

# 클랭크!

## 덱 빌딩 어드벤처

드래곤이 거처하는 오래된 던전은 왕국 내에서 가장 위험한 장소이며, 오직 뛰어난 도둑만이 이곳에 숨어들 수 있습니다. 드래곤의 보물을 훔치고 던전 깊은 곳에서 탈출해 후세에 이름을 떨치십시오! 하지만 이에 도전하는 경쟁자들이 있으니, 남들보다 앞서 나가려면 출중한 계획과 탁월한 임기응변이 필요합니다.

던전을 탐험하면서 새로운 동료를 맞이하고 빛나는 전리품들을 챙기세요. 하지만 던전에서 부주의하게 행동한다면, 클랭크(짤그랑)! 소리와 함께 드래곤이 여러분의 낚새를 알아챌 수도 있습니다. 또한 유물을 훔칠 때마다 드래곤의 분노는 점점 더 끓어오르고, 그녀의 공격은 더욱더 거세질 것입니다. 그러니 던전에서 살아 나가길 원한다면 경쟁자보다 드래곤의 이목을 끌지 않도록 조심하십시오!

### 구성물



양면 게임판



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



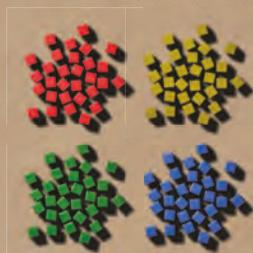
유물 토큰 7개



주요 비밀 토큰 11개



부가 비밀 토큰 18개



클랭크! 큐브 120개  
4가지 색깔 큐브 30개씩



드래곤 말 1개



드래곤 큐브 24개



만능 열쇠 토큰 2개



배낭 토큰 2개



왕관 토큰 3개



황금 원숭이 상  
토큰 3개



임무 완수 토큰 4개



금화 토큰 다수



플레이어 말 4개



드래곤 주머니 1개

# 게임 준비

**A** 게임을 하는 사람을 '플레이어'라 부릅니다. 각 플레이어는 색깔을 하나씩 고르고 그 색깔의 플레이어 말과 큐브를 모두 가져와 자기 앞에 둡니다.

시작 카드도 한 덱씩 가져옵니다. 덱의 구성은 다음과 같습니다.

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

각각의 토큰들을 게임판 위 해당하는 위치에 놓습니다.

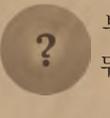
**B**  유물 토큰 7개(각각 5~30점)를 동일한 그림이 그려진 곳에 앞면으로 놓습니다.

플레이어 수가 4명보다 적다면, 유물 토큰을 놓기 전에 뒷면으로 섞은 후 일부를 무작위로 제거해 상자에 돌려 놓습니다.

- 3명 게임에서는 유물 1개를 돌려 놓습니다.
- 2명 게임에서는 유물 2개를 돌려 놓습니다.

**C**  주요 비밀 토큰을 모두 섞어 커다란 물음표가 그려진 곳에 1개씩 뒤집어 놓습니다.

남은 주요 비밀 토큰은 상자에 돌려 놓습니다.

**D**  부가 비밀 토큰을 모두 섞어 작은 물음표가 그려진 곳에 2개씩 뒤집어 놓습니다.

**E** 상점 물품들을 상점 구역에 놓습니다.



만능 열쇠 2개



배낭 2개



왕관 3개(각각 8/9/10점)

**F**  황금 원숭이 상 토큰 3개를 원숭이 사당에 놓습니다.

**G**  플레이어 수만큼 임무 완수 토큰을 게임판 왼쪽 위에 놓습니다.

**H** 게임판 옆에 금화(가치 1짜리, 5짜리 2종류)를 모아둡니다. 이곳을 '금화 덱'이라 부릅니다.

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

- 4명 게임에서는 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.
- 3명 게임에서는 왼쪽에서 두 번째 칸에 놓습니다.
- 2명 게임에서는 왼쪽에서 세 번째 칸에 놓습니다.

**J** 드래곤 큐브(검은색) 24개를 드래곤 주머니에 넣은 후, 드래곤 주머니를 게임판 옆에 둡니다.

**K** 기본 카드(용병, 탐사, 비밀의 서) 덱과 고블린 카드를 게임판 근처에 놓습니다.

**L** 던전 카드 덱을 뒷면으로 섞고 맨 위 6장을 공개해 **던전 구역**을 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 공개 합니다. 준비 단계에는 던전 구역에 놓인 카드 6장 모두에 드래곤의 분노 아이콘이 없어야 합니다. 교체된 카드는 공개하지 않은 던전 카드 덱과 합쳐 다시 잘 섞습니다.



