

CLANK!™

UMA AVENTURA DE CONSTRUÇÃO DE BARALHO

Os caminhos embaixo da Fortaleza do Dragão são o território mais perigoso do Reino. Somente os melhores ladrões conseguem se esgueirar por esses caminhos, roubar do dragão e escapar para contar a história. E, é claro, foi exatamente isso que você e seus colegas ladrões se desafiaram a fazer.

Você recrutará aliados pelo caminho e conquistará mais espólios. Mas basta um passo em falso e – Clank! Qualquer ruído chama a atenção do dragão e cada Artefato roubado aumenta sua fúria. É melhor torcer para que seus companheiros sejam mais barulhentos do que você se deseja escapar das profundezas com vida...

Componentes



Tabuleiro de dois lados



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



7 Artefatos



11 Grandes Segredos



18 Pequenos Segredos



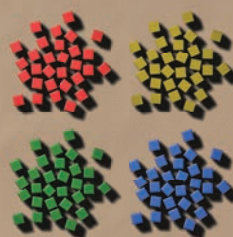
2 Chaves Mestras



2 Mochilas



3 Coroas



120 Cubos Clank!
30 de cada cor
de jogador



Marcador do Dragão



24 Cubos de Dragão



3 Ídolos de Macaco



4 Fichas de Maestria



Ouro



Quatro Peões de Jogador



Bolsa do Dragão

Preparação

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

Cada jogador também pega um peão da cor correspondente e um baralho contendo as 10 cartas a seguir:

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

Posicione estas fichas no tabuleiro como indicado a seguir:

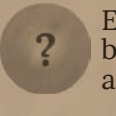
B  Posicione os sete Artefatos (com valores de 5 a 30) com a face voltada para cima nos espaços marcados com os números correspondentes.

Caso esteja jogando com menos de 4 jogadores, antes de posicionar os Artefatos, embaralhe-os com a face para baixo, selecione a quantidade correspondente de forma aleatória e remova-os do jogo.

- Com 3 jogadores, devolva um Artefato à caixa.
- Com 2 jogadores, devolva dois Artefatos.

C  Embaralhe os Grandes Segredos com a face para baixo e, em seguida, posicione-os, de forma aleatória, em cada espaço de Grande Segredo.

Sobrarão alguns Grandes Segredos. Devolva-os à caixa sem revelá-los.

D  Embaralhe os Pequenos Segredos com a face para baixo e, em seguida, posicione **dois** deles, de forma aleatória, em cada espaço de Pequeno Segredo.

E Coloque os Itens do Mercado na área do Mercado:



Duas Chaves Mestras



Duas Mochilas



Três Coroas (valores de 10, 9 e 8)

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

G  Posicione as fichas de Maestria próximas ao canto superior esquerdo do tabuleiro, uma para cada jogador.

H Posicione as fichas de Ouro (com valor de 1 e 5) no Banco próximo ao tabuleiro.

I Posicione o Marcador de Dragão (preto) na Trilha de Fúria.

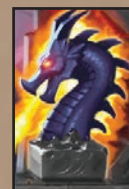
- Em uma partida com 4 jogadores, posicione-o no primeiro espaço.
- Em uma partida com 3 jogadores, posicione-o no segundo espaço.
- Em uma partida com 2 jogadores, posicione-o no terceiro espaço.

J Coloque os 24 cubos de dragão (pretos) na Bolsa do Dragão e deixe a bolsa ao lado do tabuleiro.

K Coloque a carta de monstro Goblin na Reserva, ao lado do tabuleiro, junto com os baralhos de Mercenário, Explorar e Tomo Secreto.

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

Se alguma dessas cartas tiver o símbolo de Ataque do Dragão no canto direito, substitua essa carta por outras até que nenhuma contenha o símbolo. Em seguida, embaralhe eventuais cartas substituídas no Baralho da Masmorra.



Deixe um espaço próximo ao Baralho da Masmorra para formar uma pilha de descarte de cartas de Masmorra durante a partida.

M Cada jogador posiciona seu peão próximo à entrada da masmorra, na parte superior do tabuleiro e, em seguida, embaralha seu baralho de 10 cartas e compra cinco cartas.

