

CLANK!™

CATACOMBS

COVIS E CÂMARAS PERDIDAS



Sons estranhos foram ouvidos sob as catacumbas... Desbrave os covis da enigmática Esfinge, da petrificante Medusa ou das formidáveis Estátuas Vivas. Descubra câmaras perdidas, cada uma com um poder único diferente de qualquer outro encontrado na masmorra. Colecione troféus durante suas aventuras para ajudar sua lenda a crescer!

Novos mistérios e perigos aguardam em **CLANK! Catacombs: Covis e Câmaras Perdidas!**

Créditos

Design do Jogo

Paul Dennen

Design Adicional e Desenvolvimento do Jogo

Phil Amylon, Andy Clautice, Justin Cohen, Evan Lorentz, Kevin Spak,
Jay Treat e Caleb Vance

Produção Executiva

Scott Martins

Direção de Arte

Clay Brooks, Derek Herring e Nate Storm

Design Gráfico

Anika Burrell e Julianne Stone

Ilustração da Capa

Raul Ramos

Ilustração das Cartas

Allan Santos da Silva, Bruno de Mello,
Ernst Eskelsen, Rastislav Le e João Mileski

Produção

Evan Lorentz

Agradecimentos especiais:

Os “guerreiros de fim de semana”:

Robert Cranshaw, Ken Dennen, Doug Dyer e Brian Koziol

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.bsky.social/@direwolfdigital)

Asmodee

Gestão de Projeto

Matheus Passeri

Gestão Editorial

Felipe Godinho e Mateus Ornellas

Tradução

Fernanda Di Costanzo

Revisão

Felipe Ramos e Luis Perdomo

Diagramação

Tati Hapanchuk



www.asmodee.com.br
v1.0

Publicado por: Dire Wolf Digital.

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Todos os direitos reservados.

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

Componentes



50 Cartas do Baralho da Masmorra

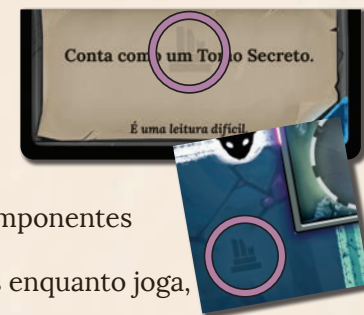


12 Peças Quadradas
10 nas Profundezas
2 em segurança



5 Marcadores de Monstro
3 das Estátuas Vivas
1 da Medusa
1 da Esfinge

As cartas desta expansão podem ser identificadas por esta marca d'água na caixa do texto. As novas peças têm a mesma marca em um canto da frente da peça. Você pode usar essas marcas para separar e remover componentes quando desejar jogar sem esta expansão (ou para removê-los enquanto joga, conforme são revelados).



Preparação

Embaralhe as 12 novas peças quadradas com as suas peças existentes de CLANK! *Catacombs*, de acordo com os dois versos diferentes dessas peças. Você usará todas as peças de Profundezas em cada partida, mas, mesmo assim, colocará apenas quatro das peças “seguras” (selecionadas aleatoriamente) no topo da pilha embaralhada de peças de Profundezas. (Isso significa que você devolverá peças “seguras” adicionais à caixa sem olhá-las.)

Coloque os cinco marcadores de monstro no Banco: três Estátuas Vivas, uma Medusa e uma Esfinge.

Embaralhe as 50 cartas novas no Baralho da Masmorra, antes de distribuir as cartas para formar a Fileira da Masmorra como de costume.

No restante, a preparação é igual à de CLANK! *Catacombs*.

Na sua primeira partida, você pode embaralhar as novas peças e cartas na metade superior das pilhas para garantir que a nova expansão apareça bastante.

Troféus

Em CLANK! *Catacombs: Covis e Câmaras Perdidas*, você pode colecionar marcadores de monstro e algumas cartas como “troféus”.

Quando você Combater um Monstro ou Usar um Dispositivo com um texto de TROFÉU, pegue essa carta e coloque-a virada para cima em seu suprimento pessoal. (Ela não está na sua área de jogo e você nunca a colocará na sua pilha de descarte.) O texto do TROFÉU se aplicará a você enquanto ele estiver lá.

Quando você usar 3 espadas para derrotar o Guardião do Tesouro, você ganha 3 e faz +1 Clank! devido ao texto de DERROTA dele. Então, como ele tem um texto de TROFÉU, você coloca a carta virada para cima no seu suprimento pessoal. No fim da partida, o Guardião do Tesouro valerá 1 para cada 5 que você tiver.

Os cinco marcadores de monstro desta expansão também são obtidos como troféus quando você os derrota. Veja a seção Covis na contracapa para obter mais detalhes.

Embora alguns Dispositivos neste conjunto tenham apenas o texto de TROFÉU (e não o texto habitual de USE), você ainda os está “usando” quando os pega como troféu.