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

**M** 플레이어 말을 게임판 왼쪽 위 던전 입구에 놓습니다. 그리고 나서, 각자 자신의 시작 카드 10장을 뒷면으로 섞고 그 중 5장을 가져옵니다.

**N** 가장 약삭빠른 플레이어가 시작 플레이어를 맡습니다(또는 무작위로 결정 합니다). 시작 플레이어부터 시작해 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행 합니다. 시작 플레이어는 자기 색깔의 클랭크! 큐브 3개를 클랭크! 구역(클랭크!가 적힌 깃발)에 놓습니다. 두 번째 플레이어는 클랭크! 큐브 2개를 놓습니다. 세 번째와 네 번째 플레이어가 게임에 참여한다면 각각 클랭크! 큐브 1개, 0개를 놓습니다.

오른쪽 그림은 게임판 앞면을 사용해 게임을 준비한 예시이며, 처음 게임을 할 때는 앞면으로 플레이하는 것을 추천합니다. 반대쪽 면은 던전 구조가 다릅니다.



G

M

C

E

N

D

B

F

L

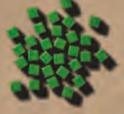
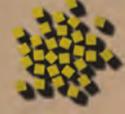
K

A

H

I

J



## 뛰어난 도둑이 되고 싶으신가요?

<클랭크!>는 텍 빌딩 게임입니다. ‘텍’이란 처음에 보유한 시작 카드와 게임 진행 중에 얻는 카드로 구성된 카드 더미를 말합니다. 각 플레이어는 자신만의 텍을 보유하며, 던전을 탐험하면서 새로운 카드를 텍에 추가할 수 있습니다. 여러분을 도와줄 동료를 맞이하고, 다양한 효과를 가진 장비를 얻어 텍을 더 강력하게 만드는 것이 바로 뛰어난 도둑이 되는 비결입니다!

자신의 차례에는 손에 카드 5장을 들고 시작하며, 카드 5장을 원하는 순서대로 모두 사용해야 합니다. 대부분의 카드는 자원을 제공하며, 제공하는 자원의 종류는 다음과 같습니다(자원을 사용하는 방법에 관한 상세 설명은 ‘던전 탐험’ 부분을 참고하세요).



**기술:** 새로운 카드를 얻는 데 사용합니다.



**전투력:** 던전에서 우글거리는 몬스터와 싸우는 데 사용합니다.



**이동력:** 플레이어 말을 움직이는 데 사용합니다.

새로운 카드를 얻으면 자신의 버림 카드 더미에 앞면으로 놓습니다. ‘버림 카드 더미’는 카드를 사용한 뒤 버린 카드를 모아 놓은 더미를 말합니다. 손으로 카드를 가져와야 하는데 자신의 텍이 바닥났다면, 버림 카드 더미를 뒷면으로 잘 섞어 새로운 텍을 만들고 부족한 만큼 카드를 가져옵니다. 이렇게 카드를 섞을 때 새로 얻은 카드가 텍에 추가되고, 새로운 카드를 추가할수록 텍이 더 강력해집니다!

모든 플레이어는 카드 구성이 똑같은 텍으로 게임을 시작하지만, 던전을 탐험하면서 각자의 선택에 따라 서로 다른 카드를 얻습니다. 이렇게 얻은 카드는 각각 제공하는 자원과 효과가 다르기 때문에, 자신의 전략에 맞춰 차별화된 텍을 만들어 나갈 수 있습니다!



## 목표

이 생사를 넘나드는 도둑질의 목적은 명확합니다. 바로 던전에 들어가 유물을 훔치는 것입니다. 이제, 평온한 일상에서 탈출해 모험을 떠나 보십시오!

게임을 진행하면서 완수해야 할 목표 2가지는 다음과 같습니다.

- 유물을 회수한 뒤 드래곤의 던전에서 탈출해 던전 밖의 시작 지점으로 돌아와야 합니다.

유물은 오직 하나만 가져올 수 있으며, 한 번 유물을 선택하면 바꿀 수 없습니다. 신중하게 선택하세요!

- 유물과 다른 전리품을 모아 상대보다 높은 점수를 얻어야 합니다. 되도록 많은 보물을 훔쳐 왕국 최고의 도둑이 되십시오.



이 유물은 점수가 낮지만 얻기 쉽습니다. 유물을 빠르게 챙긴 다음 던전 곳곳에서 더 많은 전리품을 얻어 높은 점수를 확보하세요.



