 다음 사항에 각별히 주의하세요.

규칙서는 최소 두 명이 함께 읽고 모든 규칙을 올바르게 준수했는지 서로 확인해 주는 편이 좋습니다.



<클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>를 해 본 적이 있다면, 이 게임의 규칙이 익숙하실 겁니다. 하지만 규칙서 하단에 왼쪽 기호가 붙은 글상자는 꼭 읽어보시기 바랍니다. <클랭크! 레거시 전리품 주식회사>에서 달라진 점들을 강조해 두었습니다.



아직 다음 구성물들은 열어보지 마세요!



모험일지에는 캠페인의 전체 줄거리가 담겨 있습니다. 게임 중 플레이어는 모험일지의 특정 번호를 큰 소리로 읽으라는 지시를 받게 됩니다. 지시를 받은 사람 대신 한 명이 도맡아 읽거나, 모두가 돌아가며 번갈아 읽어도 됩니다. **하지만 주어진 지시에 따르고, 선택지에 대한 결정을 내리는 사람은 원래 그 번호를 읽으라는 지시를 받은 사람입니다.**

번호에 적혀 있는 내용은 끝까지 전부 읽어야 합니다. 읽다가 도중에 멈추고 지시에 따르더라도, 지시를 전부 완료한 후에는 다시 돌아가 읽던 내용을 마저 읽으세요. 빠뜨린 내용이 없는지 확인하기 위해 완료된 지시는 해당 지시 왼쪽 확인란에 표시하는 것이 좋습니다.

규칙서에 모험일지를 언제 읽어야 하는지 적혀 있습니다.

반드시 읽으라는 지시가 있을 때만 모험일지를 읽으세요. 지정된 번호를 제외한 다른 내용은 읽지 않도록 주의하세요.



카드 봉인함에는 캠페인을 진행하면서 여러분이 얻게 될 카드가 들어 있습니다. 카드 봉인함 안에 들어 있는 카드를 절대 미리 보거나 섞지 마세요!

각 카드의 오른쪽 가장자리에는 고유 번호가 적혀 있습니다(번호 순서대로 정렬되어 있습니다). 이 번호를 이용해 다른 카드를 보지 않고 원하는 카드를 찾을 수 있습니다.

새롭게 꺼낸 카드는 모험일지가 지시하는 곳에 놓기 전에 항상 소리 내어 읽으세요(또는 모든 플레이어에게 보여 주세요).



스티커 시트(스티커 시트 봉투에 담겨 있습니다)는 캠페인을 진행하면서 게임 구성물에 변화를 줄 때 사용합니다.

일부 스티커는 규칙서의 검은 테두리가 돌린 네모 상자에 붙입니다. 빈 상자에 스티커를 붙이면 새로운 규칙이 만들어집니다. 이미 규칙이 적힌 상자에 스티커를 붙일 수도 있습니다. 그 경우에는 스티커에 적힌 규칙이 기존 규칙을 대신합니다. 규칙 스티커를 붙일 때마다 그 내용을 모든 플레이어에게 소리 내어 읽어 주세요.

모험일지에 카드 봉인함과 스티커를 언제 사용해야 하는지 적혀 있습니다.

모험일지가 지정한 특정 카드 및 스티커를 제외한 다른 구성물은 보지 않도록 주의하세요.

모험일지에서 스티커를 ‘~ 위에 붙이세요’라고 지시하는 경우 이전의 스티커를 덮도록 붙이세요.

이제, 게임을 시작할 준비가 되었나요?

다음 장에 적힌 게임 준비 방법을 읽고 지시에 따르세요.

게임 준비

1) 프롤로그 및 계약서 읽기

R1

여러분이 진행할 게임이 전체 캠페인에서 몇 번째 게임인지 임무 보고서에서 확인합니다. 임무 보고서에 적힌 프롤로그 번호를 모험일지에서 찾아 소리 내어 읽고 지시에 따르세요. 이번 게임에서 게임판의 어떤 면을 사용하는지도 적혀 있습니다. 오른쪽 예시는 지상세계 면을 사용하는 경우입니다.

남은 계약서 카드가 있다면 (이전 게임에서 넘어왔거나 방금 프롤로그를 읽으면서 새로 공개된 것) 게임판 위쪽에 한 줄로 늘어놓습니다. 이곳을 **계약서 구역**이라고 부릅니다. 계약서 구역에 놓인 계약서 카드를 소리 내어 읽고 게임 시작과 관련된 지시가 있다면 그 지시에 따르세요.

2) 후원자 배치

R2

프롤로그에서 이번 게임에 사용할 후원자 카드가 등장했다면, 그 카드를 가져와 소리 내어 읽고 게임판 위쪽에 놓습니다. 후원자 카드에 적힌 내용에 따라 게임 준비 규칙이 바뀔 수도 있습니다.

3) 분점 현황판 배치

게임판 아래쪽에 분점 현황판을 놓습니다. 캠페인을 진행하면서 분점 현황판에 스티커를 붙이게 됩니다. 이 스티커로 인해 게임에 영향을 주는 영구적인 효과가 발생할 수 있습니다(그로 인해 게임 준비 규칙이 바뀔 수도 있습니다).

4) 은행 만들기

게임판 옆에 금화를 모아 놓습니다. 이곳을 **은행**이라고 부릅니다.



부가 비밀 토큰을 물음표가 보이게 뒷면으로 놓고 잘 섞어서 은행에 놓습니다.

R3

R4

5) 드래곤 주머니 및 분노 트랙 준비

모든 드래곤(검은색) 큐브를 드래곤 주머니에 넣고, 주머니를 게임판 옆에 놓습니다. 첫 게임은 드래곤 큐브 24개로 시작하게 됩니다.

드래곤 말을 분노 트랙에 놓습니다.

- 4인 게임에서는 맨 왼쪽 칸에 놓습니다.
- 3인 게임에서는 왼쪽에서 두 번째 칸에 놓습니다.
- 2인 게임에서는 왼쪽에서 세 번째 칸에 놓습니다.



6) 기본 구역 및 모험 구역에 카드 보충

후원자 카드 옆에 기본 카드인 '용병', '탐사', '비밀의 서' 더미를 각각 만들어 놓습니다. 그 옆에 '광신도'(몬스터 카드)를 놓습니다. 이곳을 **기본 구역**이라고 부릅니다.

나머지 카드는 뒷면으로 잘 섞어 모험 더미를 만듭니다. 그렇게 만든 더미에서 맨 위 카드 6장을 공개해 앞면이 보이도록 옆에 늘어놓습니다. 이곳을 **모험 구역**이라고 부릅니다. 이때 사건 카드나 드래곤의 분노 기호가 그려진 카드가 공개되었다면 옆으로 치워 놓고 6장이 다 찰 때까지 새로 카드를 공개합니다(새로 공개한 카드도 사건 카드이거나 드래곤의 분노 기호가 그려져 있다면, 이 역시 치워 둡니다). 카드 6장이 제대로 놓이면, 치워 놓았던 카드를 모험 더미에 다시 넣고 섞습니다.



모험 더미 옆에는 버린 카드를 두는 공간을 마련해 둡니다. 이곳을 버림 모험 카드 더미라고 부릅니다.

7) 게임판에 나머지 토큰 배치



각 플레이어 색깔에 맞는 맥주잔 토큰을 본부 칸 근처에 놓습니다.