N O jogador mais furtivo começa (ou escolha de forma aleatória). A ordem de jogo segue no sentido horário. O primeiro jogador posiciona 3 cubos *Clank!* na Área de *Clank!* O segundo jogador posiciona 2 cubos *Clank!* O terceiro jogador coloca 1 cubo *Clank!* e o quarto (se houver), 0 cubo *Clank!*

O exemplo à direita ilustra a preparação na “frente” do tabuleiro, que é recomendada para a primeira partida. Mas uma masmorra diferente os aguarda do outro lado!

G

M

C

E

N

D

B

F

L

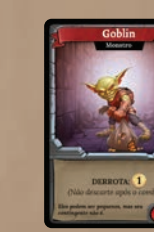
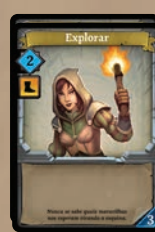
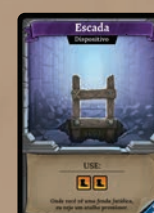
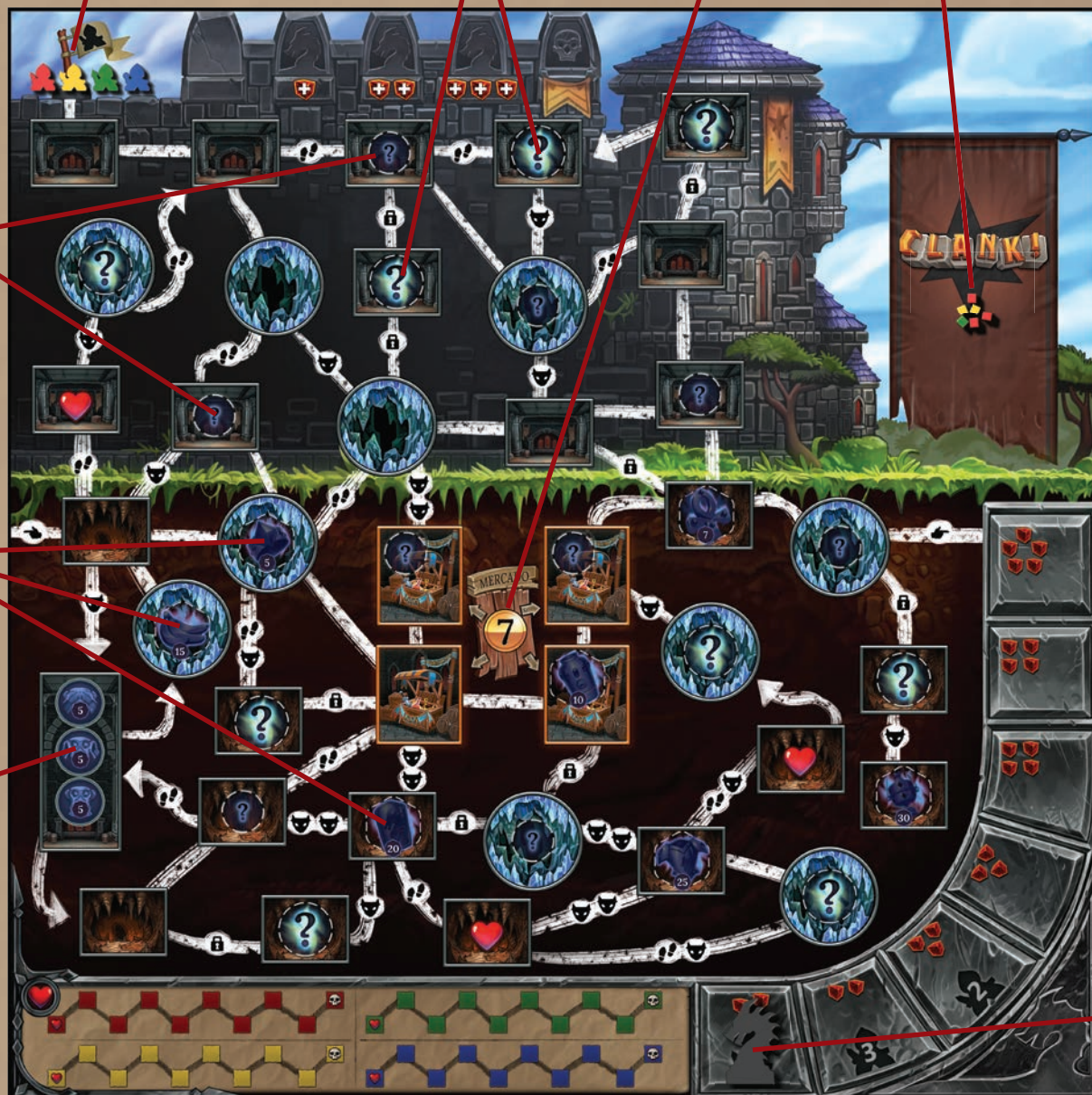
K