이 유물은 점수가 높지만 얻으려면 던전 깊은 곳까지 위험을 무릅쓰고 들어가야 합니다.

중요: 반드시 유물을 하나 이상 얻어야 던전에서 탈출할 수 있습니다! 자세한 설명은 '귀환' 부분을 참고하세요.



## 던전 탐험

드래곤이 지키는 보물을 훔치는 것은 간단한 일이 아닙니다. 폐허를 탐험하고 몬스터를 상대하며 값진 보물을 손에 넣으세요.

자기 차례에는 카드가 제공하는 자원(기술, 전투력, 이동력)을 사용해 아래에서 설명하는 행동을 할 수 있으며, 자원이 충분하다면 각각의 행동을 원하는 만큼 할 수 있습니다. 손에 든 카드를 모두 사용하고 난 뒤 행동을 해도 되고, 카드와 카드를 사용하는 사이에 해도 됩니다.

### 새로운 카드 얻기

기술을 사용하면, 던전 구역에 놓인 카드(게임 도중 계속 바뀌는 카드) 중 파란색 깃발에 이름이 적힌 카드를 얻을 수 있습니다. 또는 노란색 깃발에 이름이 적힌 기본 카드(매 게임마다 변하지 않는 카드)를 얻을 수도 있습니다.



카드의 기술 비용은 오른쪽 아래에 표시되어 있습니다. 비용을 지불해 카드를 얻으면 자신의 **버림 카드 더미**에 놓으며, 버림 카드 더미를 섞어 새로운 텍을 만들 때 비로소 자기 텍의 일부가 됩니다.

### 장치 사용

'장치'는 보라색 깃발에 이름이 적힌 카드이며, 던전 구역에 놓입니다.

장치는 기술을 사용해 얻을 수 있지만 텍의 일부가 되지 않으며, 한 번만 사용할 수 있습니다. 장치를 얻으면 카드에 적힌 문구를 수행한 뒤, 던전 카드 버리는 곳(던전 카드 더미 옆)에 놓습니다.

장치의 기술 비용은 오른쪽 아래에 표시되어 있습니다.

### 몬스터 처치

'몬스터'는 빨간색 깃발에 이름이 적힌 카드이며, 던전 구역에 놓입니다. 몬스터는 텍에 추가되는 카드가 아닌 처치해야 할 적입니다. 몬스터를 처치하려면 기술이 아닌 전투력을 사용해야 합니다.



몬스터를 처치하기 위해 필요한 전투력은 오른쪽 아래에 칼 개수로 표시되어 있습니다.

던전 구역에 놓인 몬스터를 처치하면, 각 카드별 "처치" 문구 옆에 적힌 보상을 얻습니다. 처치한 몬스터 카드는 던전 카드 버리는 곳에 놓습니다(자신의 버림 카드 더미에 놓아서는 안 됩니다).

기본 카드인 고블린을 처치할 수도 있으며, 한 차례에 고블린을 여러 번 처치하면 보상을 매번 받을 수 있습니다. 고블린을 처치하더라도 고블린 카드는 버리지 않고 그대로 둡니다.

### 물품 구매

상점은 상인들이 던전 탐험에 필요한 물품을 판매하는 공간입니다. 상점 칸에 도착하면 물품을 구매할 수 있습니다.

상점에서 파는 모든 물품의 가격은 금화 7개입니다. 구매한 물품은 자신의 앞에 놓습니다.



상점에서 파는 물품의 상세 정보는 규칙서 맨 마지막 장을 참고하세요.

### 터널 이동



이동력을 사용하면 플레이어 말을 움직일 수 있습니다. 이동력 1을 사용해 원래 있던 장소에 연결된 터널을 한 번 지나 새로운 장소로 말을 움직일 수 있습니다.

일부 터널은 특별한 규칙이 있습니다.

- '발자국 아이콘이 표시된 터널'을 지나가려면 이동력 1이 아닌 2가 필요합니다. 
- '몬스터 아이콘이 표시된 터널'을 지나가면 표시된 몬스터 수만큼 피해를 입습니다. 카드가 제공하는 전투력을 사용하면 사용한 전투력만큼 입을 피해를 줄일 수 있습니다. 원한다면 전투력이 있어도 전투력을 사용하지 않고 피해를 입으며 터널을 지나갈 수 있습니다. 
- '자물쇠 아이콘이 표시된 터널'은 만능 열쇠(상점에서 구매 가능)를 소지하고 있어야 지나갈 수 있습니다. 
- '화살표 모양으로 생긴 터널'은 화살표가 가리키는 방향으로만 지나갈 수 있습니다. 반대 방향으로로는 지나갈 수 없습니다.