주요 비밀 토큰을 뒷면으로 놓고 잘 섞은 후, 주요 비밀 토큰이 그려진 칸마다 1개씩 무작위로 놓습니다. 남은 토큰은 뒷면으로 은행에 놓습니다(부가 비밀 토큰과 섞지 않고 따로 두세요).



신비한 열매를 신비한 열매가 그려진 칸에 앞면(온전한 면)으로 놓습니다.



유물을 동일한 그림이 그려진 칸에 앞면으로 놓습니다(항상 모든 유물이 사용되는 것은 아닙니다. 놓을 칸이 없는 유물은 게임 상자에 되돌려 놓으세요).

R5

R6

R7

상점 물품을 분점 현황판의 상점 구역에 놓습니다(각 물품에 대한 설명은 규칙서 맨 마지막 쪽 참조표를 참조하세요).

8) 개인 물품 보관함 가져오기

플레이어들은 각자 개인 물품 보관함을 1개씩 가져옵니다. 캠페인의 첫 게임이라면, 자신의 캐릭터 이름을 정해 보관함에 적습니다. 플레이어들은 자신의 캐릭터 이름이 적힌 개인 물품 보관함을 캠페인이 끝날 때까지 계속 사용하게 됩니다.

개인 물품 보관함에서 자기 색깔의 클랭크! 큐브 30개를 꺼내 자기 앞에 모아 놓습니다. 이곳을 **개인 공급처**라고 부릅니다. 또한, 각자 인물 말을 고르고 개인 물품 보관함에서 원형 받침대를 꺼내 인물 말 아래에 끼웁니다. 그 인물 말을 게임판 가장 위쪽 가운데에 위치한 본부 칸에 놓습니다. 마지막으로 개인 물품 보관함에서 10장의 시작 카드를 꺼내 뒷면으로 섞은 후, 자기 앞에 한 더미로 쌓아 놓습니다. 더미 옆에는 버린 카드를 두는 공간을 마련해 둡니다. 이곳을 버림 카드 더미라고 부릅니다.



게임 시작 시, 각 플레이어의 더미는 다음과 같이 구성되어 있습니다.

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

R8

R9

9) 플레이어 순서 결정 및 시작 클랭크! 추가

시작 플레이어를 무작위로 정합니다. 그 사람부터 시작해 시계 방향으로 차례가 돌아갑니다. 시작 플레이어는 자기 클랭크! 큐브 3개를 분점 현황판의 클랭크! 구역(판 오른쪽의 깃발 칸)에 놓습니다. 두 번째 플레이어는 자기 클랭크! 큐브 2개를 놓습니다. 3명 이상이 참여한 게임이라면 세 번째 플레이어는 자기 클랭크! 큐브 1개를 놓고, 네 번째 플레이어는 놓지 않습니다.

10) ???

이 준비 단계는 나중에 공개됩니다.

R10

11) 시작 손 카드 가져오기

모든 플레이어는 자기 더미에서 카드 5장을 가져와 손에 듭니다. 시작 플레이어가 첫 번째 차례를 진행합니다.



게임 준비 과정의 1, 2, 3, 7단계에서는 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>에 없던 새로운 구성물들이 등장합니다. 4단계에서는 부가 비밀 토큰을 게임판 위가 아닌 은행에 놓습니다(주요 비밀 토큰은 **게임판 위에 놓고**, 남은 것만 은행에 놓습니다.) 6단계에서 모험 구역에 카드를 보충할 때, 사건 카드가 나오면 그 카드를 치워놓고 카드를 새로 공개합니다.

게임 목표

간단히 말해, 게임 목표는 2가지입니다. (기본 게임이더라도 마찬가지입니다. 규칙서 14쪽 **기본 게임 즐기기**에서 다시 자세히 설명합니다.)

- 유물 토큰을 회수해 본부로 가져오세요.
- 다른 플레이어를 제치고 가장 높은 점수를 기록해 최우수 직원으로 선정되세요.

하지만 사실 그렇게 간단하지는 않습니다.

우선, <클랭크! 레거시 전리품 주식회사>는 턱 빌딩 게임입니다. ‘턱’이란 처음에 보유한 시작 카드와 게임 진행 중에 획득한 카드로 구성된 카드 더미를 말합니다. 모든 플레이어는 같은 구성의 더미를 가지고 게임을 시작합니다. 하지만 차례를 진행하면서 각자 다른 카드를 획득하게 됩니다. 카드의 능력은 매우 다양하기 때문에, 각 플레이어의 더미와 전략은 점점 더 차별화됩니다. 게임에서 승리하기 위해선 자기 더미를 잘 구성하고 적절한 전략을 사용해야 합니다.

또한, <클랭크! 레거시 전리품 주식회사>는 레거시 게임입니다(이름만 봐도 그렇죠?). 플레이어들은 여러 게임으로 구성된 하나의 캠페인을 진행하게 됩니다. 캠페인에서 플레이어들은 분점을 홍보하고 회사의 명성을 드높이기 위해 다양한 계약을 체결하는데, 그 과정에서 어느 정도 협력할 수 있습니다. 함께 의논하여 결정을 내리고, 역할을 나누어 탐사하고, 서로를 더 힘들게 만들 수도 있는 행동은 피하는 식입니다. 물론, 자기 이익을 최우선으로 놓고 각자가 원하는 대로 치열하게 경쟁해도 됩니다(어쨌거나, 여러분의 분점은 여러분의 노고에 힘입어 성장할 테죠).

자기 차례 진행하기

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

대부분의 카드는 행동을 수행하는 데 필요한 자원을 제공합니다. 자기 차례에 수행할 수 있는 행동은 매우 다양하며, 바로 다음 장 5쪽 **행동**에 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’ 행동에 주로 사용합니다.



전투력: ‘몬스터 처치’ 행동에 주로 사용합니다(가끔 ‘이동’ 행동에 사용하기도 합니다).



이동력: ‘이동’ 행동에 주로 사용합니다.

여러분이 얻은 자원은 자기 차례 동안 언제든지 사용할 수 있습니다. 따라서, 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 자원은 사라집니다. 자원을 효율적으로 활용하세요.

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


1


금화: 금화를 얻으면 은행에서 금화를 가져와 자기 앞에 놓습니다. 게임이 끝나면, 보유한 금화 가치만큼 점수를 받습니다. 게임 중 ‘물품 구매’ 행동 등을 통해 금화를 사용할 수도 있습니다.

클랭크!: 클랭크!를 얻으면(예를 들어, “+1 클랭크!”), 해당하는 수만큼의 클랭크! 큐브를 자기 개인 공급처에서 분점 현황판의 클랭크! 구역으로 옮깁니다(개인 공급처에 큐브가 바닥이면 이 지시를 무시합니다). 클랭크!를 없앨 수도 있습니다. “-숫자 클랭크!”라는 지시를 받으면 해당하는 수만큼 클랭크! 구역에서 자기 색깔 클랭크! 큐브를 제거합니다. 이때 클랭크! 구역에서 제거할 클랭크! 큐브 개수가 부족하면, 그만큼만 우선 제거하고 이번 차례에 클랭크! 큐브를 추가로 얻었을 때 남은 개수만큼 추가로 제거할 수 있습니다. 차례가 끝날 때까지 처리하지 못하고 남은 -클랭크!는 사라집니다.

