

CLANK!™

CATACOMBS

Esqueça do tabuleiro com **CLANK! Catacombs**, uma aventura independente de construção de baralho!

As catacumbas do dragão de ossos Umbrok Vessna estão repletas de segredos e perigos. Portais transportam você pelas profundezas da masmorra. Os Santuários de Passagem oferecem vastas riquezas a exploradores intrépidos. Os prisioneiros contam com você para libertá-los. Fantasmas, quando incomodados, podem te assombrar até a morte.

Cada expedição às catacumbas é única, já que você posiciona as peças para criar a masmorra. É possível jogar usando apenas o novo Baralho da Masmorra ou incluir cartas de expansões anteriores de **CLANK!**.

Conquiste sua riqueza (e escape do dragão!) em **CLANK! Catacombs**.

Componentes



Tabuleiro de Clank!



1 Peça Inicial de Dois Lados



28 Peças Quadradas
22 nas Profundezas, 6 em segurança



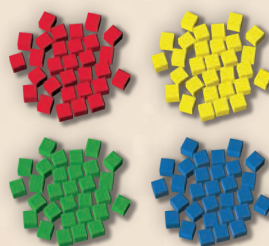
Marcador do Dragão



Bolsa do Dragão



24 Cubos de Dragão



120 Cubos Clank!
30 de cada cor de jogador



Quatro Peões de Jogador



5 Cubos de Fantasma



Cartas da Reserva
15 de Mercenário, 15 de Explorar,
12 de Tomo Secreto, 1 Goblin



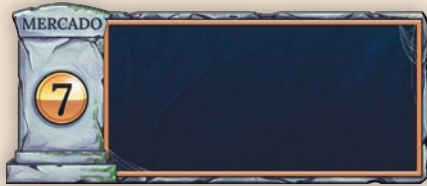
Quatro Baralhos Iniciais de 10 Cartas
Cada um contendo:
6 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Contornar, 1 Rastejar



Baralho da Masmorra
100 cartas



Guia de Referência de Fichas
Suplemento de Regras



Tabuleiro do Mercado



7 Artefatos



11 Grandes Segredos



20 Pequenos Segredos



2 Mochilas



2 Amuletos de Sangue



3 Kits de Ladrão



3 Coroas



20 Prisioneiros



3 Ídolos de Macaco



4 Fichas de Maestria

Melhore a sua experiência com o aplicativo "Dire Wolf Game Room" para PC, smartphone ou tablet. Ele inclui variantes divertidas de muitos jogos da família CLANK!



Ouro



24 Gazuas

Entrada nas Catacumbas

CLANK! *Catacombs* se baseia no sistema de jogo de CLANK! *Uma Aventura de Construção de Baralho*, mas é uma experiência completa e independente. Dessa forma, as regras deste manual explicam tudo que você precisa saber para jogar CLANK! *Catacombs*.

CLANK! *Catacombs* é um jogo de construção de baralho.

Todos os jogadores começam com seu próprio baralho pequeno contendo as mesmas cartas, mas adquirem cartas diferentes durante seus turnos. Como as cartas têm efeitos diversos, o baralho (e a estratégia) de cada jogador se tornará cada vez mais diferente conforme a partida se desenrola. Aprimorar o seu baralho (e estratégia) é a chave do sucesso.

Durante a partida, você tem dois objetivos:

- Recuperar uma ficha de Artefato e escapar do dragão retornando ao local onde começou, a Cripta acima da masmorra.
- Acumular pontos suficientes com seu Artefato e outros espólios para superar seus oponentes e conquistar o título de Maior Ladrão do Reino!



Caso tenha jogado o CLANK! original, procure por este símbolo nestas regras. Ele indica as principais diferenças entre os jogos.

Preparação

- A** Coloque o tabuleiro de *Clank!* em um dos lados de sua área de jogo.

Coloque o Marcador do Dragão na Trilha de Fúria do tabuleiro de *Clank!*, no espaço que indica o número de jogadores na partida.



- B** Separe as 28 peças quadradas de acordo com o verso, formando duas pilhas.

Embaralhe as 22 peças de Profundezas. Coloque-as numa pilha com a face para baixo no Banco próximo ao tabuleiro de *Clank!*.

Embaralhe as seis peças quadradas restantes. Selecione duas aleatoriamente e devolva-as à caixa do jogo sem vê-las; elas não serão usadas nesta partida. Coloque as quatro peças remanescentes no topo de sua pilha embaralhada de peças das Profundezas.



- C** Adicione os itens a seguir ao Banco:

O Ouro (com valor de 1, 5 e 10) e as Gazuas. Esses recursos não são limitados; se eles acabarem e você precisar de mais, faça quaisquer substituições necessárias.

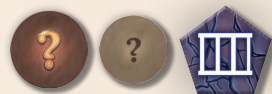
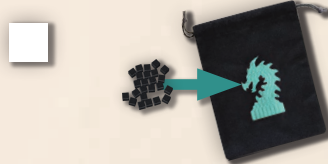
Os cinco cubos brancos de Fantasma.

A Bolsa do Dragão, com os 24 cubos pretos de dragão dentro.

Empilhe os sete Artefatos virados para cima em ordem de acordo com o valor, com o Artefato de 5 pontos no topo e o Artefato de 20 pontos na base.

Separe os Grandes Segredos, Pequenos Segredos e Prisioneiros. Embaralhe cada um desses tipos de fichas com a face para baixo.

Coloque o Tabuleiro do Mercado no Banco e empilhe as seguintes fichas sobre ele: duas Mochilas, dois Amuletos de Sangue, três Kits de Ladrão e três Coroas (em ordem decrescente de valor, com a Coroa de 10 pontos no topo e a Coroa de 8 pontos na base).



- D** Posicione a peça inicial no centro do sua área de jogo, com qualquer um dos lados para cima. Deixe espaço em volta dela para as novas peças que serão adicionadas durante o jogo.

Posicione os três Ídolos de Macaco na sala do Altar dos Macacos.

Empilhe as fichas de Maestria perto da Cripta: uma para cada jogador (devolvendo quaisquer fichas restantes à caixa).

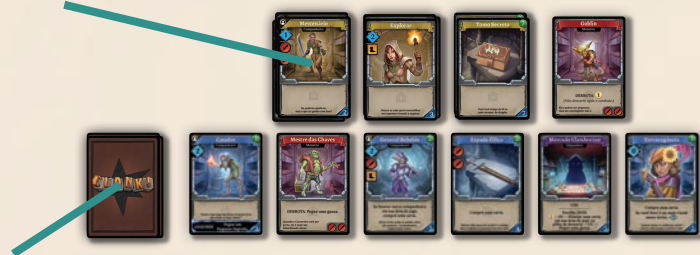


Você prefere aprender assistindo a um vídeo (em inglês)?