터널을 지나 새로운 장소에 도착하면 해당하는 장소에 놓인 토큰(주요 비밀, 부가 비밀, 황금 원숭이 상, 유물)을 **1개만** 가져와 자기 앞에 놓을 수 있습니다.

- 유물 토큰을 가져오면 드래곤 말을 분노 트랙에서 앞으로 한 칸 움직입니다.
- 장소에 도착하면 해당하는 장소에 놓인 토큰을 1개만 가져올 수 있습니다. 장소에 토큰이 여러 개 놓여있다면, 앞면을 확인하지 않고 1개를 선택합니다. 남은 토큰을 가져오고 싶다면 그 장소에서 나갔다가 다시 돌아와야 합니다.
- 유물 토큰을 이미 보유하고 있다면 다른 유물 토큰을 가져올 수 없습니다.
- 토큰을 원하지 않는다면 가져오지 않아도 됩니다. 더 가치가 높은 유물을 얻기 위해 가치가 낮은 유물을 그냥 지나칠 수 있습니다.
- 주요 비밀 토큰이나 부가 비밀 토큰을 가져오면 즉시 이를 공개합니다. 비밀 토큰 보상은 규칙서 맨 마지막 장을 참고하세요.



수정 동굴은 미로처럼 얽혀 있어서 사람들을 지치게 만듭니다! 수정 동굴에 한 번 도착하면 반드시 이동을 멈춰야 하며, 해당 차례에는 더 이상 이동력을 사용할 수 없습니다. '순간 이동'(용어 및 상세 설명 참고)을 사용하면 수정 동굴에서 다른 장소로 이동할 수 있지만, 이렇게 이동한 뒤에도 다음 자기 차례가 돌아올 때까지는 이동력을 사용할 수 없습니다.

일부 카드에 등장하는 '금화 획득'과 '클랭크!'는 아래와 같이 적용합니다.

## 금화 획득

- 2** 금화를 획득하면 획득한 수만큼 금화 더미에서 금화 토큰을 가져옵니다. 각 금화는 게임이 끝날 때 1점으로 계산하며, 상점에서 물품을 사는 데 사용할 수도 있습니다.

## 클랭크!

몇몇 카드의 효과로 클랭크!를 얻을 수 있습니다. 클랭크!를 얻으면 해당하는 수만큼 자기 색깔 큐브를 게임판 위 클랭크! 구역에 추가합니다.

일부 특수한 카드는 클랭크!를 제거해 줍니다. '숫자 클랭크!'가 표기된 카드를 사용하면 해당하는 수만큼 자기 색깔 큐브를 클랭크! 구역에서 제거합니다. 클랭크! 구역에 제거할 클랭크! 큐브가 충분하지 않다면, 사용하지 않고 남은 '숫자 클랭크!'만큼 그 차례에 얻을 클랭크!를 적게 얻을 수도 있습니다. 남은 클랭크!는 자기 차례가 끝나면 사라집니다.

손에 든 모든 카드를 사용하고, 카드가 제공하는 자원으로 원하는 만큼 행동을 했다면 자기 차례를 마칩니다. 사용한 카드는 모두 자신의 버림 카드 더미에 놓고, 다음 차례에 사용할 카드 5장을 텍에서 새로 가져옵니다. 사용하지 않은 기술, 전투력, 이동력은 차례가 끝나면 모두 사라집니다.

차례 예시: 초록색 플레이어는 자기 차례에 아래 카드 5장을 사용합니다.



초록색 플레이어는 내려 놓은 카드를 원하는 순서대로 사용합니다. '헛디딤' 카드를 사용해 클랭크! 큐브 1개를 클랭크! 구역에 추가합니다. 그리고 '조심스러운 이동'을 사용해 클랭크! 구역에 놓은 클랭크! 큐브 1개를 제거합니다. 아직 -1 클랭크!가 남았기 때문에 클랭크! 구역에 놓인 자신의 클랭크! 큐브를 1개 더 제거할 수 있습니다.

다음으로 이동력 2를 사용해 터널을 지나갑니다. 서로 다른 터널 2개를 지나 플레이어 말이 수정 동굴에 도착했습니다. 만약 이동력이 남아있더라도, 수정 동굴에 도착하면 이번 차례에는 더 이상 이동할 수 없습니다.

'용병'이 제공하는 전투력 2를 사용해 던진 구역에 놓인 '오크 병사'를 처치합니다. 오크 병사 처치 보상으로 금화 3개를 획득합니다. 처치한 오크 병사 카드를 던진 카드 버리는 곳에 놓습니다.