O Artífice diz que “Cada dispositivo que você usar neste turno custa 2 a menos.” Isso se aplica a *Asas de Morcego de Caverna*, embora seu texto tenha apenas a palavra “TROFÉU” e não “USE”.



Melhore a sua experiência com o aplicativo “Dire Wolf Game Room” para PC, smartphone ou tablet (em inglês).



Atributos das Peças Novas

Túneis de Entrada

Algumas peças novas incluem “túneis de entrada” marcados em uma cor distinta. Ao descobrir uma peça dessas durante um movimento, você deve colocá-la de forma que possa completar seu movimento para ela usando um dos túneis de entrada.

A partir daí, os túneis de entrada não têm mais nenhum significado especial. (Os jogadores se movem por eles como de costume, e qualquer coisa que faça a peça girar o faz normalmente.)



Armadilhas de Fosso

Na primeira vez a cada turno em que você entrar em uma sala de Armadilha de Fosso, você deve:

- **Cair:** Sofra 1 de dano e você não pode mais gastar Botas pelo restante do turno. (Você ainda pode se mover usando um teletransporte); ou
- **Evadir a Armadilha:** Elimine uma carta que não seja de Tropeçar da sua mão. (Como a carta deve vir da sua mão, pode ser sensato descobrir novas peças durante o seu turno antes de jogar todas as suas cartas. Caso contrário, você deverá Cair.)



Você pode entrar em mais de uma sala de Armadilha de Fosso durante um único turno; você deve Cair ou Evadir a Armadilha uma vez para cada sala dessas.

Lembre-se de que você não pode sofrer dano voluntariamente se não houver cubos em seu suprimento ou se isso preencher por completo seu Contador de Pontos de Vida. Nessas situações, se não conseguir

Evadir a Armadilha, você não poderá entrar voluntariamente em uma sala de Armadilha de Fosso.

Barreiras Mágicas



Quando um túnel estiver marcado com uma barreira mágica, você não poderá passar por ele usando Botas se você tiver um artefato. (Entretanto, você pode se teletransportar pelo túnel mesmo se tiver um artefato.)

Túneis de Sentido Único Interligados

Algumas peças novas apresentam um par de túneis de sentido único interligados. Ao se mover por eles, a direção pela qual você entra determina qual dos dois túneis você usa.



Se você entrar nesta peça pela borda superior, você usará o túnel com dois ícones de Monstro. Se você sair da sala no centro desta peça pela direção superior, você usará o túnel sem os ícones de Monstro e seguirá em frente pela borda superior da peça.

Se tiver o grande segredo Mapa das Catacumbas, você poderá escolher usar qualquer um dos túneis.

Esclarecimento sobre “Adquirir”

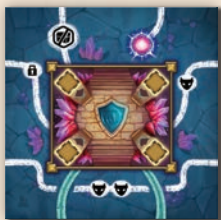
Algumas cartas neste conjunto (como Espreitor da Caverna, Rato Acumulador e Acrobacia) permitem que você adquira cartas sem gastar nenhuma habilidade, como normalmente é necessário. Observe que essas cartas não podem ser usadas em monstros (que são derrotados, não adquiridos) ou dispositivos (que são usados, não adquiridos).



Câmaras Perdidas

Muitas peças novas trazem um “covil” ou uma “câmara perdida”. Essas são salas únicas que não são encontradas em nenhum outro lugar da masmorra, e cada uma tem suas próprias regras especiais. As câmaras perdidas estão descritas nesta seção, já os covis estão descritos no verso deste livro de regras.

A maioria das câmaras perdidas tem um ou mais espaços onde os jogadores podem colocar um cubo de seu suprimento pessoal durante seu turno. Muitas das mesmas regras usadas para Santuários de Passagem em *CLANK! Catacombs* se aplicam a essas câmaras perdidas: você deve estar na sala para colocar um cubo lá, você deve colocá-lo em um espaço vazio, **you não pode marcar a mesma sala mais de uma vez** e você deve ter um cubo disponível em seu suprimento pessoal.



Altar da Proteção

Se você tiver um cubo nesta câmara perdida, quando um Fantasma for lhe causar dano, você pode devolver esse cubo ao seu suprimento pessoal para evitar esse dano. Embora seja possível ter apenas um cubo no Altar da Proteção por vez, se você removê-lo para evitar dano, poderá colocar um novo cubo ao visitar a sala novamente.



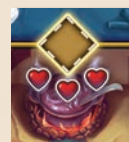
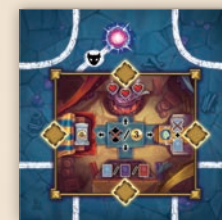
Altar dos Assombrados

Há apenas um espaço para colocar um cubo nesta câmara perdida. Para fazer isso, você deve eliminar um troféu de seu suprimento pessoal. Então, você pega 2 de Ouro do Banco. Você também pode pegar um artefato de qualquer sala da masmorra. (Você ainda pode carregar apenas um artefato, a menos que tenha uma Mochila.)