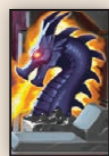
E Separe essas cartas num dos lados de seu espaço de jogo, longe da peça inicial e do tabuleiro de *Clank!*.

Crie a Reserva, contendo a carta de Goblin e três pilhas: uma para Mercenário, uma para Explorar e uma para Tomo Secreto.



Embaralhe o Baralho da Masmorra e distribua seis cartas viradas para cima para formar a Fileira da Masmorra.

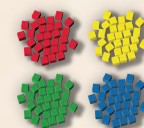
Substitua quaisquer cartas com o símbolo de Ataque do Dragão no canto direito e distribua novas até ter seis cartas na sua Fileira da Masmorra sem esse símbolo. Embaralhe as cartas substituídas de volta no Baralho da Masmorra.



Finalmente, coloque o Baralho da Masmorra próximo à Fileira da Masmorra. Deixe um espaço próximo a ele para formar uma pilha de descarte de cartas de Masmorra durante a partida.

F Cada jogador escolhe uma cor.

Cada jogador pega 30 cubos *Clank!* dessa cor e os coloca em seu suprimento pessoal à sua frente.



Em seguida, posiciona o peão de sua respectiva cor sobre a Cripta na peça inicial (fora da masmorra).



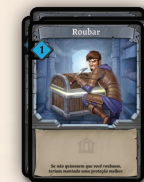
G Cada jogador adiciona os seguintes itens ao seu suprimento pessoal:

Três Gazuas (compradas do Banco).



Um baralho de 10 cartas contendo:

- 6 Roubar
- 2 Tropeçar
- 1 Contornar
- 1 Rastejar



Cada jogador embaralha seu baralho e compra cinco cartas dele.

E



F, G

Cada jogador tem seu próprio suprimento à sua frente, com componentes similares.



F

D

H O jogador mais furtivo começa (ou escolham de forma aleatória). A ordem de jogo segue no sentido horário.

O primeiro jogador posiciona 3 cubos *Clank!* na área de *Clank!* do tabuleiro de *Clank!*. O segundo jogador posiciona 2 cubos *Clank!*. O terceiro e quarto jogadores (se houver) colocam 1 cubo *Clank!* e 0 cubo *Clank!*, respectivamente.



Na Preparação, o tabuleiro fixo de *CLANK! Uma Aventura de Construção de Baralho* é substituído por peças e um tabuleiro de *Clank!*, como descrito nas seções A, B e D. Consulte as diferenças na preparação das fichas na seção C (especialmente em relação a Artefatos e Segredos). Certifique-se de que cada jogador comece com três fichas de Gazua como indicado na seção G.

O Turno

Cada jogador inicia o próprio turno com cinco cartas na mão. O único requisito para seu turno é que **você deve jogar todas as suas cartas** antes de finalizá-lo, mas elas podem ser jogadas em qualquer ordem à sua escolha. As cartas que você joga vão para uma “área de jogo” à sua frente, onde ficam até o fim do seu turno para facilitar a consulta, caso necessário.

A maioria das cartas produz os recursos de que você necessita para realizar ações. Há uma variedade de ações que você pode realizar durante seu turno, descritas na seção Ações nas próximas duas páginas. **É possível realizar cada ação quantas vezes quiser**, desde que tenha os recursos necessários para isso. Você pode esperar para realizar ações após ter jogado todas as suas cartas ou realizar ações entre as cartas que jogar se preferir.

A maioria das cartas produz um ou mais dos seguintes recursos:



HABILIDADE, usada nas ações de Adquirir uma Carta e Usar um Dispositivo.



ESPADAS, usadas na ação de Combater um Monstro (e, às vezes, como parte de uma ação de Movimento).



BOTAS, usadas na ação de Movimento.

Habilidade, Espadas e Botas se acumulam conforme são geradas, portanto, você pode jogar várias cartas para coletar recursos para uma ação. Também é possível dividir os recursos gerados por uma carta para realizar diversas ações. Quaisquer Habilidades, Espadas ou Botas que não forem utilizadas durante o seu turno são perdidas, portanto, faça o melhor uso possível delas!

Algumas cartas têm efeitos que dependem das fichas que você tem, outras cartas em sua área de jogo ou coisas que fez durante seu turno. Você obtém os efeitos de uma carta independentemente da ordem em que jogar as suas cartas.

General Rebelde contém o texto “Se houver outro companheiro em sua área de jogo, compre uma carta.” Você compra a carta se jogar o outro companheiro antes ou depois de General Rebelde.

À Espreita contém o texto “Se você estiver em uma Caverna de Cristal, -2 Clank!” Se você entrar em uma Caverna de Cristal após jogar À Espreita, você ainda recebe os -2 Clank!

Alaúde contém o texto (em parte) “Para cada Clank! que você fizer neste turno, 1.” Você recebe o ouro para cada Clank! que você fizer antes ou depois de jogar Alaúde, e mesmo se obtiver Clank! negativo antes ou depois de fazer Clank!

Após jogar todas as suas cartas e realizar todas as ações que desejar, declare o fim de seu turno. (Consulte a seção Fim do Turno e Ataques do Dragão na página 12 para obter detalhes.)

Em geral, as cartas também geram ouro, *Clank!* e a possibilidade de comprar cartas:



OURO. Sempre que ganhar Ouro, pegue o valor correspondente do Banco e coloque-o em seu suprimento pessoal. Cada Ouro vale 1 ponto no fim da partida, mas ela também pode ser utilizada durante o jogo, como, por exemplo, na ação de Comprar do Mercado.

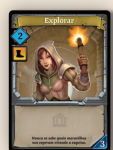
CLANK! Sempre que você fizer *Clank!* (por exemplo: “+1 *Clank!*”), adicione a mesma quantidade de cubos de seu suprimento pessoal à área de *Clank!* do tabuleiro de *Clank!* (Se o seu suprimento estiver vazio, você ignora esse passo.) Também é possível remover *Clank!* Para cada *Clank!* negativo que você obtiver, remova um de seus cubos de *Clank!* da área de *Clank!* Caso não tenha cubos suficientes lá, você ainda pode remover cubos de *Clank!* depois caso você adicione algum posteriormente no turno. Qualquer *Clank!* negativo que sobrar é perdido quando seu turno termina.

COMPRA DE CARTAS. Sempre que você for comprar uma ou mais cartas, compre de seu próprio baralho, não do Baralho da Masmorra. Quando for necessário comprar uma carta e o seu baralho estiver vazio, embaralhe sua pilha de descarte (sem adicionar nenhuma das cartas atualmente em sua área de jogo) para formar um novo baralho.