마지막으로 기술 3을 사용해 던진 구역에 놓인 '코볼트 상인' 카드를 얻습니다. 이렇게 얻은 카드는 자신의 버림 카드 더미에 놓습니다. 이번 차례에 얻은 '코볼트 상인' 카드를 사용해 바로 금화를 획득하거나 기술을 얻을 수는 없습니다. 버림 카드 더미를 섞어 새로 텍을 만들고, 텍에서 카드를 가져와야 사용할 수 있습니다.

손에 든 모든 카드를 사용했고, 카드가 제공하는 자원으로 원하는 만큼 행동을 했기 때문에 초록색 플레이어는 자신의 차례를 마칩니다.



## 드래곤의 분노

이 던전의 주인은 “니토티락시안(Nictotraxian)”이라 불리는 여왕 드래곤이며, 사람들 사이에서는 “니키(Nicki)”로 통합니다. 그녀는 누군가 자신의 등지를 몰래 돌아다니는 것을 달가워하지 않습니다.

매 차례가 끝날 때마다, 던전 구역에 빈칸이 있다면 던전 카드 더미에서 카드를 가져와 부족한 수만큼 빈칸을 채웁니다(누군가 차례를 시작하기 전에 항상 6장이 놓여 있어야 합니다). 이렇게 공개한 카드 중 드래곤의 분노 아이콘이 표시된 카드가 있다면 드래곤이 공격합니다! (드래곤은 한 번만 공격합니다. 카드를 공개할 때 드래곤의 분노 아이콘이 2개 이상 나와도 여러 번 공격하지 않습니다.)



드래곤이 공격하면 클랭크! 구역에 놓인 모든 클랭크! 큐브를 드래곤 주머니 안에 넣고 잘 섞습니다. 그리고 나서, 현재 드래곤 말이 놓인 분노 트랙에 표시된 수만큼 주머니에서 큐브를 뽑습니다. 색깔 큐브가 나왔다면 해당 색깔의 플레이어는 뽑힌 큐브 수만큼 피해를 입습니다. 검은색 큐브가 나왔다면 아무도 피해를 입지 않습니다. 아직 뽑히지 않은 큐브는 그대로 주머니 안에 두기 때문에 다음에 드래곤이 공격할 때 뽑힐 수도 있습니다. 클랭크! 큐브를 클랭크! 구역에 많이 추가할수록 드래곤에게 발각되어 공격받을 확률이 높아집니다. 그러니, 되도록 조용히 던전을 탐험하는 것이 생존의 비결입니다!

게임을 진행할수록 드래곤의 분노는 점점 커집니다. 누군가 유물을 가져가거나, 드래곤의 알(부가 비밀 토큰에서 획득 가능)을 얻으면 드래곤 말을 분노 트랙에서 한 칸 앞으로 움직입니다. 드래곤의 분노가 증가하면 드래곤이 공격할 때 주머니에서 더 많은 큐브를 뽑습니다. 한 번에 뽑히는 큐브 수가 많아질수록, 던전에서 살아남기는 점점 더 어려워집니다. 드래곤의 분노가 최대에 달했다면, 서둘러 던전에서 탈출해야 합니다!

예시: 노란색 플레이어의 차례가 끝난 뒤, 던전 구역에는 카드가 3장만 남았습니다. 던전 카드 더미에서 카드 3장을 가져와 빈칸을 채웁니다. 새롭게 펼친 카드 3장 중 2장에 드래곤의 분노 아이콘이 표시되어 있어 드래곤이 공격합니다.

우선 클랭크! 구역에 놓인 모든 클랭크! 큐브를 드래곤 주머니 안에 넣습니다. 드래곤 말은 현재 분노 트랙 5번째 칸에 있으며, 5번째 칸에는 큐브 4개가 표시되어 있습니다. 따라서 드래곤 주머니에서 큐브 4개를 뽑습니다. 첫 번째 큐브는 검은색입니다. 아무도 피해를 입지 않습니다. 두 번째로 초록색 큐브가 나와 초록색 플레이어가 피해 1을 입습니다. 나머지 큐브 2개는 노란색이 나와 노란색 플레이어가 피해 2를 입습니다.

## 귀환

던전 탐험에는 항상 위험이 도사리고 있습니다. 그러므로 최고의 도둑이 되려면 이득과 생존을 둘 다 놓쳐서는 안 됩니다. 자신의 남은 체력을 잘 파악하고 계획을 세우십시오. 금은보화를 아무리 많이 모아도 죽으면 모두 허사입니다!