카드 가져오기: 카드를 가져올 때는 자기 더미에서 가져옵니다(모험 더미에서 가져오는 것이 아닙니다). 만약 자기 더미가 바닥났고 카드를 가져와야 한다면, 자기 버림 카드 더미를 섞어서(이번 차례에 사용해 탐험 구역에 내려놓은 카드는 넣지 않습니다) 더미를 새로 만들고 마저 가져옵니다.

몇몇 카드 효과는 여러분이 무엇을 가졌는지 또는 이번 차례에 무엇을 했는지에 영향을 받습니다(규칙서 8쪽 **카드 효과**에서 다시 자세히 설명합니다). 하지만 카드를 사용한 순서는 카드 효과에 영향을 주지 않습니다.

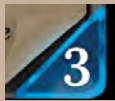
‘프리랜서 전사’에는 “탐험 구역에 다른 동료가 있다면, +.”라고 적혀 있습니다. ‘프리랜서 전사’를 사용하기 전 또는 후에 다른 동료 카드를 사용하면 추가 전투력을 얻습니다.

‘약초 채집’에는 “신비한 열매를 보유하고 있다면, +.”라고 적혀 있습니다. ‘약초 채집’을 사용한 후라도 차례가 끝나기 전에 신비한 열매를 얻으면 추가 기술을 얻습니다.

손에 든 카드를 전부 사용했고 원하는 행동도 전부 수행했다면 차례를 마치겠다고 선언합니다(규칙서 9쪽 **차례 마치기 및 드래곤의 공격** 참조).

카드 획득

기술을 사용하면 모험 구역에 놓인 카드 중 이름 부분이 파란색인 카드를 획득할 수 있습니다.



필요한 기술 비용은 카드 오른쪽 아래에 적혀 있습니다. 비용을 지불해 카드를 획득하면 자신의 버림 카드 더미에 놓으며, 버림 카드 더미를 섞어 새로운 더미를 만들 때 비로소 자기 더미의 일부가 됩니다. 모험 구역에서 카드를 획득했다라도, **그 즉시 빈자리를 채우지는 않습니다.**

기본 구역에 놓인 카드 중 이름 부분이 노란색인 카드도 획득할 수 있습니다. 이 카드들은 항상 기본 구역에 놓여 있습니다. 하지만 카드 장수에 제한이 있어서 플레이어들이 가져가면 남은 카드 수가 줄어듭니다.

몬스터 처치

몬스터는 모험 구역에 놓인 카드 중 이름 부분이 빨간색인 카드입니다. 이 카드들은 기술을 사용해서 획득하는 것이 아니라 전투력을 사용해서 처치해야 합니다.



몬스터를 처치하는데 필요한 전투력은 그 카드 오른쪽 아래에 적혀 있습니다.

모험 구역에 놓인 몬스터를 처치하면, 그 카드의 “처치:” 옆에 적힌 보상을 얻습니다. 그리고 나서, 처치한 몬스터 카드를 버림 모험 카드 더미에 놓습니다(자기 버림 카드 더미에 놓는 것이 아닙니다). 모험 구역에서 몬스터 카드를 처치했다라도, **그 즉시 빈자리를 채우지는 않습니다.**

기본 구역에 놓인 ‘광신도’를 처치할 수도 있습니다. 하지만 처치하더라도 ‘광신도’를 버리지 않습니다. 플레이어들은 자기 차례에 ‘광신도’를 여러 번 처치할 수도 있으며 처치할 때마다 보상을 얻습니다.

이동



이동력을 사용하면 게임판에서 이동할 수 있습니다. 이동력 1을 사용하면 길 한 구간을 지나 새로운 칸으로 이동합니다(칸들의 다양한 특징은 규칙서 6쪽 게임판 위의 요소에 설명되어 있습니다).

어떤 길든 적어도 이동력 1이 필요하며 일부 길에는 다음과 같은 추가 규칙이 적용됩니다.

- 발자국 기호가 그려진 길을 지나려면 그려진 발자국 개수만큼 이동력이 필요합니다. 그중에는 발자국이 회색 돌 위에 그려진 “산길”도 있습니다. 산길에 특별한 효과가 있는 것은 아니지만 산길과 관련이 있는 토큰들이 일부 있습니다.
- 몬스터 기호가 그려진 길을 지나면 그 길에 그려진 몬스터 개수만큼 피해를 입습니다(규칙서 9쪽 체력과 피해 참조). 전투력을 사용하면 사용한 전투력 1당 피해 1을 막을 수 있습니다. 하지만, 그 길을 지나기 위해 반드시 전투력을 사용해야만 하는 것은 아닙니다.



R11

- 카누 토큰이 없으면 카누 기호가 그려진 길(뱃길)을 지날 수 없습니다. 카누 토큰은 상점에서 구매할 수 있습니다.
- 화살표 형태의 길은 일방통행입니다. 화살표 방향으로만 이동할 수 있으며 반대 방향으로 이동할 수 없습니다.
- 반대편에 아무것도 그려져 있지 않은 길도 있습니다. 이런 길로는 이동할 수 없습니다. 캠페인이 진행되면서 (모험일지의 지시에 따라) 길 끝에 도착지가 추가되면 비로소 그 길을 이용할 수 있게 됩니다.



물품 구매

마을 칸에 있다면, 분점 현황판 상점 구역에 놓인 물품들을 구매할 수 있습니다.

어느 마을에서나 구매할 수 있으며, 모든 물품의 가격은 금화 7만 크으로 동일합니다. 구매한 물품은 자기 탐험 구역에 놓습니다. 물품은 **각 플레이어당 종류별로 1개씩만** 소유할 수 있습니다. 하지만 다른 행동과 똑같이, 같은 차례에 물품 구매 행동을 여러 번 수행해서 서로 다른 물품 여러 개를 구매할 수는 있습니다. (상점에서 구매할 수 있는 물품들에 대한 정보는 규칙서 맨 마지막 쪽에 적혀 있습니다.)



마차 탑승

마차 칸에 있다면, 마차에 탑승해 게임판의 다른 마차 칸으로 이동할 수 있습니다. 마차 탑승에는 항상 이동력 1이 필요하며 추가로 금화를 내야 하는 경우도 있습니다. 출발 칸과 도착 칸에 그려진 만큼 비용을 냅니다. 예를 들어, 3짜리 금화가 그려진 마차 칸에서 5짜리 금화가 그려진 마차 칸으로 이동하려면 금화를 8만 크 내야 합니다.



유물 수집

유물 토큰이 놓인 칸에 있다면, 유물을 집어 자기 탐험 구역에 놓을 수 있습니다. 규칙서 6쪽 게임판 위의 요소에 소개되는 다른 토큰들과는 달리, 그 칸에 들어서자마자 유물 토큰을 반드시 집을 필요는 없습니다.

유물을 이미 가지고 있다면 다른 유물을 수집할 수 없습니다. 한번 어떤 유물을 수집하면 더는 다른 유물을 수집할 수 없으니 주의해서 골라야 합니다! 때로는 더 가치 있는 유물을 얻기 위해 유물을 그냥 지나쳐야 하는 경우도 있습니다.

