

CLANK!™

BANDO DE AVENTUREIROS

A guilda dos ladrões está recrutando! CLANK! Bando de Aventureiros expande seu grupinho feliz para até seis jogadores em suas aventuras na masmorra! Quer uma nova identidade de ladrão? Escolha um de seis personagens únicos, cada um com seu próprio baralho inicial e habilidades especiais! Mas cuidado: a voraz hidra Hexavultus não desistirá de seus tesouros facilmente...

Componentes

127 Cartas



35 cartas do Baralho da Masmorra



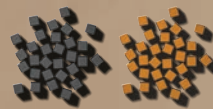
12 Cartas da Reserva
4 cartas de Mercenário,
4 cartas de Explorar,
4 cartas de Tomo Secreto



Dois Baralhos Iniciais Normais de 10 Cartas



Seis Baralhos Iniciais de Personagem com 10 Cartas



60 Cubos Clank!
30 em duas novas cores de jogador



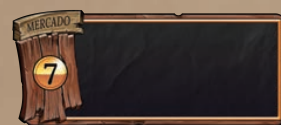
Seis Peões de Jogador



Marcador do Chefe



Tabuleiro Lateral



Tabuleiro do Mercado



5 Artefatos



1 Mochila, 1 Coroa,
1 Chave Mestra



3 Capas de Invisibilidade



Ouro



Seis Tabuleiros de Personagem



2 Fichas de Maestria



Fichas dos Personagens

4 de Consciência, 1 de Carnificina,
10 de Mana, 7 de Engrenagem,
3 de Comportamento



18 Pequenos Segredos

Preparação

Com CLANK! *Bando de Aventureiros*, 5 ou 6 jogadores podem agora embarcar em uma aventura de construção de baralho em seu tabuleiro de jogo existente. Isso inclui qualquer um dos tabuleiros de expansão de CLANK! *Uma Aventura de Construção de Baralho*. (Embora você só deva misturar esta expansão com CLANK! *Legacy: Aquisições S.A.* após concluir a campanha. A papelada é um inferno.)

As etapas de preparação do jogo original são modificadas da seguinte forma. Observe que, nos casos em que novos componentes são adicionados, a menos que especificado de outra forma, é recomendável que você remova esses componentes ao jogar com 4 ou menos jogadores. (Alguns componentes são intencionalmente limitados.)

- A** CLANK! *Bando de Aventureiros* contém 30 cubos *Clank!* de duas novas cores de jogador e novos peões para essas duas cores e as quatro cores pré-existentes.

Esta expansão contém dois baralhos de 10 cartas idênticos aos quatro do jogo original (6 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Contornar e 1 Rastejar). Se você deseja que todos os jogadores comecem com um baralho idêntico, um quinto e um sexto jogadores devem escolher um desses baralhos.



Senão, cada jogador pode escolher um dos seis personagens desta expansão (mesmo se houver 4 ou menos jogadores). Cada jogador pega o tabuleiro do personagem, o baralho inicial personalizado e quaisquer componentes associados a esse personagem. Eles são detalhados posteriormente, na seção *Personagens*.

- B** Adicione os cinco artefatos desta expansão aos sete originais. Se houver 5 jogadores, embaralhe todos os artefatos virados para baixo e selecione dois aleatoriamente para remover da partida (devolvendo-os à caixa).

Coloque todos os artefatos em seus espaços no tabuleiro (10 artefatos para 5 jogadores, 12 para 6 jogadores.) Artefatos com valores idênticos são empilhados no mesmo espaço, com a versão original em ouro no topo e a nova versão em prata no fundo.



Observe que algumas expansões incluem artefatos com valores diferentes (por exemplo: o artefato de 33 pontos de CLANK! *Expeditions: Templo dos Senhores dos Macacos*). Se não houver espaço no tabuleiro para um dos novos artefatos de prata, coloque-o no espaço do artefato de valor mais próximo, colocando a ficha de maior valor no topo.

- C** Não há alterações na preparação original dos Grandes Segredos.
- D** Adicione as novas fichas de Pequenos Segredos às do jogo original. Embaralhe todas elas e coloque-as viradas

para baixo no Banco. (Não coloque nenhuma no tabuleiro.)



Os novos Pequenos Segredos têm um fundo de cor diferente para ajudar a separá-los para um jogo em que não são necessários.

- E** Coloque o Tabuleiro do Mercado ao lado do tabuleiro do jogo. Essa é sua área do Mercado. Adicione as novas fichas de Mochila, Coroa e Chave Mestra às originais, colocando-as todas no Tabuleiro do Mercado.