Adquirir uma Carta

Você pode usar Habilidade para adquirir cartas com faixas azuis da Fileira da Masmorra.

O Custo de Habilidade de uma carta está localizado no canto inferior direito. Após pagar o custo, coloque a carta em sua pilha de descarte. Ela não tem nenhum efeito agora, mas você poderá comprar essa carta e jogá-la posteriormente, após embaralhar novamente sua pilha de descarte para formar um novo baralho. **Não substitua imediatamente** uma carta retirada da Fileira da Masmorra por uma nova do Baralho da Masmorra.



Você também pode adquirir cartas com faixas amarelas da Reserva. Essas cartas são iguais em todas as partidas. O suprimento é limitado e pode ser esgotado se os jogadores adquirirem cartas suficientes da Reserva.

Usar um Dispositivo

As Habilidades também são necessárias para usar Dispositivos — cartas com faixas roxas — na Fileira da Masmorra. Você paga o custo no canto inferior direito da carta. Entretanto, você **realiza o efeito do texto USE da carta imediatamente**. Em seguida, a carta é colocada na pilha de descarte da Masmorra (não na sua própria pilha de descarte). **Não a substitua imediatamente** por uma carta do Baralho da Masmorra.



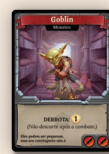
Combater um Monstro

Monstros são cartas com faixas vermelhas na Fileira da Masmorra. Em vez de adquiri-los com Habilidade, você os combate usando Espadas.

As Espadas necessárias para derrotar um monstro estão indicadas em seu canto inferior direito.

Ao combater um monstro na Fileira da Masmorra, você ganha a recompensa indicada em seu texto de DERROTA.

Em seguida, a carta é colocada na pilha de descarte da Masmorra (não na sua própria pilha de descarte). **Não a substitua imediatamente** por uma carta do Baralho da Masmorra. ►






► Também é possível combater o Goblin na Reserva. Ele não é descartado quando é derrotado; cada jogador pode combatê-lo diversas vezes em cada turno, ganhando sua recompensa a cada vez.

Movimentação



Você utiliza as Botas para atravessar os túneis da masmorra, movendo-se de uma sala para a outra. (Muitas salas têm propriedades especiais, descritas na seção Atributos das Peças nas páginas 10 e 11.)

Todos os túneis requerem, no mínimo, uma Bota. Alguns túneis têm requisitos e regras *adicionais*:

- Quando um túnel leva você até a extremidade de uma peça e não há uma peça adjacente, você descobre o que está além. (Descrito na seção Descobrir uma Nova Peça na página 9.)
- São necessárias duas Botas em vez de uma para atravessar um túnel com ícones de Pegada. 
- Ao se mover por um túnel com ícones de Monstro, o jogador sofre um de dano para cada ícone. (Consulte a seção Vida e Dano na página 12 para obter detalhes.) Para cada Espada que gastar, você previne o dano de um ícone. Não é *obrigatório* usar Espadas para se mover por um ícone de Monstro. 
- Você não pode usar um túnel com um ícone de cadeado a menos que gaste uma Gazua: pegue uma Gazua de seu suprimento pessoal e coloque-a no túnel cobrindo o ícone do cadeado. O túnel está agora permanentemente “destrancado”; você e seus oponentes podem se mover por ele pelo restante da partida. No caso raro em que houver dois ícones de Cadeado no mesmo túnel (em duas peças diferentes), você deve gastar uma Gazua para cada um. 
- Um túnel de sentido único tem o formato de uma seta e só pode ser usado na direção dessa seta. Por padrão, não é possível mover-se por ele no sentido oposto.

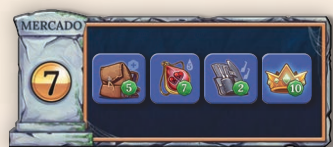


Gazuas são usadas para que o jogador possa se mover por ícones de cadeado. (Não há Chave Mestra disponível no Mercado.)

Comprar do Mercado

Se você estiver em uma sala do Mercado, você pode comprar uma ficha do Tabuleiro do Mercado no Banco.

Todos os itens no Tabuleiro do Mercado estão disponíveis em todas as salas de Mercado e cada um custa 7 de Ouro (que você gasta devolvendo o Ouro ao Banco). Posicione cada item comprado em seu suprimento pessoal. Assim como para todas as ações, você pode realizar a ação de Comprar mais de uma vez por turno. Você também pode comprar mais de um mesmo tipo de item (no mesmo turno ou em turnos diferentes).



Os itens disponíveis no Mercado estão descritos no suplemento de regras “Guia de Referência de Fichas”.

Pegar um Artefato



Se você estiver numa sala com uma ficha de Artefato, você pode pegá-lo e colocá-lo em seu suprimento pessoal. Você não precisa pegar um Artefato logo que entrar na sala.

Se o jogador já tiver uma ficha de Artefato, ele não pode pegar outra. Após pegar um Artefato, você não pode trocá-lo nem devolvê-lo. Escolha com cuidado! Você pode optar por não pegar um Artefato para ir atrás de um mais valioso em outro local.

Ao pegar uma ficha de Artefato, **avance o Marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria.** Quando conseguir um Artefato, é provável que você queira retornar à Cripta na peça inicial.



Abrir um Baú, Biblioteca ou Prisão

Muitas salas na masmorra têm um Baú, Biblioteca ou Prisão anexados a elas. Enquanto você estiver numa sala desse tipo, você pode gastar uma Gazua para acessar o atributo trancado: pegue uma Gazua de seu suprimento pessoal e cubra o atributo na peça. Ele não pode ser aberto novamente durante esta partida.



Baús — Ao abrir um Baú, você imediatamente pega um Grande Segredo, de forma aleatória, do Banco e o revela. Os efeitos dos Grandes Segredos estão descritos no suplemento de regras “Guia de Referência de Fichas”. Você não pode gastar uma Gazua num Baú se não houver Grandes Segredos restantes no Banco.



Bibliotecas — Ao abrir uma Biblioteca, imediatamente adquira um Tomo Secreto da reserva e coloque-o na sua pilha de descarte (sem gastar nenhuma Habilidade). Você não pode gastar uma Gazua numa Biblioteca se não houver Tomos Secretos restantes na Reserva.