유물을 수집하면, 드래곤 말을 분노 트랙에서 1칸 전진시킵니다. 유물을 얻었다면, 게임판 가장 꼭대기에 있는 본부 칸으로 되돌아가기 위해 노력해야 합니다.



이동 행동에서 설명한 발자국 3개가 그려진 길과 카누 기호는 <클랭크! 맥 빌딩 어드벤처>에는 없던 새로운 요소입니다. 마차 탑승도 마찬가지입니다. 또한, 이제 같은 종류의 상점 물품을 여러 번 구매할 수 없습니다. 자기 차례 중 아무 때나 유물을 수집할 수 있다는 점에도 유의하세요. 유물이 있는 칸에 있으면 언제든지 유물을 집을 수 있습니다. 그 칸에 들어서자마자 반드시 유물을 집어야 하는 것은 아닙니다.



게임판 위의 요소

마차



마차 칸에 있다면, 규칙서 5쪽 행동에서 설명한 대로 마차에 탑승할 수 있습니다.

R12

마법진



마법진 자체가 하나의 칸은 아니며 게임판의 일부 칸에 마법진이 그려져 있습니다. 일부 카드의 효과가 마법진과 관련이 있습니다. 그 외에는 별다른 능력이 없습니다.

보상

게임판의 일부 칸에 들어가면 무언가를 얻을 수 있습니다. 그 칸에서 차례를 마칠 필요는 없습니다. 하지만 **그 칸의 보상은 차례마다 한 번씩만** 얻을 수 있습니다. 이미 얻은 보상을 다시 얻기 위해서는 다음 차례에 그 칸에 다시 들어가야 합니다(동일한 종류의 보상이 놓인 다른 칸에서는 보상을 얻을 수 있습니다). 얻을 수 있는 보상의 종류는 다음과 같습니다.



부가 비밀 - 은행에서 부가 비밀 토큰 1개를 무작위로 가져와서 공개합니다. 부가 비밀 토큰의 효과는 이 규칙서 맨 마지막 쪽에 적혀 있습니다.



주요 비밀 - 그 칸에 놓인 주요 비밀 토큰을 가져와서 공개합니다. 칸에 토큰이 놓여 있지 않다고 해서(다른 플레이어가 먼저 획득 등) 은행에서 토큰을 가져오지는 않습니다. 주요 비밀 토큰의 효과는 이 규칙서 맨 마지막 쪽에 적혀 있습니다.



신비한 열매 - 그 칸에 놓인 신비한 열매 토큰을 가져와서 자기 앞에 앞면(은전한 면)으로 놓습니다.



카드 가져오기 - 자기 더미에서 카드 1장을 가져옵니다.



금화 - 금화 기호 안에 적힌 숫자만큼 금화를 얻습니다.



치유 - 피해 1을 치유합니다(규칙서 9쪽 **체력과 피해** 참조).

R13

지하세계 면 게임판 한가운데에 있는 버섯숲 칸에서는 신비한 열매와 치유 중에서 원하는 것을 고를 수 있습니다. 한 번에 둘 다 얻을 수는 없습니다.

R14

숲



숲 또는 버섯숲(지하세계) 칸에 들어서면, 탈진하게 됩니다. 그 차례에는 더는 이동력을 사용해 이동 행동을 수행할 수 없습니다.

이동력을 다른 용도로는 사용할 수 있습니다(예를 들어, 이동력을 필요로 하는 계약서 완수 등).



하지만 순간이동(규칙서 8쪽 **카드 효과** 참조) 효과로 이동할 수는 있습니다. 하지만, 그렇게 다른 칸으로 이동하더라도 여전히 탈진한 상태이며 이번 차례에는 이동력을 사용해 이동 행동을 수행할 수 없습니다.

본부



항상 본부 칸에서 게임을 시작합니다. 게임 목표는 이곳으로 유물을 가져오는 것입니다(규칙서 12쪽 **게임 종료 및 점수 계산** 참조). 빈손으로 복귀할 수는 없습니다. 본부로 되돌아가기 전에 반드시 유물을 손에 넣어야 합니다.

R15

마을



마을 칸에 있다면, 규칙서 5쪽 행동에서 설명한 대로 물품을 구매할 수 있습니다.

R16

분기점



특정 칸에는 숫자가 적힌 펼친 책 기호가 그려져 있습니다. 이 숫자는 모험일지의 특정 번호를 뜻합니다. 해당 칸에 들어서면, 잠시 차례를 멈추고 모험일지에서 해당 번호를 찾아 읽으세요(전부 읽고 나면 다시 차례를 이어서 진행합니다).

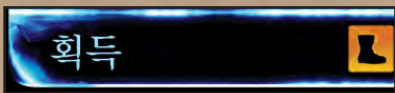
주요 혹은 부가 비밀 토크에서 분기점이 나올 수도 있습니다. 그런 토크가 공개되면, 마찬가지로, 잠시 차례를 멈추고 모험일지에서 해당 번호를 찾아 읽으세요.



숲은 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>의 수정 동굴과 유사하고, 마을은 상점과 유사합니다. 그 외의 것들은 모두 새로운 요소들입니다. 그러니 각 설명을 꼼꼼히 읽어보세요!

카드 효과

획득



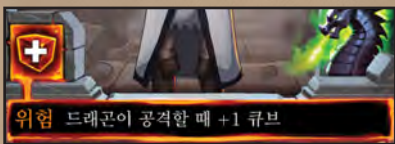
카드에 적힌 '획득' 문구는 모험 구역에서 그 카드를 획득할 때 한 번만 처리합니다(손에서 그 카드를 사용할 때는 그 문구를 무시합니다).

등장



카드에 적힌 '등장' 문구는 그 카드가 모험 구역에 공개될 때 즉시 처리합니다(드래곤 기호가 함께 공개되었다면, 드래곤의 공격을 처리하기 전에 '등장' 문구를 먼저 처리합니다). 게임이 시작될 때, '등장' 문구가 적힌 카드가 모험 구역에 놓여 있으면 시작 플레이어의 차례가 시작되기 전에 처리합니다.

위험



드래곤이 공격할 때마다, 모험 구역에 놓인 '위험' 문구가 적힌 카드 1장당 큐브 1개를 주머니에서 추가로 뽑습니다.

버리기

일부 카드의 효과로 다른 카드를 버릴 수 있습니다. 손에서 아직 사용하지 않은 카드만 버릴 수 있습니다. 이렇게 카드를 버리면 그 카드의 효과를 적용하지 않기 때문에 클릭크!를 얻는 카드를 처리하기가 좋습니다. 카드를 버리면서 받는 보상을 받기 위해서는, 반드시 카드를 먼저 손에서 버려야 합니다.

예시: '모험 자문가'에는 "카드 1장을 버리고 카드 2장을 가져올 수 있습니다."라고 적혀 있습니다. 버릴 카드가 손에 없다면 자기 더미에서 카드 2장을 가져올 수 없습니다.

실행 순서

모든 플레이어가 무언가를 해야 할 때, 보통은 차례를 지켜 순서대로 수행할 필요가 없습니다. 드물게, 수량이 제한된 자원을 얻는 등 순서에 의미가 있는 경우에만, 현재 차례를 진행 중이거나 막 차례를 마친 플레이어부터 시작해 시계 방향 순서로 돌아가며 수행합니다. 본부로 돌아왔거나 의식을 잃은 플레이어는 무시합니다(규칙서 12쪽 게임 종료 및 점수 계산 참조).