A

H

I

J



Então você quer ser um ladrão?

CLANK! é um jogo de construção de baralho. Cada jogador tem seu próprio baralho e a seleção de suas cartas faz parte do jogo. Cada jogador inicia o próprio turno com cinco cartas na mão e pode jogá-las em qualquer ordem que desejar. A maioria das cartas gera recursos, que podem ser de três tipos diferentes:



HABILIDADE, que é utilizada para adquirir novas cartas para seu baralho.



ESPADAS, que são utilizadas para combater monstros que infestam a masmorra.



BOTAS, que são utilizadas para se movimentar pelo tabuleiro.

Cada vez que você adquirir uma nova carta, coloque-a virada para cima em sua pilha de descarte. Quando for necessário comprar uma carta e o seu baralho estiver vazio, embaralhe a sua pilha de descarte e vire-a com a face para baixo para formar um novo baralho. Cada vez que o baralho é embaralhado, as suas cartas novas passam a fazer parte de um baralho maior e melhor!

Todos os jogadores começam com as mesmas cartas nos baralhos, mas adquirem cartas diferentes durante seus turnos. Como as cartas têm efeitos diversos, o baralho (e a estratégia) de cada jogador irá se diferenciar conforme a partida se desenrola.



Etapa 1: O Alvo

Os termos deste desafio de ladrões são claros: todos devem entrar na masmorra e roubar um Artefato. Tecnicamente, escapar com vida é opcional, embora altamente recomendável.

Durante a partida, você tem dois objetivos:

- Recuperar uma ficha de Artefato e escapar do dragão retornando ao local onde começou, fora da masmorra.

Em geral, só é possível carregar um Artefato e, após pegar um, você não pode trocá-lo nem devolvê-lo. Escolha com cuidado!

- Acumular pontos suficientes com seu Artefato e outros espólios para superar seus oponentes e conquistar o título de Maior Ladrão do reino!



Este Artefato não vale muitos pontos, mas pelo menos é fácil de obter. Certifique-se de pegar mais espólios para acompanhar os seus rivais!



Este Artefato vale muitos pontos, mas o caminho até ele é longo e perigoso. Tenha certeza de que conseguirá escapar da masmorra assim que pegá-lo!



Etapa 2: O Plano

Roubar do dragão é tudo menos uma tarefa fácil. Será necessário percorrer as ruínas, enfrentar monstros e adquirir tesouros valiosos.

Durante seu turno, você pode utilizar os recursos que gerou, Habilidade, Espadas e Botas, para realizar qualquer uma das ações descritas a seguir. É possível realizar cada ação quantas vezes quiser, desde que tenha os recursos para isso. Você pode esperar e fazer suas ações após jogar todas as suas cartas ou realizar ações entre as cartas se preferir.

Adquirir uma Nova Carta para seu Baralho

Você pode usar Habilidade para adquirir cartas com faixas azuis da Fileira da Masmorra (que muda durante o jogo) ou cartas com faixas amarelas da Reserva (que são iguais em todas as partidas).



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 agora faz parte do seu baralho.

Usar um Dispositivo

Dispositivos são cartas com faixas roxas na Fileira da Masmorra.

Dispositivos podem ser adquiridos com Habilidade, mas não fazem parte de seu baralho. Em vez disso, você realiza o efeito do texto USE da carta e, em seguida, coloca a carta na pilha de descarte da Masmorra (ao lado do Baralho da Masmorra).

O Custo de Habilidade de um Dispositivo é exibido no canto inferior direito.