Coloque também as fichas de Capa de Invisibilidade no Tabuleiro do Mercado. (Você pode usá-las mesmo se houver 4 ou menos jogadores, embora deva usar apenas duas Capas e não todas as três.)

- F** Não há alterações na preparação original dos ídolos de macaco.

- G** Adicione novas fichas de Maestria conforme for necessário para o quinto e sexto jogadores.



- H** Adicione as novas fichas de Ouro às suas fichas existentes para aumentar o tamanho do Banco. (Isso pode ser feito mesmo se houver 4 ou menos jogadores; o Ouro não é limitado.)



- I** Coloque o novo tabuleiro lateral (com a nova Trilha de Fúria e os Contadores de Pontos de Vida para o quinto e sexto jogadores) na borda inferior do tabuleiro do jogo. Coloque o Marcador do Dragão no primeiro espaço da Trilha de Fúria do tabuleiro lateral. (Você pode substituir o Marcador do Dragão do jogo original pelo novo marcador de chefe Hexavultus para aprofundar a ambientação.)



J Não há alterações na preparação original dos cubos do dragão na Bolsa do Dragão.

K Adicione as 4 cópias adicionais das cartas de Mercenário, Explorar e Tomo Secreto às do jogo original.



L Embaralhe as 35 cartas novas no Baralho da Masmorra. (Você pode usar essas cartas mesmo se houver 4 ou menos jogadores, embora elas tenham sido pensadas para um jogo com mais jogadores.)

M Cada jogador coloca seu peão fora da masmorra, embaralha seu baralho inicial e compra uma mão de cinco cartas, como de costume.

N Não há alterações na quantidade de *Clank!* colocada na área de *Clank!* pelo primeiro ao quarto jogadores. Assim como o quarto jogador, o quinto e o sexto jogadores não colocam *Clank!* na área. No entanto, o quinto jogador pega 1 de Ouro do Banco e o sexto jogador pega 2 de Ouro.

Éramos Cinco (ou Seis!)

Independentemente de você estar usando os novos personagens ou não, estas novas regras se aplicarão a partidas com 5 e 6 jogadores.

Pegar um Artefato

Agora muitas salas contêm dois artefatos, permitindo que dois jogadores diferentes tenham a oportunidade de reivindicar um. O primeiro jogador a pegar um dos artefatos deve pegar a versão original em ouro. O segundo jogador a fazê-lo deve pegar a nova versão em prata.

Ao somar os pontos no fim da partida, no caso de um empate entre jogadores com artefatos do mesmo valor, o artefato de ouro (aquele que foi reivindicado primeiro) vence.

Pequenos Segredos

Agora, os Pequenos Segredos são colocados no Banco durante a Preparação, em vez de no tabuleiro. Quando você entrar em um espaço com um Pequeno Segredo durante seu turno, pegue um Pequeno Segredo de forma aleatória do Banco e o revele. Você só pode pegar um Pequeno Segredo por sala e por turno. (Você precisa entrar novamente em um espaço em um turno posterior para obter outro Pequeno Segredo.)

É possível (embora incomum) que os Pequenos Segredos acabem durante a partida; nesse caso, você não ganha nada ao entrar em um espaço com um Pequeno Segredo.

Poção de Furtividade



Use este novo Pequeno Segredo durante o seu turno para receber -1 *Clank!* e também conceder a cada um de seus oponentes +1 *Clank!* Você pode usá-lo mesmo que não tenha *Clank!* para remover.

(Guarde a ficha até utilizá-la, depois devolva-a para a caixa.)

Itens do Mercado



Mochila

Embora a Mochila ainda permita que você carregue um artefato adicional, você nunca pode pegar dois artefatos da mesma sala.



Capa de Invisibilidade

Este novo item permite que você ignore monstros em túneis ao se mover.

(Também vale 5 pontos no fim da partida.)

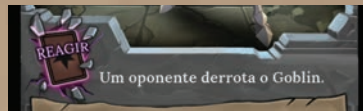


Nas Cartas

Você encontrará estes novos termos nas cartas desta expansão.

Reagir

Muitas cartas novas da expansão têm um texto marcado com a palavra Reagir. É uma maneira de agir durante o turno de um oponente e efetivamente expandir o tamanho da sua mão para o seu próximo turno.



Se a condição descrita em uma carta com Reagir ocorrer, você pode anunciá-la e jogar a carta da sua mão na sua área de jogo. Compre imediatamente uma nova carta de seu baralho para substituir a carta da sua mão.

Você não usa nenhum dos recursos ou texto de uma carta no momento em que a joga como um efeito de Reagir. Em vez disso, ela permanece na sua área de jogo até o seu próximo turno. Nesse turno, ela se junta a todas as outras cartas que você vai jogar: você recebe seus recursos e executa seu texto como se tivesse jogado essa carta normalmente.