R17

R18

R19

더하기

자원을 제공하는 카드 중 일부에는 그 카드가 제공하는 기술, 전투력, 이동력 등에 더하기(+) 기호가 붙어 있습니다. 이 기호는 그 카드가 상황에 따라 그 자원을 더 많이 제공할 수도 있다는 의미입니다.

예시: '프리랜서 성직자'는 언제나 최소한 기술 2를 제공합니다. 그 카드에는 "탐험 구역에 다른 동료가 있다면, +2."라고 적혀 있습니다. 탐험 구역에 다른 동료 카드가 있다면 기술 2가 아니라 기술 4를 얻습니다.

R20

순간이동

순간이동은 어떤 칸에서 다른 칸으로 즉시 이동하는 특별한 이동 방법입니다. 순간이동에는 이동력이 필요하지 않습니다(이번 차례에 숲에 들어섰다면 순간이동을 하더라도 여전히 탈진한 상태입니다).

대부분은 "인접한 칸"으로 순간이동하며, 인접한 칸은 현재 칸에서 길 한 구간으로 연결된 칸입니다. 순간이동할 때, 길에 그려진 기호는 전부 무시하며 일방통행인 길을 거슬러 갈 수도 있습니다.

폐기

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

카드를 폐기하는 것과 파괴하는 것은 의미가 다르다는 것에 유의하세요! 폐기는 영구적인 효과가 아닙니다. 게임이 끝나면 폐기된 카드들을 원래 위치(플레이어 더미, 모험 더미 등)에 되돌려 놓고 다음 게임에서 다시 사용합니다.



"폐기"와 "파괴"를 혼동하지 않도록 주의하세요. 폐기는 <클릭크! 맥 빌딩 어드벤처>에서와 마찬가지로 일시적인 효과입니다. 캠페인을 진행하다 보면 카드를 파괴하는 일도 생길 것입니다. 그때 그 카드를 게임에서 영구적으로 제거합니다.

차례 마치기 및 드래곤의 공격

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

1) 계약서 처리

차례가 끝났을 때 처리하는 계약서가 있는지 확인하고, 조건이 달성되었다면 해당 계약서의 지시를 따릅니다(규칙서 11쪽 계약서 참조).

2) 탐험 구역 정리 및 카드 손에 가져오기

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

다음 차례에 사용할 카드 5장을 더미에서 가져와 손에 듭니다. (드물게 계약서를 완수한 보상으로 이미 손에 카드가 있을 수 있습니다. 그렇더라도 카드 5장을 추가로 가져옵니다.)

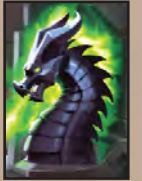
3) 모험 구역에 카드 보충

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

- 모험 구역을 채우는 과정에서 사건 카드가 공개되면, 그 사건 카드의 효과를 즉시 처리하고 버림 모험 카드 더미에 버립니다. 그리고 나서, 다시 모험 구역에 카드를 채웁니다.
- 모험 구역에 카드가 이미 6장 이상 놓여있다면(카드나 모험일지의 효과로) 그대로 둡니다.
- 드물게 모험 더미에 카드가 바닥나서 공개할 카드가 모자라는 경우에는, 버림 모험 카드 더미를 섞어서 모험 더미를 새로 만들고 카드를 마저 공개합니다.

4) 드래곤의 공격

모험 구역에 새로 공개된 카드 중에 드래곤의 분노 기호가 그려진 카드가 있다면, 드래곤 말라트렉스가 공격합니다! 드래곤의 분노 기호가 그려진 카드가 여러 장 공개되었더라도 드래곤은 한 번만 공격합니다. **새로 공개된 카드**에 드래곤의 분노 기호가 그려져 있는 경우에만 드래곤이 공격한다는 점에 유의하세요. 모험 구역에 이미 놓여 있던 카드에 드래곤의 분노 기호가 그려진 것은 무시합니다.



드래곤이 공격하면 클랭크! 구역에 놓인 모든 클랭크! 큐브를 드래곤 주머니에 넣고 잘 섞습니다. 그리고 나서, 현재 드래곤 말이 놓인 분노 트랙에 표시된 수만큼 큐브를 뽑습니다. 드래곤 큐브가 나오면 옆으로 빼둡니다. 아무도 피해를 입지 않습니다. 색깔 큐브가 나오면 해당 색깔의 플레이어는 뽑은 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 탐험하는 것이 생존의 비결입니다!

R21

게임을 진행할수록 드래곤의 분노는 점점 커집니다. 누군가 유물을 집거나 골드 드래곤의 알(부가 비밀 토큰 종류 중 하나)을 얻을 때마다 드래곤 말을 분노 트랙에서 한 칸 전진시킵니다. 드래곤의 분노가 증가하면 드래곤이 공격할 때 더 많은 큐브를 뽑습니다. 한 번에 뽑히는 큐브 수가 많아질수록, 게임에서 살아남기가 점점 더 어려워집니다. 조심해서 움직이세요!

드물지만 드래곤이 공격하고 나서 주머니 속에 큐브가 바닥났다면 남아있는 모든 플레이어가 의식을 잃고, 즉시 게임이 끝납니다.

체력과 피해

플레이어의 남은 체력은 분점 현황판 왼쪽의 체력 표시 칸에서 확인할 수 있습니다. 피해를 입을 때마다 자기 색깔 큐브를 체력 표시 칸 가장 아래에서부터 1개씩 채웁니다.

- 드래곤의 공격으로 인해 피해를 입었다면 드래곤 주머니에서 뽑은 큐브로 표시합니다.
- 그 외의 이유로 인해 입은 피해는 자기 개인 공급처에서 큐브를 가져와서 표시합니다. 공급처에 남은 큐브가 없거나 체력 표시 칸에 큐브를 놓아야 하는 상황이라면, 스스로 피해를 입는 선택을 할 수 없습니다(예를 들어, 몬스터 기호가 표시된 길을 전투력 없이 지나갈 수 없습니다!).

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



자기 체력 표시 칸이 큐브로 다 채워지면, 의식을 잃게 됩니다(규칙서 12쪽 게임 종료 및 점수 계산 참조).



차례를 마치고 나면, 반드시 정해진 단계를 차근차근 해결하세요. 1단계(계약서 처리)는 <클랭크! 맥 빌딩 어드벤처>에는 없던 단계입니다. 3단계(모험 구역에 카드 보충)에서는 사건 카드가 새롭게 추가되었습니다. 또한, 드래곤이 공격하고 나서 드래곤 주머니 속 큐브가 바닥나면 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 '화려한 변장'을 사용해 방금 놓은 그 큐브를 제거합니다. (아직 -1 클랭크가 남았습니다. 이번 차례에 클랭크! 구역에 추가되는 클랭크! 큐브를 1개 더 제거할 수 있습니다.)

이동력은 3을 얻었습니다. 이동력 2를 사용해 길 2개를 지나 숲 칸에 들어섰습니다. 이번 차례에는 더는 이동력을 사용해 이동할 수 없습니다. 따라서 남은 이동력 1은 무시합니다.