Prisões — Ao abrir uma Prisão, liberte imediatamente dois Prisioneiros. Pegue duas fichas de Prisioneiro aleatoriamente do Banco e coloque-as viradas para cima em seu suprimento pessoal. Os diferentes Prisioneiros estão descritos no suplemento de regras “Guia de Referência de Fichas”. Eles valem pontos no fim da partida. Você não pode gastar uma Gazua numa Prisão se não houver Prisioneiros restantes no Banco (embora você possa gastar uma para libertar o último Prisioneiro, se houver apenas um restante).



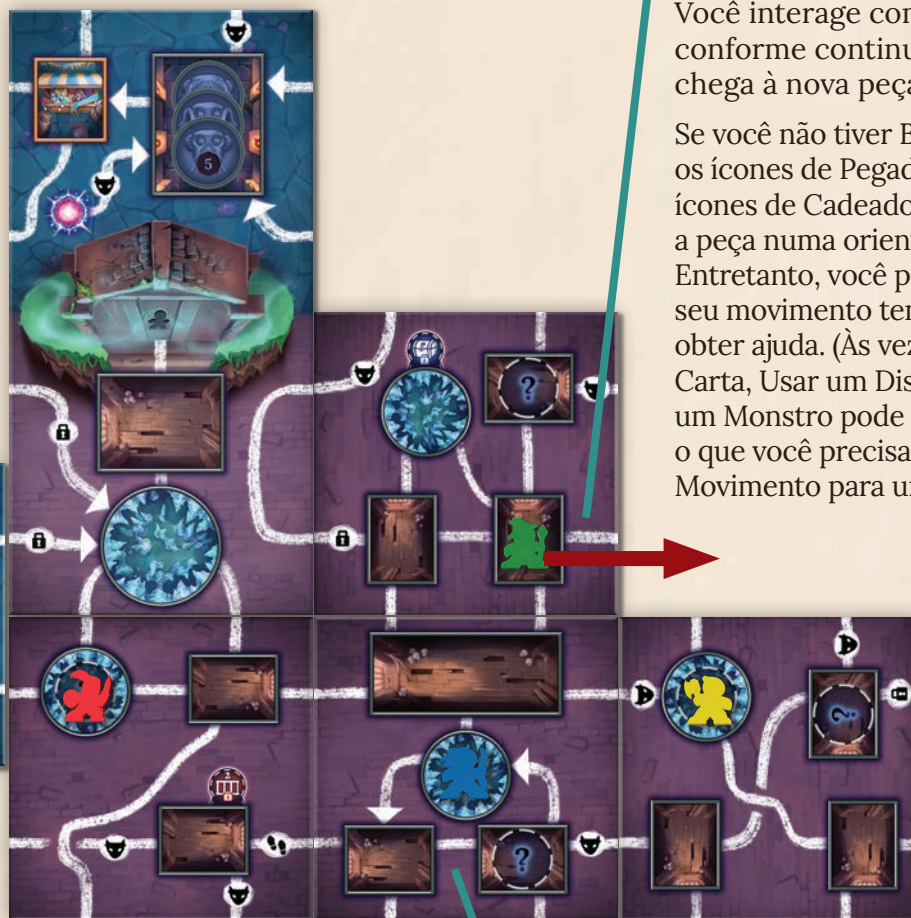
Pegar um Artefato é uma ação que você pode realizar a qualquer momento de seu turno — você não precisa pegar um Artefato logo que entrar numa sala (como em algumas versões anteriores de CLANK!). A ação de Abrir um Baú, Biblioteca ou Prisão é nova.

Descobrir uma Nova Peça

Cada partida de *CLANK! Catacombs* se inicia com uma única peça, mas a masmorra se expandirá para outras peças conforme os jogadores se moverem. Quando um túnel leva até a extremidade da masmorra (ou seja, não há uma peça adjacente), mover-se pelo túnel permite que você descubra o que está além. Pegue a próxima peça do topo da pilha virada para baixo no Banco, revele-a e coloque-a ao lado da peça da qual você está saindo.

Cada nova peça deve sempre ser adicionada a um espaço vazio; as peças nunca podem ser empilhadas uma em cima da outra. Você pode girar a nova peça para qualquer lado antes de posicioná-la.

As peças devem sempre compartilhar uma borda *inteira* com, pelo menos, uma outra peça (exceto ao jogar perto das longas bordas da peça inicial; nesse caso, a nova peça se alinha com a metade superior ou inferior).



Colocar uma nova peça completa o túnel que você usou para sair da peça anterior. Isso pode adicionar ícones ao túnel que você está percorrendo. Você interage com esses ícones conforme continua a se mover e chega à nova peça.

Se você não tiver Botas suficientes para os ícones de Pegada (ou Gazuas para ícones de Cadeado), você deve colocar a peça numa orientação diferente. Entretanto, você pode interromper o seu movimento tempo suficiente para obter ajuda. (Às vezes, Adquirir uma Carta, Usar um Dispositivo ou Combater um Monstro pode lhe ajudar a conseguir o que você precisa para completar o seu Movimento para uma nova peça.)

Se a pilha de peças for completamente esvaziada durante o jogo, não é mais possível descobrir novas peças. Os jogadores não podem mais se mover para fora da borda de uma peça para um terreno desconhecido.



Leia essa seção inteira, pois as peças são um elemento novo no jogo.

As primeiras quatro peças descobertas durante uma partida têm uma cor diferente.

O restante das peças faz parte das “Profundezas” da masmorra, que será explicada com mais detalhes na seção Fim do Jogo e Pontuação na página 14.



Atributos das Peças

Artefato



Ao colocar, pela primeira vez, uma peça nova contendo uma sala de Artefato, pegue o Artefato do topo da pilha no Banco e coloque-o nessa sala. Esse Artefato foi “encontrado” e agora pode ser pego por um jogador nessa sala (usando a ação de Pegar um Artefato).

Algumas salas de Artefato contêm um ou dois ícones de “mais”. Quando você encontrar um, em vez de colocar o Artefato do topo da pilha, coloque aquele que está uma ou duas posições abaixo do topo.



Você descobre a peça com a sala de Artefato contendo dois sinais de mais. Atualmente, o Artefato do topo da pilha vale 10 pontos. Os próximos dois abaixo dele são os Artefatos de 12 pontos e de 15 pontos. Você coloca o Artefato de 15 pontos na sala.

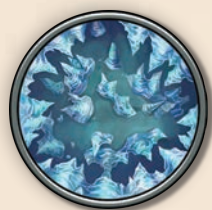
Há mais salas de Artefato nas peças do que Artefatos no Banco. Quando a pilha de Artefatos estiver vazia, você não encontrará nada ao descobrir uma sala de Artefato. Se você descobrir uma sala de Artefato com mais ícones de “mais” do que Artefatos abaixo do topo da pilha, coloque o Artefato restante de maior valor.