Exemplo: Ao repor a Fileira da Masmorra no fim do turno de um oponente, um monstro é revelado na fileira. Você usa o efeito de Reagir com sua Assassina, comprando imediatamente uma carta. Você não recebe as 2 Espadas ou o -2 Clank! até seu próximo turno.



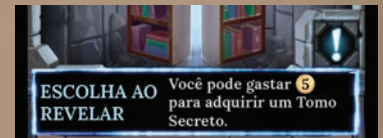
Se uma condição de Reagir ocorrer no início do turno de um oponente, você ainda pode Reagir posteriormente no turno dele; não é necessário Reagir imediatamente quando a condição é atendida. Se você Reagir e comprar uma carta, essa carta também pode permitir que você reaja (em relação à mesma condição ou uma diferente).

Você não pode usar o efeito de Reagir para comprar uma carta adicional durante seu próprio turno – você deve Reagir durante o turno de um oponente (ou, no caso de algumas cartas, entre turnos, ao repor a Fileira da Masmorra). Quando você joga uma carta com Reagir em seu próprio turno, você ainda recebe tudo o que ela oferece – só não compra a carta extra.

A mecânica de Reagir torna especialmente importante lembrar que sua mão não deve ficar vazia entre turnos; sempre termine seus turnos comprando sua mão de cartas para o próximo turno. (Seu turno termina e então você repõe a Fileira da Masmorra.)

Escolha ao Revelar

Algumas cartas novas com texto de Revelar apresentam uma escolha a todos os jogadores. Cada jogador escolhe se quer fazer o que a carta oferece, começando pelo jogador prestes a iniciar o próprio turno (ou, nos casos em que uma carta é Revelada no meio de um turno, pelo jogador que está realizando o turno).



Se uma carta com Escolha ao Revelar apresentar duas opções diferentes, cada jogador *deverá* escolher uma delas.



Exemplo: Quando Leprechaun é revelado na Fileira da Masmorra, os jogadores devem escolher uma das seguintes opções: pegar 2 de Ouro e fazer 1 Clank!, ou pegar 5 de Ouro e fazer 3 Clank!

As cartas desta expansão podem ser identificadas por esta marca d'água na caixa do texto explicativo. Você pode usar as marcas d'água para separar e remover cartas quando desejar jogar sem esta expansão (ou para removê-las enquanto joga, conforme são reveladas do Baralho da Masmorra).



Personagens

CLANK! Bando de Aventureiros inclui seis personagens únicos com os quais você pode jogar (mesmo se houver 4 ou menos jogadores).

Os personagens desta expansão foram feitos para serem jogados uns contra os outros. Você não deve jogá-los contra os baralhos iniciais normais. Se desejar, você pode misturar esses personagens com qualquer um dos personagens das expansões de CLANK! Legacy: Aquisições S.A. – Kit do Pessoal Lá de Cima ou Kit da Equipe C.

Durante a Preparação, pegue o tabuleiro do personagem escolhido e coloque-o à sua frente, junto com quaisquer fichas especiais necessárias (conforme descrito na seção que detalha seu personagem). Substitua o baralho inicial normal de 10 cartas pelo baralho inicial de 10 cartas do seu personagem (que inclui três cartas únicas). Você pode identificar as cartas do baralho de um personagem pelo ícone no canto direito.



No comando das forças do Rei da Montanha está Agnet, uma líder militar durona. A voz dela e a do rei são uma só, assim como sua sede de recuperar tudo o que perderam para Nictotraxian e Hexavultus.

Durante a Preparação, pegue as quatro fichas de conscrição e coloque-as em seu tabuleiro de personagem.



Sempre que você adquirir uma carta de companheiro, você pode gastar uma de suas fichas de conscrição (devolvendo-a à caixa) para colocar a carta no topo do seu baralho, em vez de na sua pilha de descarte, como de costume.

Uma carta do seu baralho, Inspirar, permite que você coloque uma carta de companheiro no topo de seu baralho ao terminar o turno, em vez de descartá-la junto com todas as suas outras cartas.

Agnet começa o jogo com um companheiro, Escudeiro Rebelde, em seu baralho. Ela também tem Posição Defensiva, uma carta que lhe concede Espadas enquanto ela estiver em uma Caverna de Cristal.

O baralho inicial de Agnet contém 5 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Posição Defensiva, 1 Inspirar e 1 Escudeiro Rebelde.