지금 숲 칸에 있기 때문에 모험 구역에 놓인 '드라이어드'를 처치할 수 있습니다. 전투력 2를 사용해 처치하고 기술 2('드라이어드'에 적힌 처치 보상)를 얻습니다. 처치한 몬스터 카드는 버림 모험 카드 더미에 놓습니다.

이제 기술 5(탐험 구역의 카드에서 3, 처치한 '드라이어드'에서 2)를 보유하고 있습니다. 기술 5를 사용해 모험 구역에 놓인 '방문 판매'를 획득합니다. 획득한 카드를 자기 버림 카드 더미에 놓습니다. (이번 차례에 얻은 '방문 판매'를 사용해 바로 금화를 획득하거나 이동력을 얻을 수는 없습니다. 버림 카드 더미를 섞어 새로 더미를 만들고, 더미에서 카드를 가져와야 비로소 사용할 수 있습니다.)

손에 든 모든 카드를 사용했고, 카드가 제공하는 자원으로 원하는 만큼 행동했다면 차례를 마치겠다고 선언합니다. 이번 차례에 완수한 계약서는 없습니다. 따라서 탐험 구역에 놓인 모든 카드를 자기 버림 카드 더미에 놓고 다음 차례에 사용할 카드 5장을 더미에서 가져옵니다.



그리고 나면, 모험 구역에 카드를 보충합니다. 카드가 4장뿐이므로, 모험 더미 맨 위에서 카드 2장을 공개하여 빈자리를 채웁니다. 그중 1장에 드래곤의 분노 기호가 그려져 있어 드래곤이 공격합니다.



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

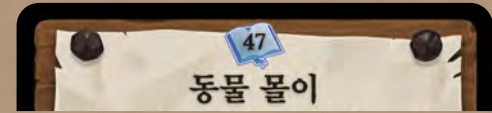


뽑힌 큐브 중 하나는 검은색입니다. 옆에 치워 놓습니다. 드래곤 큐브는 아무 효과가 없습니다. 두 번째 큐브는 초록색입니다. 초록색 플레이어가 피해 1을 입습니다. 마지막 큐브 2개는 노란색입니다. 따라서 노란색 플레이어가 피해 2를 입습니다.

계약서

캠페인을 진행하다 보면 모험일지의 지시에 따라 카드 봉인함에서 계약서 카드를 꺼내 계약서 구역에 놓게 됩니다. 계약서 카드는 전리품 주식회사 직원으로서 여러분이 수행해야 하는 임무를 나타냅니다. 계약서 카드는 절대 모험 더미나 플레이어 더미에 넣지 않습니다. 일부 계약서 카드의 상단에는 숫자가 적혀 있는데, 그 숫자는 해당 계약서를 카드 봉인함에서 꺼내오라고 지시한 분기점의 번호입니다. 플레이어가 같은 번호가 적힌 칸에 들어갈 때마다 모험일지를 반복해서 읽지 않도록 그 번호와 관련된 이야기가 이미 진행 중임을 알려줍니다.

계약서를 완수하기 위해서는 계약서 카드에 적힌 특정 조건을 만족하거나 요구하는 비용을 내야 합니다. 누구든 계약서를 완수할 수 있으며, 주로 차례를 마칠 때 계약서를 완수하게 됩니다.



- 계약서를 완수하면 대개는 모험일지 몇 번을 읽으라는 지시를 받고, 보상도 주어질 수 있습니다. 번호에 적힌 내용은 반드시 **끝까지 전부** 읽어야 합니다. 도중에 무언가를 하라는 지시가 있다면, 지시를 전부 해결한 뒤에 나머지 내용을 마저 읽으세요.
 - 완수하는 방법이 여러 가지인 계약서도 있습니다. 그중에서 한 가지를 골라야 합니다.
 - 게임판 특정 면(지상세계, 지하세계)에서만 완수할 수 있는 계약서도 있습니다. 게임 준비 과정에서 이번 게임에서 완수할 수 없는 계약서는 한쪽에 치워 버려도 됩니다. 이후 게임판이 뒤집어지면 그 계약서를 다시 가져오세요.
 - 게임판의 특정 칸에서만 완수할 수 있는 계약서도 있습니다. 목적지 토큰을 그 칸에 놓아 알아보기 쉽게 표시할 수 있습니다.
- 완수된 계약서는 파괴해도 됩니다. 이번 캠페인에서 그 계약서는 절대 다시 사용하지 않습니다.



목적지 토큰

개인 캠페인 진행

각 플레이어의 개인 물품 보관함에는 개인별 캠페인 진행 상황을 보여주는 트랙이 앞뒤로 2개 그려져 있습니다. 한쪽은 직원 등급, 다른 한쪽은 개인 목표입니다.

직원 등급은 전리품 주식회사에서의 자신의 지위를 나타내는 트랙입니다. 간신히 인정받은 성과 표시를 얻을 때마다 한 칸씩 채우게 됩니다. 성과 표시는 계약서 완수 보상, 모험일지 내용, 게임 종료 후 직원 평가 등 다양한 방법으로 얻을 수 있습니다. 성과 표시를 얻으면 비어 있는 직원 등급 트랙의 가장 앞칸에 펜으로 표시합니다. 트랙은 색깔에 따라 구간이 나뉘는데, 이에 대해서는 규칙서 13쪽 **캠페인 게임 종료**에서 직원 평가와 함께 다시 설명하겠습니다.

개인 목표는 각 플레이어에게 주어진 고유한 업무입니다. 목표를 달성할 때마다 해당하는 칸에 펜으로 표시합니다. 한 게임에서 한 가지 개인 목표를 여러 번 달성할 수도 있습니다(예를 들어, “주요 비밀 토큰 획득”). 개인 목표 한 줄을 달성했다면 그 게임이 끝나고 간신히 인정받은 성과 표시 1개를 얻습니다(규칙서 13쪽 **캠페인 게임 종료** 참조).



이 페이지에 적힌 내용은 전부 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>에는 없던 새로운 요소들입니다. 꼼꼼히 읽어보세요!

게임 종료 및 점수 계산

게임은 **모든 플레이어**가 퇴근하는 즉시 끝납니다. 퇴근에는 정상 퇴근과 강제 퇴근이 있습니다.

드래곤을 피해 무사히 유물을 가지고 **본부 칸으로 돌아오면** 업무를 정상적으로 마친 것입니다. 차례를 마저 진행하고 끝난 뒤, 모험 구역에 카드를 보충하기 전에 게임판에 놓인 자기 인물 말과 클랭크! 구역 놓인 자기 색깔 큐브를 전부 제거합니다. 본부 칸 근처에 놓은 자기 색깔 맥주잔 토큰도 하나 가져옵니다. 이 토큰은 무려 20점짜리입니다.

체력 표시 칸 마지막 칸까지 큐브가 차면 **의식을 잃고** 강제로 퇴근하게 됩니다(규칙서 9쪽 **체력과 피해** 참조). 자기 인물 말을 옆으로 놓으세요. 아직 유물이 없거나 인물 말이 위험 지역에 있다면... 안 됐지만 **당신의 점수는 0점**입니다. 따라서, 점수 계산을 할 필요가 없습니다(캠페인 게임이었다면 추가로 해야 하는 일이 있습니다. 규칙서 13쪽 **캠페인 게임 종료** 참조).