Combater um Monstro

Monstros são cartas com faixas vermelhas na Fileira da Masmorra. Em vez de adquirir monstros 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).

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.

Comprar do Mercado

O Mercado é composto de uma série de espaços em que os comerciantes atendem aqueles que exploram a masmorra. Se estiver em uma sala de Mercado, você pode fazer uma compra.

Todos os itens do Mercado custam 7 de Ouro. Posicione cada item comprado à sua frente, em sua área de jogo.

Os itens disponíveis no Mercado estão descritos no verso deste livro de regras.



Mover-se por um Túnel



Você utiliza as Botas para atravessar as passagens da masmorra. Cada Bota permite que você se mova por um túnel para uma nova sala.

Alguns túneis têm regras especiais:

- São necessárias duas Botas em vez de uma para atravessar um túnel com ícones de Pegada.
- Um túnel com ícones de Monstro causa essa mesma quantidade de dano ao jogador que se move por ele. Para cada Espada utilizada, o jogador sofre um dano a menos (mas não é obrigatório usar Espadas para se mover por um túnel com um Monstro).
- Você não pode usar um túnel com um ícone de cadeado a menos que tenha uma ficha de Chave Mestra (comprada no Mercado) com você.
- Um túnel no formato de uma seta só pode ser usado na direção da seta. Não é possível mover-se por ele no sentido oposto.



Ao entrar em uma sala, você pode pegar *uma* das fichas dessa sala (Pequeno Segredo, Grande Segredo, Ídolo de Macaco ou Artefato) e colocá-la à sua frente.

- Ao pegar uma ficha de Artefato, avance o marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria.
- Só é permitido pegar *uma* ficha ao entrar em uma sala. (Caso haja mais de uma ficha na sala, você precisará sair e entrar novamente para pegar outra.)
- Se o jogador já tiver uma ficha de Artefato, ele não pode pegar outra.
- Você não precisa pegar uma ficha se não quiser. (Você pode optar por não pegar um Artefato para ir atrás de um mais valioso em outro local.)
- Ao pegar uma ficha de Pequeno ou Grande Segredo, revele-a. As fichas de Segredo estão descritas no verso deste livro de regras.



Sempre que entrar em uma sala de Caverna de Cristal, você fica exausto de vagar por seus caminhos labirínticos e não pode mais usar Botas naquele turno. Ainda é possível mover-se por Teletransporte (descrito em **Manobras Avançadas**), mas Botas não poderão ser utilizadas até seu próximo turno.

Há outros dois efeitos comuns que suas cartas podem ter:

Ganhar Ouro

- 2** Ao ganhar Ouro, pegue o valor correspondente do Banco e coloque-o à sua frente. Cada ficha de Ouro vale 1 ponto no fim da partida, mas ela também pode ser utilizada para outras coisas durante o jogo, como comprar itens do Mercado.

Clank!

Algumas cartas fazem com que você ganhe *Clank!* Quando isso acontecer, adicione essa quantidade de cubos de seu suprimento pessoal à Área de *Clank!* do tabuleiro.

Algumas cartas muito sorrateiras permitem que você remova cubos de *Clank!* Para cada *Clank!* negativo que você obtiver, remova um de seus cubos de *Clank!* da Área de *Clank!* Caso você não tenha cubos de *Clank!* suficientes lá, em vez disso, pode evitar adicionar cubos de *Clank!* posteriormente no turno se um efeito fizer com que isso seja necessário. Qualquer *Clank!* negativo que sobrar é perdido quando seu turno termina.

Após jogar todas suas cartas e utilizar a quantidade de seus recursos que desejar, seu turno termina. Coloque todas as cartas que foram jogadas em sua pilha de descarte e compre cinco cartas novas na preparação para seu próximo turno. Quaisquer Habilidades, Espadas ou Botas que não foram utilizadas são perdidas, por isso, faça o melhor uso possível delas!

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



A jogadora verde realiza os efeitos do texto de suas cartas assim que elas são jogadas, adicionando 1 Clank! à Área de Clank! por seu Tropeçar e, em seguida, removendo-o ao jogar o Mover-se Silenciosamente. (Ela tem um outro -1 Clank! sobrando do Mover-se Silenciosamente que ela pode usar posteriormente no turno caso faça mais Clank!)