플레이어의 남은 체력은 게임판 아래쪽에 그려진 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). 자기 색깔의 체력 표시 칸이 큐브로 다 채워지면 던전에서 의식을 잃습니다.

- 드래곤의 공격으로 피해를 입었다면 드래곤 주머니에서 뽑은 큐브를 사용합니다.
- ‘몬스터 아이콘이 표시된 터널’을 전투력 없이 지나가 피해를 입었다면, 자기 큐브 더미에 있는 큐브를 사용합니다. 체력 표시 마지막 칸에 큐브를 놓아야 하는 상황이라면, 몬스터 아이콘이 표시된 터널을 전투력 없이 지나갈 수 없습니다. 즉, 터널을 지나가다가 스스로 의식을 잃는 선택은 할 수 없습니다.

 하트 아이콘이 그려진 일부 카드는 치유 효과가 있습니다. 해당하는 카드를 얻거나 사용할 때 앞서 입은 피해를 치유할 수 있습니다. 피해를 치유하면 체력 표시 칸에 놓인 큐브를 제거해 자기 큐브 더미에 돌려놓습니다.

던전에서 의식을 잃은 경우, 임무 완수 정도에 따라 다음과 같이 처리합니다.

- 유물을 회수해 던전 깊은 곳에서 빠져 나왔다면, 마을 사람들에게 구출되어 지금까지 획득한 점수를 얻습니다.
- 유물을 아직 회수하지 못했거나, 던전 깊은 곳에서 의식을 잃었다면 구출되지 못합니다. 지금까지 획득한 점수를 모두 잃고 게임에서 패배합니다.

 유물을 회수했다면 던전 밖의 시작 지점으로 돌아갈 수 있습니다. 던전 안에서 의식을 잃지 않고 무사히 던전 밖(시작 지점)으로 빠져나온다면, 임무 완수 토큰(점수 20점)을 받습니다.

유물을 아직 회수하지 못했다면 던전에서 나올 수 없고, 심지어 구출될 수도 없다는 사실을 명심하세요!



던전  
깊은 곳

## 최종 단계

도둑질은 치고 빠지는 타이밍이 생명입니다. 부잣집을 털다가 걸리면 물매를 맞는 정도로 끝나겠지만, 드래곤에게 발각되는 것은 차원이 다른 문제이기 때문입니다. 하지만 어떻게든 던전에서 빠져나오고 나면, 더 이상 걱정할 필요가 없습니다. 이제, 던전 안을 헤매는 경쟁자들을 드래곤의 화풀이감으로 던져 줄 차례입니다.

한 플레이어가 던전을 나오거나 의식을 잃으면 해당 플레이어는 더 이상 차례를 진행하지 않습니다. 그 플레이어는 어떠한 경우에도 클랭크! 구역에 클랭크! 큐브를 추가하지 않으며, 모든 플레이어에게 영향을 주는 카드의 영향을 받지 않습니다. 드래곤 주머니에서 해당 플레이어의 색깔 큐브가 나와도 피해를 입지 않으며, 검은색 큐브가 뽑힌 것으로 간주합니다.



제한 시간 트랙

**처음으로** 누군가 던전을 나오거나 의식을 잃으면, 그 플레이어는 자신의 플레이어 말을 제한 시간 트랙의 첫 번째 칸(왼쪽 끝)에 놓습니다. 다음에 해당 플레이어 차례가 되면, 일반적인 행동을 하는 대신 플레이어 말을 제한 시간 트랙에서 한 칸 오른쪽으로 움직입니다. (나중에 다른 플레이어가 던전을 나오거나 의식을 잃어도 제한 시간 트랙에 추가로 플레이어 말을 올리지는 않습니다.)

- 2~4번째 칸으로 움직이면 드래곤이 즉시 공격합니다. 드래곤 주머니에서 큐브를 뽑되, 원래 뽑아야 하는 수보다 큐브를 더 뽑습니다. 두 번째 칸에서는 1개를 추가로 뽑고, 세 번째/네 번째 칸에서는 2개/3개를 추가로 뽑습니다.
- 5번째 칸으로 움직이면 아직 던전에 남아 있는 모든 플레이어가 드래곤의 강력한 공격을 받고 즉시 의식을 잃습니다.

모든 플레이어가 던전에서 나오거나 의식을 잃으면 게임이 끝납니다. 던전에서 무사히 나왔거나, 나오지는 못했더라도 최소한 유물을 챙겨 던전 깊은 곳에서 빠져나오는 데 성공한 플레이어들은 자신이 얻은 점수를 모두 더합니다.