Saquear riquezas é a diversão do aventureiro elfo D'allan, mas ele não busca apenas ganho pessoal. Ele quer que seus achados mais raros sejam exibidos em um museu para que todos possam desfrutar.

Não são necessárias fichas adicionais para jogar com D'allan.

Durante a partida, coloque o primeiro ovo de dragão que você adquirir no espaço designado em seu tabuleiro de personagem. Faça o mesmo com seu primeiro artefato, coroa e ídolo de macaco. Estas quatro fichas são seus "Achados", e três cartas em seu baralho lhe concedem bônus por tê-las – Coleção concede Ouro, enquanto Concorrência e Exposição concedem uma recompensa especial (dependendo do Achado):

Ovo de Dragão – -2 Clank!

Ídolo de Macaco – Elimine uma carta de Roubar de sua área de jogo ou pilha de descarte.

Coroa – Você não precisa parar nas Cavernas de Cristal neste turno.

Artefato – Você pode comprar do Mercado neste turno. (Qualquer número de itens, a um custo normal.)

Exemplo: Você tem um ovo de dragão e um artefato, ambos posicionados em seu tabuleiro de personagem. Ao jogar Exposição, você pode escolher -2 Clank! ou comprar do Mercado neste turno.

Se outros jogadores descobrirem seus Achados antes de você, não se preocupe – três das cartas de D'allan têm o efeito de Reagir nessa situação.

O baralho inicial de D'allan contém 5 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Coleção, 1 Concorrência e 1 Exposição.



Embora o brutal orc Garignar já tenha sido um servo de Hexavultus, ele se arrependeu. Agora ele está retornando à masmorra que costumava patrulhar – não para combater aventureiros, mas para roubar a hidra!

Durante a Preparação, pegue a ficha de carnificina e coloque-a no espaço superior (“Início”) do seu tabuleiro de personagem.



Na primeira vez que você derrotar uma carta de Monstro a cada turno (até mesmo o Goblin), avance a ficha de carnificina um espaço no sentido horário ao redor do círculo de recompensas mostrado em seu tabuleiro e pegue a recompensa para a qual se moveu. Combater um monstro em um túnel enquanto você se move *não* faz com que a ficha de carnificina avance.

Na maioria dos espaços, você deve escolher uma de duas recompensas diferentes: 1 de Ouro ou 1 de Habilidade, 1 de Habilidade ou 1 Bota, 2 de Ouro ou compre uma carta, e 2 de Habilidade ou cure um dano. O quarto espaço recompensa você com um Pequeno Segredo do Banco.

Garignar começa o jogo com Golpear, que concede a ele 2 Espadas! A carta Vasculhar permite ganhar ouro ao derrotar monstros em túneis, enquanto Saquear permite usar o efeito de Reagir quando seus oponentes derrotam monstros antes de você.

O baralho inicial de Garignar contém 5 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Saquear, 1 Vasculhar e 1 Golpear.



Roubar é muito mais fácil quando você usa magia! A talentosa maga Lenara decidiu usar suas habilidades para o furto e o lucro.

Durante a Preparação, coloque as 10 fichas de mana próximas ao seu tabuleiro de personagem em uma reserva.



Duas cartas em seu baralho, Canalizar e Estudar, concedem mana para você gastar (com mana extra para segredos, poções e Tomos Secretos). Ao receber mana, coloque a ficha sobre o seu tabuleiro de personagem. Tome cuidado para separar o mana que você ganhou daquele que você não ganhou!

A qualquer momento durante o seu turno, você pode gastar seu mana disponível para conjurar três magias diferentes. Cada magia pode ser conjurada apenas uma vez por turno.

Transfigurar custa 3 de mana e permite que você descarte uma carta e depois compre uma carta.

Duplicar custa 5 de mana e cria uma cópia virtual de qualquer carta na sua área de jogo (todos os seus recursos e texto).

Levitar custa 7 de mana e permite que você adquira uma carta imediatamente sem pagar seu custo normal de habilidade. Coloque-a na sua mão, isto é, você irá jogá-la neste turno.

Remova qualquer mana que você gastar do seu tabuleiro de personagem e devolva-o à reserva de fichas de mana que você pode ganhar. Você está limitado às 10 fichas de mana fornecidas; você não pode guardar mais do que isso em seu tabuleiro de personagem.

A maioria dos personagens começa o jogo com 2 Botas em seu baralho, mas uma das de Lenara é substituída por Deslizar Místico, permitindo que ela se teletransporte!

O baralho inicial de Lenara contém 5 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Canalizar, 1 Deslizar Místico e 1 Estudar.



Imortal desde a época dos Senhores dos Macacos, o Macacobô Supremo é o maior monumento não-exatamente-vivo de sua civilização. Ele recolhe qualquer tesouro que encontra, sem se importar com o barulho que faz.