Bazar Bizarro

Cada um dos quatro espaços nesta câmara perdida é uma “tenda” única que oferece uma “compra” específica quando você coloca seu cubo ali. Para fazer isso, você deve gastar 3 de Ouro (devolvendo ao Banco) ou eliminar um troféu de seu suprimento pessoal.

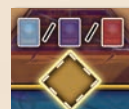
As quatro tendas e suas ofertas são:



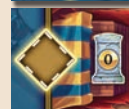
Ensopado Místico – Cure 3 de dano.



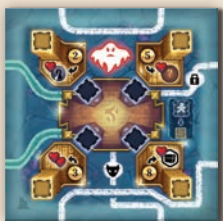
Unguento Mágico – Elimine uma carta em sua área de jogo ou pilha de descarte. Além disso, compre uma carta. Você pode fazer essas coisas em qualquer ordem.



Vitrine – Da Fileira da Masmorra, adquira uma carta, use um dispositivo ou derrote um monstro (sem pagar Habilidade ou Espadas).



Produtos Roubados – Pegue um item do Tabuleiro do Mercado (sem pagar Ouro adicional).



Templo de Ouro

Para colocar um cubo em um dos pilares adjacentes a esta câmara perdida, você deve estar em um Santuário de Passagem (o desta peça ou **qualquer outro Santuário de Passagem na masmorra**). Para colocar esse cubo você deve fazer uma “doação” de uma certa quantia de Ouro de seu suprimento

pessoal (devolvendo ao Banco). Em seguida, você recebe a recompensa indicada. Você só pode doar para o Templo de Ouro uma vez.

As quatro doações e suas recompensas são:

- 2 – Cure 1 de dano e pegue uma Gazua do Banco.
- 3 – Cure 2 de dano.
- 5 – Cure 1 de dano e pegue um Grande Segredo de forma aleatória do Banco.
- 8 – Cure 1 de dano. Você também pode pegar um artefato de qualquer sala da masmorra. (Você ainda pode carregar apenas um artefato, a menos que tenha uma Mochila.)

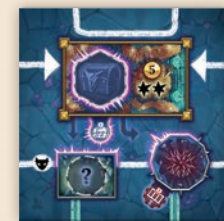
Se uma doação lhe proporcionar mais de uma recompensa, você não precisa ser capaz de pegar todas. Por exemplo: você pode doar 2 de Ouro para pegar uma Gazua mesmo que não tenha dano para curar, ou pode doar 8 de Ouro para curar dano mesmo que não possa pegar um artefato.

Tesouro de Umbrok Vessna

Ao entrar nesta câmara perdida, você pega 5 de Ouro do Banco e faz +2 Clank! (Você ter roubado o tesouro chamou a atenção do dragão.)

Quando você pegar o artefato ou abrir o baú nesta câmara perdida, escolha uma das outras duas salas nesta peça e imediatamente se teletransporte para lá.

Nenhum cubo é colocado nesta câmara perdida.



Covis

Em cada covil, você encontrará um tipo especial de monstro. Ao colocar, pela primeira vez, uma peça com um covil, coloque o marcador (ou marcadores) de monstro correspondente do Banco nesse covil.

Covil das Estátuas Vivas



Os três marcadores de Estátua Viva são colocados nos três espaços marcados deste covil.

Enquanto você estiver no covil, você poderá combater uma Estátua Viva lá.

Você *deve* se teletransportar após derrotar uma Estátua Viva (se houver outro covil ou câmara perdida na masmorra para onde se teletransportar).



DERROTA: Teletransporte-se para outro covil ou câmara perdida.

TROFÉU: 1



Covil da Medusa



Ao entrar neste covil, você deve escolher entre combater imediatamente a Medusa ou **virar pedra** (sofra 2 de dano).

Você não sofrerá dano adicional se *permanecer* no covil, mas você pode escolher combater no mesmo turno ou em um turno posterior (mesmo que você não tenha combatido a Medusa quando entrou pela primeira vez).



Você deve jogar um Tomo Secreto durante o seu turno para combatê-la.

DERROTA: Compre duas cartas.

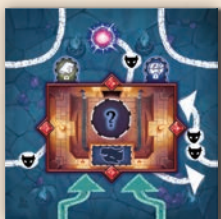
TROFÉU: 1, ignore monstros de túneis.



Lembre-se de que você não pode sofrer dano voluntariamente se não houver cubos em seu suprimento ou se isso preencher por completo seu Contador de Pontos de Vida. Nessas situações, você não pode entrar no Covil da Medusa.

Enquanto você tiver a Medusa como troféu, você ignora monstros de túneis (além do ponto que ela concede no final da partida).

Covil da Esfinge



Enquanto você estiver neste Covil, você terá duas formas diferentes de derrotar a Esfinge: usar 4 Espadas para combatê-la ou pagar 7 de Habilidade para decifrar o enigma dela.



DERROTA: 7 TROFÉU: 1

Combater: -OU- Decifrar o enigma:



7