-  유물 점수
-  토큰 점수
-  금화 점수(금화 1개당 1점)
-  카드 점수(카드 오른쪽 위에 표기된 점수)
- 임무 완수 토큰 점수(20점, 무사히 유물을 회수해 던전을 나온 플레이어만 획득합니다)

유물을 얻지 못했거나, 유물을 얻었지만 던전 깊은 곳에서 의식을 잃은 플레이어는 점수를 얻을 수 없습니다. 최종 점수 합이 가장 높은 플레이어가 승리하며, 왕국 내에서 가장 뛰어난 도둑으로 명성을 떨치게 됩니다! 동점인 경우 점수가 더 높은 유물을 얻은 플레이어가 승리합니다.

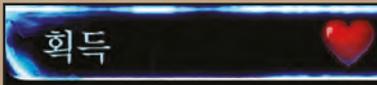
## 용어 및 상세 설명

새로운 기술과 지식을 배우는 것을 겁내지 마십시오. 훗날 이 중 무언가가 여러분의 목숨을 구해 줄지도 모르는 일입니다.

**탐험 구역** - 자신의 차례에 사용한 카드는 자기 앞의 탐험 구역에 놓습니다. 탐험 구역에 놓인 카드를 보고 이번 차례에 어떤 카드를 사용했는지 알 수 있습니다. 차례 진행 중에 카드를 가져와야 하는데 텍이 모두 바닥났다면, 탐험 구역에 놓인 카드는 제외하고 버림 카드 더미를 섞어 텍을 만듭니다.

**기본 카드** - 기본 카드 중 용병, 탐사, 비밀의 서는 장수 제한이 있습니다. 기본 카드가 바닥나면 더 이상 해당 카드를 얻을 수 없습니다.

**획득** - 카드에 표기된 '획득' 문구는 던전 구역에서 카드를 얻을 때 한 번만 수행합니다. 나중에 손에서 카드를 사용할 때는 이 문구를 무시합니다.



**등장** - 던전 구역 빈칸을 채울 때 공개한 카드에 '등장' 문구가 표기되어 있다면 공개된 즉시 문구를 수행합니다(드래곤이 공격하기 전에 수행합니다).



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



**버리기** - 일부 카드는 다른 카드를 버리도록 요구합니다. 카드를 버릴 때는 손에서 아직 사용하지 않은 카드만 버릴 수 있습니다. 카드 효과를 적용하지 않고 버리기 때문에 '클랭크!'를 얻는 카드를 처리하기 좋습니다. 카드를 버리고 효과를 얻으려면 버릴 수 있는 카드가 손에 있어야 합니다.

예시: '날랜 손재주'의 효과는 "카드 1장을 버리고 카드 2장을 가져옵니다"입니다. 손에 버릴 수 있는 카드가 없다면 카드 2장을 가져올 수 없습니다.

**폐기** - 일부 카드를 사용하면 다른 카드를 폐기할 수 있습니다. 더 이상 필요 없는 카드나, 시작 카드처럼 효율이 좋지 않은 카드를 텍에서 완전히 제거할 수 있습니다. 카드를 폐기하려면 자신의 버림 카드 더미나 탐험 구역에 놓인 카드 중 1장을 선택합니다. 그리고 나서, 차례의 마지막에 선택한 카드를 상자로 돌려 놓습니다.



**치유의 샘** - 치유의 샘이 있는 장소에 들어가면 피해 1을 치유합니다.

**상점** - 게임판 한쪽 면에는 상점이 던전 중앙에 모여 있습니다. 게임판 다른 면에는 상점이 던전 여기저기에 흩어져 있습니다.

**카드 사용 순서** - 일부 카드는 보유한 자원이나, 자기 차례에 한 행동에 따라 효과가 달라집니다. 이 때 카드를 사용한 순서에 상관없이 효과를 얻을 수 있습니다.

예시: '저항군 정찰병'의 효과는 "탐험 구역에 다른 동료가 있다면 카드 1장을 가져옵니다"입니다. '저항군 정찰병'을 사용하기 전이나 사용한 후에 다른 동료 카드를 탐험 구역에 놓았다면, 카드를 놓은 순서에 상관없이 카드 1장을 가져옵니다.

'산의 왕'의 효과는 "왕관을 보유하고 있다면,  과  을 얻습니다"입니다. '산의 왕'을 사용한 뒤 상점에서 왕관을 구매했다면, 전투력 1과 이동력 1을 얻습니다.