Durante a Preparação, pegue as sete fichas de engrenagem e coloque-as nos sete espaços do seu tabuleiro de personagem (cobrindo os ícones).



Se você sofrer dano em um Ataque do Dragão, remova a ficha de engrenagem mais à esquerda e depois devolva-a para a caixa. Remova apenas uma ficha de engrenagem por ataque, independentemente da quantidade de dano que você sofrer. Não remova fichas se sofrer dano advindo de alguma outra fonte (como mover-se por um túnel com um ícone de Monstro). Não substitua nenhuma ficha de engrenagem ao curar dano.

Ao remover as fichas de engrenagem, você revela as recompensas que elas escondiam. Durante cada um de seus turnos, você recebe todas as recompensas que revelou: Habilidade, Espadas e Botas.

O Macacobô Supremo é barulhento, com duas cartas – Disparar e Persistir – que fazem Clank! No entanto, Persistir também cura você, ao passo que Disparar só começa a funcionar quando você pega um artefato (e então ela também lhe concede ouro extra). Certifique-se de pegar um ídolo de macaco para uma fuga rápida, pois tendo um, Primazia permite que você corra pelas Cavernas de Cristal sem parar.

O baralho inicial de Macacobô Supremo contém 5 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Disparar, 1 Persistir e 1 Primazia.



Ele é um gato. Você poderia perguntá-lo como é possível ser também um ladrão profissional, mas você realmente acha que ele vai te responder?

Durante a Preparação, pegue as três fichas de comportamento e coloque-as viradas para cima no seu tabuleiro de personagem nos espaços com os ícones correspondentes: 1 Habilidade no espaço Brincar, 1 Espada no espaço Bufar e 1 Bota no espaço Perseguir.



Duas cartas do seu baralho, Gatidade e Desfilar, contêm o texto “vire uma ficha de comportamento para baixo”. Você deve escolher uma que esteja virada para cima. Você ganha o recurso dessa ficha para usar durante esse turno.

Ao terminar seu turno (antes de repor a Fileira da Masmorra), se todas as três fichas de comportamento estiverem viradas para baixo, você causa um Ataque do Dragão! (Não é opcional.) Compre exatamente quatro cubos, ignorando o espaço atual do Marcador do Dragão na Trilha de Fúria (e quaisquer Perigos adicionais na Fileira da Masmorra ou na Trilha de Contagem Regressiva). Você não sofre nenhum dano dos cubos de sua cor que forem retirados. Em vez disso, devolva esses cubos ao seu suprimento. (Outros cubos são resolvidos normalmente.)

Assim que o ataque for resolvido, compre sua mão para o próximo turno e, em seguida, vire todas as suas três fichas de comportamento para cima, deixando-as disponíveis novamente para turnos futuros. (Por fim, reponha a Fileira da Masmorra normalmente no fim do seu turno, se necessário. Isso pode causar um outro Ataque do Dragão normal.)

Desfilar dobra a recompensa da ficha de comportamento que você vira, assim que você tiver um artefato. Há também outro truque sorrateiro: Na Ponta das Patas permite que você ignore monstros em túneis.

O baralho inicial de Bichano contém 5 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Gatidade, 1 Na Ponta das Patas e 1 Desfilar.

Créditos

Design do Jogo

Evan Lorentz

Direção de Design

Paul Dennen

Produção Executiva

Scott Martins

Design e Ilustração de Personagens

Raul Ramos

Arte e Design Gráfico

Anika Burrell, Derek Herring, Nate Storm e Alain Viesca

Ilustração das Cartas

Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le, Samson Ledesma, Paul Roberts Medalla, Lorene Angel Mocerro, Melvin Quito e Raul Ramos

Produção

Evan Lorentz

Design Adicional do Jogo e Desenvolvimento do Jogo

Tim McKnight e Yuri Tolpin

Agradecimentos especiais a:

Todos os membros da maravilhosa equipe da Dire Wolf Digital, além de seus amigos e familiares, que ajudaram a testar o CLANK!

Galápagos

Gestão do Produto

Matheus Passeri

Tradução

Fernanda Di Costanzo

Revisão

Camila Loricchio e Catharine Affiune

Diagramação

Tati Hapanchuk

www.direwolfdigital.com
[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital.bsky.social](https://bsky.app/profile/direwolfdigital.bsky.social)



www.asmodee.com.br

Publicado por: Dire Wolf Digital, Inc.
© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Todos os direitos reservados.
Dire Wolf e o logotipo da Dire Wolf são marcas registradas da Dire Wolf Digital, Inc.