위험 지역




그 과정이 어떠했던, 일단 퇴근한 플레이어는 더는 차례를 진행하지 않습니다. 클랭크! 구역에 큐브를 추가하지 않으며 모든 플레이어에게 영향을 주는 효과에도 영향을 받지 않습니다. 드래곤 주머니에서 자기 색깔 큐브가 뿔어도 피해를 입지 않습니다. 손에서 카드를 사용하지도, 손으로 카드를 가져오지도 않습니다. 당연히 행동 또한 수행하지 않습니다.


그대신, 퇴근한 플레이어의 차례가 돌아오면 클랭크! 구역에 놓인 모든 큐브를 드래곤 주머니에 넣고 잘 섞은 다음 무조건 큐브를 4개 뿔습니다(2인 게임은 6개). 현재 드래곤 말이 놓인 분노 트랙 위치나 모험 구역에 있는 위험 문구의 효과는 무시합니다. 드래곤이 공격할 때처럼, 각 플레이어는 뿔린 큐브 색깔에 따라 피해를 입습니다.


모든 플레이어가 퇴근하면, 각자 자신이 얻은 점수를 모두 더해 최종 점수를 계산합니다(유물을 가지고 있지 않거나 위험 지역에서 의식을 잃은 플레이어 제외).

-  유물 점수(유물이 없으면 점수 계산을 아예 하지 않습니다!)



-  토큰 점수(본부에 도착해서 얻은 맥주잔 토큰 포함)

-  금화 점수(금화에 적힌 숫자만큼)

-  카드 점수(자기 더미, 손, 버림 카드 더미의 카드 오른쪽 위에 적힌 점수)



최종 점수가 가장 높은 플레이어가 이번 게임에서 승리하여 분점 최우수 직원으로 선정됩니다(적어도 다음 게임을 시작하기 전까지는 말이죠)! 동점인 경우, 점수가 더 높은 유물을 얻은 플레이어가 승리합니다.

캠페인 게임을 진행 중이라면, 다음 쪽 **캠페인 게임 종료**로 넘어가세요.



위험 지역은 <클랭크! 맥 빌딩 어드벤처>의 던전 깊은 곳과 같습니다. 제한 시간 트랙은 없습니다. 유물을 가지고 본부 칸에 도착한 플레이어는 클랭크! 구역에서 자기 큐브를 전부 제거한다는 점에 유의하세요.

캠페인 게임 종료

<클랭크! 레거시 전리품 주식회사>는 레거시 게임이기 때문에, 다른 대부분의 보드게임과는 달리, 게임을 끝마친 후에 점수를 계산하고 승자를 정하는 것 외에도 해야 할 일들이 몇 가지 더 있습니다. 캠페인을 진행 중이라면, 매 게임이 끝난 후 다음 과정을 순서대로 진행합니다.

1) 임무 보고서 작성

이번 게임에서 얻은 점수를 임무 보고서에 적습니다(규칙서 12쪽 **게임 종료 및 점수 계산 참조**). 이달의 직원 칸이 게임 도중 채워지지 않았다면, 바로 다음에 오는 에필로그 읽기 단계에 정해지게 됩니다.

여러분이 작성한 임무 보고서(및 각 플레이어의 간신히 인정받은 성과 표시)는 캠페인이 전부 종료되고 본사에서 여러분의 최종 성과를 평가할 때 유용한 자료로 제출될 것입니다.

2) 계약서 및 에필로그 읽기

게임 종료와 관련이 있는 계약서가 있는지 확인하고, 있다면 해당 지시를 따릅니다.

그다음 이번 게임의 에필로그 번호(임무 보고서에 적혀 있습니다)를 모험일지에서 찾아 소리 내어 읽고, 적힌 내용을 빠짐없이 따릅니다.

3) 직원 평가

이번 게임에서 달성한 아래의 항목 1개당 간신히 인정받은 성과 표시 1개씩을 얻어 개인 물품 보관함의 직원 등급 트랙에 표시합니다.

- 점수 1점 이상 획득
- 게임에서 승리
- 개인 목표 한 줄 완료

R25

트랙의 색깔이 바뀌는 구간의 첫 칸에 표시를 하면 다음 등급(브론즈, 실버, 골드)으로 승진한 것입니다! 표시한 칸에 적힌 숫자를 모험일지에서 찾아 읽습니다.

게임 도중에 승진하게 될 수도 있습니다. 그렇더라도 즉시 모험일지를 읽지 않고, 게임이 종료된 후 직원 평가 단계에 모험일지를 읽어야 합니다. 서류란 늘 그렇듯 처리되는 데 시간이 걸리는 법이랍니다.



이 페이지에는 캠페인 게임을 마친 후에 진행해야 하는 과정이 적혀 있습니다. 꼼꼼히 읽어보세요!

4) 구성물 분류

각 플레이어는 자기 더미를 게임을 시작했을 때의 상태로 되돌립니다. 게임 도중에 기본 구역이나 모험 구역에서 얻은 카드는 원래 장소로 되돌려 놓습니다. 폐기한 카드도 원래 장소로 되돌려 놓습니다. 개인 물품 보관함에는 시작 카드 10장만 들어있어야 합니다.

R26

토큰도 전부 제자리에 돌려놓습니다. 게임 도중 얻은 금화, 비밀 토큰, 그 외 다른 모든 토큰을 전부 공급처에 되돌려 놓습니다. 한쪽에 치워 두었거나 게임 상자에 넣었던 토큰도 전부 공급처에 되돌려 놓습니다.

R27

5) 강제 퇴근한 플레이어 확인

이번 게임에서 0점을 얻은 플레이어가 있다면 드란 모험개발 트랙에 X 표시 1개를 추가합니다(규칙서 맨 마지막 쪽). 여러 명이 0점이더라도 X 표시는 1개만 추가합니다.

그리고 나서, 모험일지에서 **167** 을 찾아 읽으세요.

R28

6) 다음 게임

캠페인의 다음 게임을 곧바로 진행할 수 있습니다. 그렇지 않으면, 자기 시작 카드와 색깔 큐브를 개인 물품 보관함에 넣어 보관합니다.

계약서 구역에 남아 있는 계약서 카드들은 다음 게임에서 이어서 사용합니다. 다음 게임을 준비할 때, 해당 계약서 카드들을 게임판 위쪽에 늘어놓습니다. 계약서 카드를 기본 카드와 함께 보관하면 게임 준비가 더욱더 수월해집니다.

여러분의 분점을 선보이세요

다른 분점과 함께하기

<클랭크! 레거시 전리품 주식회사>는 캠페인을 진행해 나가면서 세상에서 하나뿐인 고유한 게임으로 변화해 갑니다. 여러분이 내린 선택에 따라 게임판이 달라지고, 모험 더미의 카드들도 바뀌는 등 다양한 가능성을 품고 있습니다. 하지만 여기서 끝이 아닙니다! 여러분이 즐기던 게임을 다른 사람들의 게임과 섞을 수도 있습니다. 여러분의 게임판과 다른 사람들의 모험 더미를 섞어도 되고, 여러분의 분점 현황판과 다른 사람들의 금고를 섞을 수도 있습니다. 그 무엇이든, 상상 그 이상의 조합이 가능합니다.