Cripta

Esta é a sala em que você inicia cada partida. Voltar para essa sala com um Artefato é o objetivo do jogo. (Consulte a seção Fim do Jogo e Pontuação na página 14.) Você não pode retornar de mãos vazias; você deve pegar um Artefato em algum lugar da masmorra.



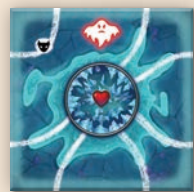
Caverna de Cristal



Ao entrar numa Caverna de Cristal, você fica exausto de vagar por seus caminhos labirínticos. Você não pode mais gastar Botas pelo restante do turno. Ainda é possível mover-se via Teletransporte (descrito na seção Efeitos de Cartas na próxima página). Entretanto, mesmo que o faça, você permanece exausto e não pode gastar Botas nesse turno.

Peças Assombradas

Quatro das 22 peças de Profundezas são assombradas por fantasmas! Quando você adicionar uma peça assombrada à masmorra, pegue imediatamente um cubo de Fantasma do Banco e coloque-o na área de Clank! (Ele será adicionado à Bolsa do Dragão durante o próximo ataque. Consulte a seção Fim do Turno e Ataques do Dragão na página 12 para obter detalhes.)



Atributos Trancados

Enquanto você estiver numa sala com o atributo trancado, você pode realizar a ação de Abrir um Baú, Biblioteca ou Prisão descrita na página 8.



Mercado

Enquanto você estiver numa sala de Mercado, você pode realizar a ação de Comprar do Mercado descrita na página 8.

Portal



Algumas peças incluem um túnel que termina num portal em vez de numa sala. Se você se mover por um túnel desse tipo, você não para no portal. Em vez disso, você entra nele e sai por *qualquer* outro portal em qualquer peça na masmorra.

Túneis conectados a portais ainda seguem as regras normais de movimento (como ícones de Monstro e Cadeado e túneis de sentido único). Entretanto, um movimento completo por um portal — de uma sala, através de ambos os portais, para outra sala — requer apenas uma Bota. Cartas que permitem que você “se teletransporte” podem ser usadas para mover-se por portais, como se as duas salas em cada lado dos portais estivessem adjacentes.

Após usar o portal, você pode continuar a se mover normalmente se tiver Botas adicionais (ou cartas que permitam que você se teletransporte).

Recompensas

Algumas salas nas peças concedem algo ao jogador quando ele entra nelas. Você não precisa terminar o seu turno lá, mas você só obtém essas coisas **uma vez a cada turno**; você deve entrar novamente na sala em um outro turno para receber essa coisa novamente. (Você pode entrar em mais de uma sala do mesmo tipo durante um único turno, recebendo algo de cada uma delas.)

O que você pode receber de uma sala:



Pequeno Segredo — Pegue um Pequeno Segredo de forma aleatória do Banco e o revele. Os efeitos estão descritos no suplemento de regras “Guia de Referência de Fichas”. (Se não houver mais Pequenos Segredos no Banco, não há nenhuma recompensa por entrar na sala.)



Ídolo de Macaco — Pegue um ídolo de macaco da sala e coloque-o em seu suprimento pessoal. (Ele vale 5 pontos no fim da partida. Ele não é um Artefato.)



Ouro — Pegue a quantidade indicada do Banco.



Cura — Cure 1 de dano. (Consulte a seção Vida e Dano na página 12 para obter detalhes.)

Santuário de Passagem

Enquanto estiver num Santuário de Passagem, você pode marcá-lo durante seu turno como uma ação especial: pegue um dos cubos de seu suprimento pessoal e coloque-o num espaço vazio no Santuário de Passagem. Se você o fizer, pegue 1 de Ouro do Banco para cada Santuário de Passagem que você tiver marcado durante o jogo. (Dessa forma, seu primeiro Santuário de Passagem vale 1 de Ouro, o segundo vale 2 de Ouro, o terceiro, 3 de Ouro e assim por diante.)



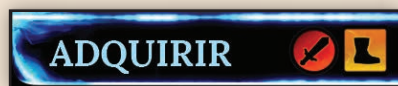
Você não pode marcar o mesmo Santuário de Passagem mais de uma vez. Você também não pode marcar um Santuário de Passagem se não tiver cubos restantes em seu suprimento pessoal. (Entretanto, os cubos que você colocar em Santuários de Passagem nunca precisarão ser usados como *Clank!*)



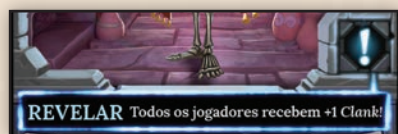
Cavernas de Cristal e Mercados funcionam da mesma forma que em *CLANK! Uma Aventura de Construção de Baralho*. Você escapa da masmorra pela Cripta. Recompensas em salas (incluindo Pequenos Segredos, que são pegos do Banco) só podem ser reivindicadas uma vez por turno. Os outros Atributos das Peças são novos, então recomendamos que leia as outras entradas desta seção.

Efeitos de Cartas

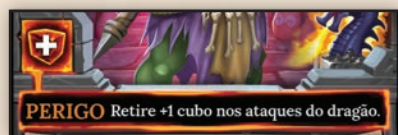
Adquirir — O texto Adquirir de uma carta é executado uma vez, no momento que você adquire a carta da Fileira da Masmorra (não quando ela é jogada da sua mão posteriormente).



Revelar — O texto Revelar de uma carta é executado imediatamente quando a carta é revelada na Fileira da Masmorra (antes de qualquer Ataque do Dragão que também possa ter sido desencadeado pela reposição da Fileira). Se houver alguma carta com o texto Revelar na Fileira da Masmorra no início de uma partida, execute esse texto antes que o primeiro jogador realize seu turno.



Perigo — Para cada carta de Perigo na Fileira da Masmorra, você retira um cubo adicional da Bolsa do Dragão durante cada Ataque do Dragão.



Descartar — Algumas cartas permitem que você descarte uma carta. Você só pode descartar cartas de sua mão que ainda não foram jogadas. A carta não tem seu efeito normal, o que significa que descartar pode ser uma forma interessante de lidar com cartas que geram *Clank!*

Caso seja solicitado que você descarte uma carta para obter algo, você deve realmente descartar uma carta para isso.

Charlatão contém o texto "Você pode descartar uma carta para comprar duas cartas." Se você não tiver uma carta em sua mão para descartar, você não pode comprar duas cartas.