'거들먹거리기'의 효과는 "이번 차례에 얻은 클랭크! 하나당  을 얻습니다"입니다. '거들먹거리기'를 사용하기 전에 얻은 클랭크!에도 적용합니다.

**클랭크! 큐브 소진** - 자기 색깔의 클랭크! 큐브가 모두 바닥났다면, '몬스터 아이콘이 표시된 터널'을 전투력을 사용하지 않고 지나갈 수 없습니다(더 이상 피해를 입었음을 표시할 큐브가 없기 때문입니다). 또한, 치유를 통해 클랭크! 큐브를 다시 얻기 전까지 클랭크!를 얻는 효과를 무시합니다.

**순간 이동** - 순간 이동은 현재 위치한 방에서 이웃한 방으로 이동하는 특수한 방법입니다(이웃한 방은 터널로 연결된 방을 뜻합니다). 움직이는 데 필요한 이동력이나 '몬스터 아이콘이 표시된 터널'을 지나가기 위한 전투력이 필요하지 않습니다. '자물쇠 아이콘이 표시된 터널'이나 '한쪽 방향으로만 이동할 수 있는 터널'도 일반적인 규칙을 무시하고 지나갈 수 있습니다. 하지만 한 번 수정 동굴에 도착했다면, 순간 이동을 사용해 이웃한 방으로 이동해도 이번 차례에는 더 이상 이동력을 사용할 수 없습니다.

**둥글게 이어진 터널** - '가리키는 손가락 아이콘이 표시된 터널'은 반대쪽 터널과 서로 이어집니다. 다른 일반적인 터널처럼 지나갈 때는 이동력이 1만 필요합니다.



# 제작진

## 작가

Paul Dennen

## 제작 총괄

Scott Martins

## 그래픽

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

## 카드 일러스트

Rayph Beisner, Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

## 제작

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

## 디자인

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

## 개발

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

## 한국어판 번역 및 편집

코리아보드게임즈 개발본부

## 감사의 말씀

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

텐버의 Wizard's Chest(wizardschest.com)에도 감사의 말씀을 전합니다.



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



[www.renegadegamestudios.com](http://www.renegadegamestudios.com)  
[www.twitter.com/playrenegade](https://www.twitter.com/playrenegade)  
[www.facebook.com/playrgs](https://www.facebook.com/playrgs)



## 코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10  
전화: 031-965-7455  
팩스: 031-965-7466  
[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)  
[www.divedice.com](http://www.divedice.com)  
[www.akongdakong.co.kr](http://www.akongdakong.co.kr)

※<클랭크!>는 Renegade Games와의 계약에 따라  
(주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로  
무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

# 토큰 상세 설명

## 주요 비밀



### 상급 치유 물약

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



### 고급 기술 발전

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



### 금화 주머니

이 토큰은 금화 5개와 같습니다. 게임이 끝날 때까지 보유하거나 상점에서 물품을 구매할 때 사용할 수 있습니다.



### 번뜩이는 재치

즉시 카드 3장을 가져옵니다. 그리고 나서 토큰을 상자에 돌려 놓습니다.



### 성배

이 토큰은 게임이 끝났을 때 점수 7점을 줍니다. 성배는 유물이 아닙니다.

## 상점 물품



### 만능 열쇠

자물쇠 아이콘이 표시된 터널을 지나갈 수 있습니다. 1회용이 아니며 여러 번 사용할 수 있습니다.(게임이 끝났을 때 5점을 줍니다.)



### 배낭

유물을 추가로 1개 더 가져갈 수 있습니다.  
(게임이 끝났을 때 5점을 줍니다.)



### 왕관

점수가 높습니다.  
(왕관을 구매할 때는 남은 왕관 중 가장 점수가 높은 왕관을 가져 갑니다.)

## 부가 비밀



### 치유 물약

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



### 신속의 물약

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



### 힘의 물약

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



### 기술 발전

즉시 기술 2를 얻습니다. 그리고 나서 토큰을 상자에 돌려 놓습니다.



### 금화

이 토큰은 금화 2개와 같습니다. 게임이 끝날 때까지 보유하거나 상점에서 물품을 구매할 때 사용할 수 있습니다.



### 마법의 샘

이번 차례가 끝날 때, 자기 버림 카드 더미나 탐험 구역에 있는 카드 중 1장을 선택해 폐기합니다. 폐기한 카드는 상자에 돌려 놓습니다.



### 드래곤의 알

이 토큰은 게임이 끝났을 때 3점을 줍니다. 누군가 드래곤의 알을 얻을 때마다 드래곤 말을 분노 트랙에서 1칸 앞으로 움직입니다.