하지만 게임의 재미를 온전히 즐길 수 있도록 캠페인을 끝까지 끝낸 후, 다른 분점과 함께하는 것을 추천합니다. 만약 도저히 그때까지 기다릴 수 없다면, **모험일지와 관련된 요소는 전부 제외하세요!** 분기점이나 계약서 등 이야기 전개와 관련된 요소들은 전부 무시합니다. 또한, 이렇게 섞어서 진행한 게임에서는 간신히 인정받은 성과 표시는 얻을 수 없습니다. 충분히 즐긴 후, 원래의 게임으로 돌아오고자 한다면 여러분의 게임 구성물만으로 캠페인을 다시 이어가세요.

기본 게임 즐기기

캠페인을 전부 마친 후에는, <클랭크! 레거시 전리품 주식회사>를 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>와 섞어서 즐길 수도 있습니다.

캠페인을 완료한 레거시 게임의 게임판과 분점 현황판은 그대로 사용하고 모험 더미만 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>의 던전 카드를 사용하세요.

<클랭크! 레거시 전리품 주식회사>의 모험 카드를 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>의 던전 카드에 섞어 넣을 수도 있습니다. 이때, 신비한 열매나 유령, 드란 요원과 같이 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처>에는 없는 요소들이 포함되어 있으니, <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처> 게임판을 사용하는 경우에는 해당 요소들과 관련된 카드는 미리 제외하는 편이 좋습니다.

캐릭터 추가하기

<클랭크! 레거시 전리품 주식회사> 및 <클랭크! 텍 빌딩 어드벤처> 모두에 적용할 수 있는 캐릭터 확장팩을 섞어서 게임을 즐길 수도 있습니다. 캐릭터 확장팩에는 <고위 경영진 팩>과 <“C”팀 팩> 2종류가 있습니다.

밑바닥에서 굴러다니는 생활이 지겨워졌다면 <고위 경영진 팩>을 사용해 보세요. 전리품 주식회사의 핵심 인력이자, 전설적인 모험가인 오민 드란, 짐 다크매직, 비어리, 모르게인이 되어 게임을 즐길 수 있습니다. 인물별로 고유한 시작 더미와 멋진 인물 말이 준비되어 있습니다. (단, 캠페인 게임에서는 이야기가 어색해질 수도 있으니 사용하지 않는 것을 권합니다.)

단숨에 꼭대기에 올라가는게 너무 낙하산으로 느껴지는 분들께는 <“C”팀 팩>을 추천합니다. 분점 성장 신화! 훌륭한 선배들인 월넛 당그라스, 로지 베스팅어, 크쓰리스 드로웁, 도나르 블리첸이 들어있습니다. 인물 말과 시작 더미도 개성 있고 훌륭합니다. 차후에 고위 경영진이 될 수 있을지는 모르겠지만, (아마도) 정년은 보장되어 있지요. 불의의 사고가 생기더라도... 걱정 마십시오. 우리는 언제나 새로운 인재를 받아들일 준비가 되어 있습니다.



만든 사람들

게임 디자인

Andy Clautice

디자인 총괄

Paul Dennen

제작 총괄

Scott Martins

아트 및 그래픽 디자인

Clay Brooks, Anika Burrell, Derek Herring, Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

카드 원화

Harvey Heinrich, Derek Herring, Kenan Jackson, Eun Kyung, Samson Ledesma, Han Pyo Lee, Paul Medalla, Melvin Quito, Raul Ramos, Hyung Sun, Man Suk, Alben Tan

집필

Andy Clautice

제작

Evan Lorentz, Tim McKnight

게임 디자인 및 개발 보조

Paul Dennen, Evan Lorentz, Tim McKnight, Kevin Spak

페니 아케이드

집필 보조

Jerry Holkins

표지 원화

Mike Krahulik

디자인 총괄

Francisco Villaseñor

제작

Elyssa Grant

한국어판 번역

총괄: 권성현 | 번역: 김남광 | 교정: 송인경, 전청운 | 편집: 나준호

<클랭크! 레거시 전리품 주식회사>의 플레이테스트에 참여해 주신 Dire Wolf Digital team의 구성원들과 그 친구 및 가족 분들께 특별히 감사드립니다.



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.renegadegames.com

CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated © 2021 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

Published by: Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.

ACQUISITIONS INCORPORATED and the "AI" logo are registered trademarks of Penny Arcade, Inc.

Acquisitions Incorporated and the Jim Darkmagic, Omin Dran, Viari and Morgaen characters are properties of Penny Arcade, Inc. © 2010-2014. All rights reserved.

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



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com

※ <클랭크! 레거시 전리품 주식회사>는 © 2021 Dire Wolf Digital, LLC.와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

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

참조표

상점 물품



카누

카누 기호가 그려진 뱃길(파란색과 흰색으로 칠해진 점선)을 지나갈 수 있습니다. 게임 종료 시 5점을 받습니다.



왕관

게임 종료 시 토큰에 적힌 숫자만큼 점수를 받습니다(왕관을 구매할 때는 상점에 남은 왕관 중 가장 가치가 높은 왕관을 가져옵니다).

R29

R30

R31

주요 비밀



다크 드래곤의 알

게임 종료 시 3점을 받습니다. 다른 모든 플레이어는 +3 클랭크!를 얻습니다.



번뜩이는 재치

즉시 카드 3장을 가져옵니다. 그리고 나서 토큰을 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



더 대단한 보물

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



상급 치유 물약

자기 차례에 사용해 피해 2를 치유합니다(보유하고 있다가, 사용하면 게임 상자에 돌려놓습니다).

R32

부가 비밀



골드 드래곤의 알

게임 종료 시 3점을 받습니다. 누군가 이 토큰을 얻으면 드래곤 말을 분노 트랙에서 1칸 전진시킵니다.



치유 물약

자기 차례에 사용해 피해 1을 치유합니다(보유하고 있다가, 사용하면 게임 상자에 돌려놓습니다).



힘의 물약

자기 차례에 사용해 전투력 2를 얻습니다(보유하고 있다가, 사용하면 게임 상자에 돌려놓습니다).



신속의 물약

자기 차례에 사용해 이동력 1을 얻습니다(보유하고 있다가, 사용하면 게임 상자에 돌려놓습니다).



카드 폐기

이번 차례가 끝날 때, 자기 버림 카드 더미나 탐험 구역에 있는 카드 중 1장을 골라 폐기합니다. 폐기한 카드와 이 토큰은 게임 상자에 돌려놓습니다.



보물

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

R33



몇몇 상점 물품과 비밀 토큰이 <클랭크! 맥 빌딩 어드벤처>와 다릅니다. 드란 모험개발 트랙도 새롭게 추가되었습니다.

드란 모험개발 트랙

이곳 및 몇몇 세계에서 전리품 주식회사는 최고의 모험가들이 속한 이름 높은 기업입니다. 하지만 뛰어난 업체에 경쟁자는 항상 존재하기 마련입니다. 여러분들은 앞으로 드란 모험개발이라는 회사를 심심찮게 듣게 될 것입니다. 규칙서나 모험일지의 지시에 따라, 이 트랙에 X 표시를 추가할 때에는 항상 비어있는 가장 왼쪽 칸부터 채우세요. 숫자가 적힌 칸에 X 표시를 하게 되면 즉시 모험일지에서 그 번호를 찾아 읽습니다.

		17			88			93			148
--	--	----	--	--	----	--	--	----	--	--	-----