Cada Jogador — Na maioria das vezes, quando “cada jogador” deve fazer alguma coisa, a ordem não é importante. No caso raro em que a ordem for importante (por exemplo: ao girar uma peça), comece pelo jogador que está realizando (ou terminando) seu turno e prossiga no sentido horário. (Ignore jogadores que escaparam ou que foram nocauteados; consulte a seção Fim do Jogo e Pontuação na página 14 para obter mais detalhes.)

Teletransporte — Teletransporte é uma forma especial de movimento que leva você diretamente de uma sala para outra. Não são necessárias Botas para esse movimento (embora você permaneça exausto se tiver entrado numa Caverna de Cristal nesse turno).

Em geral, um teletransporte te leva para uma “sala adjacente”: uma sala conectada por um túnel à sua sala atual. Você ignora quaisquer ícones nesse túnel e pode até mesmo se teletransportar na direção contrária da flecha de um túnel de sentido único. Você pode se teletransportar para fora da borda de uma peça para descobrir uma nova peça.

Eliminar — Algumas cartas e fichas fazem com que você tenha que eliminar uma carta. Isso remove definitivamente a carta do jogo, o que é uma ótima maneira de lidar com cartas fracas que compõem seu baralho inicial. Quando você eliminar uma carta, coloque-a na caixa do jogo.

Fim do Turno e Ataques do Dragão

Após jogar todas as suas cartas e realizar todas as ações que desejar no seu turno, você simplesmente declara o fim do seu turno. Então, você executa os seguintes passos, em ordem:

1) Limpe Sua Área de Jogo e Compre uma Nova Mão

Coloque todas as cartas da sua área de jogo na sua pilha de descarte. Mantenha essa pilha de descarte virada para cima para distingui-la com facilidade de seu baralho.

Compre cinco cartas novas de seu baralho na preparação para seu próximo turno.

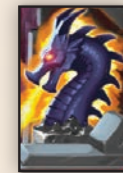
2) Reponha a Fileira da Masmorra

Se houver menos de seis cartas na Fileira da Masmorra, reponha os espaços vazios com novas cartas do Baralho da Masmorra. (Não deve haver espaços vazios na Fileira da Masmorra no início do turno do próximo jogador.)

No caso raro de não haver cartas suficientes no Baralho da Masmorra para preencher a Fileira, a partida termina imediatamente — todos os jogadores restantes são nocauteados.

3) Verifique se haverá um Ataque do Dragão

Se alguma das novas cartas que acabaram de ser adicionadas à Fileira da Masmorra tiver um símbolo de Ataque do Dragão, o dragão ataca! Ele ataca apenas uma vez! Não importa quantos símbolos de Ataque do Dragão forem revelados. Apenas símbolos de Ataque do Dragão novos causam um ataque. As cartas que permanecem na Fileira da Masmorra por diversos turnos não desencadeiam ataques repetidamente.



Para realizar um Ataque do Dragão, pegue todos os cubos na área de *Clank!* e coloque-os na Bolsa do Dragão. Balance a bolsa e pegue uma quantidade de cubos igual ao número exibido no espaço atual do Marcador do Dragão na Trilha de Fúria. Cubos pretos são colocados de lado no Banco, porém cada cubo colorido representa dano causado ao jogador da cor correspondente. (Os cubos que não foram retirados permanecem na bolsa. Eles ainda podem ser retirados posteriormente.) Quanto mais *Clank!* o jogador fizer, mais chances o dragão tem de atacá-lo. Gerenciar seu nível de ruído é essencial para sobreviver!

O nível da fúria do dragão aumenta ao longo da partida. Toda vez que um Artefato for coletado (mas também sempre que certos Pequenos Segredos ou prisioneiros forem encontrados), avance o Marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria. Isso pode aumentar a quantidade de cubos retirados no próximo ataque. Quanto mais cubos forem retirados, mais mortal o jogo fica. Prossiga com cuidado!

No caso raro de a Bolsa do Dragão ficar vazia após um ataque, a partida termina imediatamente — todos os jogadores restantes são nocauteados.

Fantasma — Sempre que um cubo branco de Fantasma for retirado da bolsa durante um ataque, todos os jogadores sofrem um de dano. Assim que o ataque tiver terminado, devolva à área de *Clank!* quaisquer cubos de Fantasma que foram retirados. (Os Fantasmas voltarão para a bolsa durante o próximo ataque.)

Se um cubo de Fantasma for retirado da Bolsa do Dragão e não houver cubos em seu suprimento pessoal para marcar o dano, use um cubo preto que foi separado no Banco em vez disso.

Vida e Dano

A vida de cada jogador é monitorada em um Contador de Pontos de Vida no tabuleiro de *Clank!* Quando você sofrer dano durante a partida, coloque seus cubos no Contador de Pontos de Vida de sua cor, começando pelo espaço mais à esquerda.



- Se o dano for decorrente de um Ataque do Dragão, utilize os cubos que foram retirados da Bolsa do Dragão.
- Se o dano for decorrente de outras fontes, pegue os cubos de seu suprimento pessoal. Você não pode sofrer dano voluntariamente dessa forma (por exemplo, mover-se por um caminho com um Monstro sem uma Espada) se não houver cubos em seu suprimento ou se fazê-lo preencheria por completo seu Contador de Pontos de Vida!



Alguns efeitos podem curar danos sofridos por você. Quando você se curar, pegue um cubo de sua cor do Contador de Pontos de Vida e coloque-o em seu suprimento pessoal. Ele pode ser usado novamente depois para representar um outro *Clank!*

Se o seu Contador de Pontos de Vida for totalmente preenchido, você é nocauteado. (Consulte a seção Fim do Jogo e Pontuação na página 14.)



Fantasmas são um novo tipo de cubo. A partida termina imediatamente se a Bolsa do Dragão estiver vazia após um ataque.

Exemplo de Turno

A jogadora verde faz seu turno e joga as seguintes cartas:



Ela realiza os efeitos do texto de suas cartas quando elas são jogadas, adicionando 1 Clank! à área de Clank! por seu Tropeçar e, em seguida, removendo-o ao jogar Ataque Surpresa. (Ela tem um outro -1 Clank! sobrando do Ataque Surpresa que ela pode usar posteriormente no turno caso faça mais Clank!)

Ela tem um total de duas Botas. Ela usa uma delas para se mover pelo túnel com um ícone de monstro, utilizando uma de suas Espadas para impedir que o monstro lhe cause dano. Mas ela entra numa Caverna de Cristal. Ela não pode gastar mais nenhuma Bota para mover-se neste turno, então ela ignora a segunda Bota.

Como agora ela está numa Caverna de Cristal, ela pode derrotar um Kobold de Cristal na Fileira da Masmorra. Ela usa as duas Espadas restantes para fazê-lo, ganhando 2 de Habilidade (do texto de DERROTA do Kobold de Cristal). Ela então coloca o monstro na pilha de descarte da Masmorra.

Ela tem agora um total de 5 de Habilidade (3 das cartas jogadas e mais 2 do monstro derrotado). Ela utiliza seus 5 de Habilidade para adquirir um Guia Especialista da Fileira da Masmorra e coloca a carta em sua própria pilha de descarte. (Como ela acabou de adquirir a carta; ela não recebe Habilidade ou Botas provenientes dessa carta até que embaralhe novamente a pilha de descarte dela, compre a carta e a jogue.)

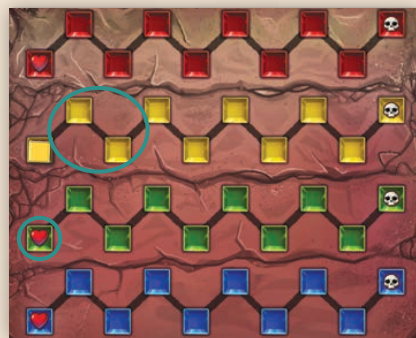
Após jogar todas as cartas de sua mão e utilizar todos os recursos possíveis, a jogadora verde anuncia o fim de seu turno. Ela coloca todas as suas cartas jogadas na pilha de descarte e depois compra cinco novas cartas para seu próximo turno.



Em seguida, é hora de repor a Fileira da Masmorra. Há apenas quatro cartas lá após o turno da jogadora verde, então duas cartas do topo do Baralho da Masmorra são agora reveladas para preencher os espaços vazios. Uma delas têm o símbolo de Ataque do Dragão, desencadeando um ataque nesse turno.



Todos os cubos da área de Clank! são colocados na Bolsa do Dragão. Atualmente, o Marcador do Dragão está no quinto espaço da Trilha de Fúria, sendo assim, quatro cubos são retirados da bolsa.



Um cubo é preto; ele é separado e não afeta ninguém. O segundo é verde, então a jogadora verde sofre 1 de dano. Os dois últimos cubos são amarelos, então o jogador amarelo sofre 2 de dano.

Fim do Jogo e Pontuação

A partida termina quando **todos** os jogadores tiverem escapado ou sido nocauteados.

Você termina voluntariamente o assalto ao dragão quando **escapa**. Isso acontece quando você retorna à Cripta com um Artefato.

Conclua o restante do seu turno e, antes de repor cartas na Fileira da Masmorra, remova seu peão do tabuleiro. Pegue também uma das fichas de Maestria perto da Cripta; ela vale 20 pontos adicionais!



Seu assalto termina involuntariamente quando você é **nocauteado**. Isso acontece quando o seu Contador de Pontos de Vida estiver cheio (como detalhado na seção Vida e Dano na página 12.) Deite o seu peão de lado.

Se você não tiver um Artefato ou se o seu peão estiver nas Profundezas, bom... você se deu mal. Em vez de contabilizar sua pontuação como descrito abaixo, **you faz 0 pontos**.

Profundezas





As primeiras quatro peças descobertas durante uma partida são seguras, mas as 22 peças mais escuras fazem parte das Profundezas. A metade superior da peça inicial também está nas Profundezas.



Quando um jogador escapa ou é nocauteado, ele para de realizar turnos normais. A partir desse momento, ele não adiciona mais *Clank!* à área de *Clank!* As cartas que afetam todos os jogadores não o afetam. Ele não sofre dano de cubos retirados da Bolsa do Dragão. Ele não compra nem joga cartas e não realiza as ações normais do jogo.

Em vez disso, quando for o turno de um jogador que escapou ou está nocauteado, ele pega todos os cubos na área de *Clank!* e os coloca na Bolsa do Dragão. Ignorando o espaço atual do Marcador do Dragão na Trilha de Fúria e quaisquer Perigos adicionais na Fileira da Masmorra, ele retira exatamente quatro cubos (ou seis cubos numa partida de 2 jogadores). O dano é sofrido como num Ataque do Dragão.

Quando todos os jogadores tiverem escapado ou sido nocauteados, cada jogador (que recuperou um Artefato e não foi nocauteado nas Profundezas) conta seus pontos adicionando os seguintes itens:

-  O valor do próprio Artefato. (Você não fará nenhum ponto se não tiver um!)
-  Os pontos de quaisquer outras fichas adquiridas (incluindo sua ficha de Maestria, se tiver escapado).
-  Pontos iguais à quantidade de Ouro acumulada.
-  Pontos concedidos pelas cartas no próprio baralho, incluindo sua mão e pilha de descarte. (O valor de cada carta é exibido no canto superior direito.)

O jogador com mais pontos é o vencedor e é declarado o Maior Ladrão do Reino! No caso de empate, o jogador com o Artefato mais valioso é o vencedor.



As 22 peças mais escuras e a metade superior da peça inicial compõem as Profundezas. Não há Trilha de Contagem Regressiva; leia as informações acima para saber como lidar com jogadores que escaparam ou foram nocauteados.

Aventureiros nas Catacumbas!

A expansão CLANK! *Bando de Aventureiros* permite que 5 ou 6 jogadores participem de uma partida de CLANK! *Uma Aventura de Construção de Baralho*. Com as regras abaixo, você pode combinar a expansão *Bando de Aventureiros* com CLANK! *Catacombs*.



Preparação



Para preparar uma partida com 5 ou 6 jogadores, pegue quatro das cinco fichas de Artefato de *Bando de Aventureiros*: aquelas que valem 10, 15, 20 e 25 pontos. (Não use o Artefato de 30 pontos.) Inclua esses Artefatos no Banco, empilhando todos os Artefatos na ordem crescente de valor (com a versão

Bando de Aventureiros no topo de quaisquer Artefatos de *Catacombs* de mesmo valor).

Não adicione o item extra Chave Mestra do Mercado de *Bando de Aventureiros* (já que não há Chaves Mestras em CLANK! *Catacombs*). Você pode usar os outros itens do Mercado (incluindo as Capas de Invisibilidade).

Use todos os outros componentes de *Bando de Aventureiros* (os Pequenos Segredos, fichas de maestria, Ouro extra e cartas adicionais). Coloque o tabuleiro lateral próximo ao tabuleiro de *Clank!*, utilizando-o para marcar a fúria do Dragão e a vida do quinto e sexto jogadores.

Você pode jogar com os personagens de *Bando de Aventureiros* (ou não, você que escolhe).

Artefatos

Ao jogar com 5 ou 6 jogadores, se você descobrir uma peça com uma sala de Artefato contendo um ou dois “ícones de mais”, você não colocará um Artefato de uma posição inferior na pilha de Artefatos. Em vez disso, você coloca diversos Artefatos da pilha naquela única sala.

Você descobre a peça com a sala de Artefato contendo dois sinais de mais. Atualmente, o Artefato do topo da pilha vale 12 pontos. Você coloca esse Artefato de 12 pontos e os próximos dois Artefatos – ambos com valor de 15 pontos – nessa sala.

Quando um jogador for pegar um Artefato de uma sala com mais de um Artefato, ele pega aquele de maior valor disponível. Lembre-se da regra de *Bando de Aventureiros* que uma mochila não permite que você pegue um segundo Artefato da mesma sala!



Situações Incomuns

Cada Santuário de Passagem tem espaço para apenas quatro cubos, a serem preenchidos pelos primeiros quatro jogadores que o alcançarem. Se um quinto ou sexto jogador entrar no mesmo Santuário de Passagem, ele não poderá marcá-lo com um cubo.

Quando o Fantasma do Senhor dos Macacos for derrotado, um jogador que tiver o prisioneiro Macaco Robô Dourado não pode “devolvê-lo” à sala do santuário dos macacos, já que ele nunca esteve lá anteriormente.



Esta página aborda as mudanças de regras necessárias para combinar CLANK! *Catacombs* com a expansão *Bando de Aventureiros*.

Créditos

Design do jogo

Paul Dennen

Design Adicional do Jogo

Evan Lorentz e Tim McKnight

Produção Executiva

Scott Martins

Arte e Design Gráfico

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm e Dan Taylor

Ilustração das Cartas

Derek Herring, Rastislav Le e Raul Ramos

Produção

Evan Lorentz

Desenvolvimento do Jogo

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

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!



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

Asmodee

Gestão de Projeto

Matheus Passeri

Gestão Editorial

Felipe Godinho e Mateus Ornellas

Tradução

Fernanda Di Costanzo

Revisão

Camila Loricchio e Catharine Affiune

Diagramação

Robson Minghini



www.asmodee.com.br

Publicado por: Dire Wolf Digital.

© 2022 Dire Wolf Digital, Inc. Todos os direitos reservados.

Dire Wolf e a logo da Dire Wolf são marcas registradas da Dire Wolf Digital, Inc.

v1.0

CLANK!

CATACOMBS

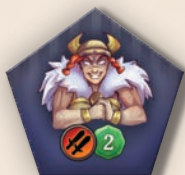
Guia de Referência de Fichas

Prisioneiros



Aventureira

Avance imediatamente o marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria. Também vale 3 pontos no fim da partida.



Bárbara

Ganhe imediatamente 2 Espadas para usar neste turno. Também vale 2 pontos no fim da partida.



Clérigo

Cure imediatamente 1 de dano. Também vale 2 pontos no fim da partida.



Cupom de Desconto

Você pode usar esta ficha uma vez quando estiver comprando um item do mercado para pagar 5 de Ouro a menos. Não é considerada um Prisioneiro para nenhum propósito (como Revolta, Herói Corajoso ou Guerreiro).

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



Macaco Robô Dourado

Esta ficha conta como um Ídolo de Macaco para todos os propósitos, embora valha 3 pontos no fim da partida (em vez de 5).



Prisioneiro Assombrado

Pegue imediatamente um cubo de Fantasma do Banco e coloque-o na área de Clank! Também vale 3 pontos no fim da partida.



Prefeito

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver uma ficha de maestria.



Monge

Vale 1 ponto no fim da partida para cada Santuário de Passagem que você tiver marcado.



Aldeão

Vale 2 pontos no fim da partida.



Primatologista

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver, pelo menos, um Ídolo de Macaco (que pode ser o Macaco Robô Dourado).



Príncipe/Princesa

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver uma Coroa.



Feiticeira

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver, pelo menos, dois Tomos Secretos.



Guerreiro

Vale 1 ponto no fim da partida para cada Prisioneiro que você tiver libertado (incluindo o próprio Guerreiro).

Grandes Segredos



Mapa das Catacumbas

Guarde esta ficha. Pelo restante da partida, você pode se mover por túneis de sentido único na direção oposta da seta.

(Também vale 5 pontos no fim da partida.)



Cálice

Guarde esta ficha. Ela vale 7 pontos no fim da partida. Ela não é um Artefato.



Aprimoramento de Habilidade Maior

Ganhe 5 de Habilidade imediatamente e, em seguida, devolva a ficha à caixa.



Tesouro Maior

Esta ficha vale 5 de Ouro. Você pode guardá-la até o fim da partida ou gastá-la normalmente.



Poção de Cura Maior

Use durante seu turno para curar 2 de dano.

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

Itens do Mercado



Mochila

Permite que você carregue um Artefato adicional.

(Também vale 5 pontos no fim da partida.)



Amuleto de Sangue

Você deve ter, pelo menos, 5 de dano para comprar este item. Ao comprá-lo, cure imediatamente 2 de dano.

(Também vale 7 pontos no fim da partida.)



Kit de Ladrão

Ao comprá-lo, pegue imediatamente duas Gazuas do Banco.

(Também vale 2 pontos no fim da partida.)



Coroa

Vale o número indicado de pontos.

(Cada jogador pega a Coroa mais valiosa ao comprar uma.)

Pequenos Segredos



Ovo de Dragão

Guarde esta ficha. Ela vale 3 pontos no fim da partida. Avance o marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria.



Gazua

Devolva imediatamente este segredo à caixa e pegue uma Gazua do Banco.



Fonte Mágica

No fim deste turno, elimine uma carta de sua pilha de descarte ou área de jogo. Devolva a carta e esta ficha à caixa.



Poção de Cura

Use durante seu turno para curar 1 de dano.

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



Poção de Velocidade

Use durante seu turno para ganhar 1 Bota.

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



Poção de Força

Use durante seu turno para ganhar 2 Espadas.

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



Caixa Quebra-Cabeça

Guarde esta ficha até entrar num Santuário de Passagem. Lá, devolva a ficha imediatamente para a caixa e pegue um Grande Segredo do Banco.



Tesouro

Esta ficha vale 2 de Ouro. Você pode guardá-la até o fim da partida ou gastá-la normalmente.

Ídolo de Macaco



Quando você entrar na sala do Altar dos Macacos, pegue imediatamente um Ídolo de Macaco e coloque-o em seu suprimento pessoal. Ele vale 5 pontos no fim da partida. Um Ídolo de Macaco não é um Artefato.



Alguns itens do mercado e segredos diferem daqueles de CLANK! Uma Aventura de Construção de Baralho. Os prisioneiros são um novo tipo de ficha, listados no verso desta folha.