Ela tem duas Botas que ela usa para mover-se por dois túneis diferentes. Ela termina em uma sala com uma Caverna de Cristal, ela não poderia mais se mover neste turno, mesmo se tivesse mais Botas.

Ela usa suas duas Espadas para combater um Soldado Orc na Fileira da Masmorra. Ela ganha 3 de Ouro (decorrentes do texto de DERROTA do Soldado Orc) e coloca o monstro na pilha de descarte da Masmorra.

Ela utiliza seus 3 de Habilidade para adquirir um Mercador Kobold da Fileira da Masmorra e coloca a carta em sua própria pilha de descarte. (Ela acabou de comprar a carta; ela não recebe ouro ou habilidade 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 termina o turno dela.



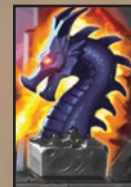
Etapa 3: A Vítima

A rainha da Fortaleza do Dragão é Nictotraxian, mas a chamamos apenas de “Nicki”. Ela não vai gostar nada de ter pessoas xeretando seu covil e roubando suas coisas.

No fim de cada turno, se algum dos seis espaços para cartas na Fileira da Masmorra estiver vazio, preencha-o com uma nova carta do Baralho da Masmorra. Se alguma das cartas compradas tiver um símbolo de Ataque do Dragão, o dragão ataca! (Mas apenas uma vez! Não importa quantos símbolos de Ataque do Dragão forem revelados.)

Para realizar um ataque, pegue todos os cubos de *Clank!* 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, 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 faz, mais chances o dragão tem de notá-lo e atacá-lo. Gerenciar seu nível de ruído é essencial para sobreviver!

A fúria do dragão aumenta ao longo da partida. Toda vez que um Artefato for coletado e sempre que um Ovo de Dragão (um tipo de Pequeno Segredo) for descoberto, avance o marcador de 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. Pros siga com cuidado!



No fim do turno do jogador amarelo, só restam três cartas na Fileira da Masmorra. Três cartas do topo do Baralho da Masmorra são reveladas para preencher os espaços vazios. Duas delas têm o símbolo de Ataque do Dragão, desencadeando um ataque naquele 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 deixado de lado e não afeta ninguém. O segundo é verde e o jogador verde sofre 1 de dano. Os dois últimos cubos são amarelos e o jogador amarelo sofre 2 de dano.

Etapa 4: A Fuga

Infiltrar-se em masmorras é uma atividade arriscada. Um ladrão perito deve administrar com cuidado seu estado físico para maximizar tanto o lucro quanto a sobrevivência. Lembre-se, estar falido ou morto são dois dos maiores obstáculos para gastar dinheiro.

A vida de cada jogador é monitorada em um Contador de Pontos de Vida na parte inferior do tabuleiro. Quando você sofrer dano durante a partida (sim, você **vai** sofrer dano), coloque seus cubos no Contador de Pontos de Vida de sua cor, começando pela esquerda.

- Se o dano for decorrente de um ataque do dragão, utilize os cubos que foram retirados da Bolsa do Dragão.
- Caso escolha sofrer dano movendo-se por um túnel com Monstro sem uma Espada, pegue os cubos de seu suprimento pessoal. Você não pode escolher sofrer dano dessa forma se essa ação preencheria por completo seu Contador de Pontos de Vida!



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

Caso o seu Contador de Pontos de Vida seja totalmente preenchido, você é nocauteado. O que acontece depois depende de quão bem-sucedido você foi até momento:

- Se você tiver recuperado um Artefato e escapado da área das Profundezas da masmorra, você é resgatado pelos moradores da cidade e pode somar os pontos que conquistou.
- Se ainda não tiver um Artefato ou estiver preso nas Profundezas, você não pode ser resgatado. Você perde a competição, o que, a essa altura, é o menor de seus problemas.



Profundezas



Após pegar um Artefato, você também pode tentar retornar ao lugar de início, fora da masmorra. Se conseguir retornar antes de ser nocauteado, você receberá uma ficha de Maestria que vale 20 pontos adicionais!

Lembre-se, caso ainda não tenha um Artefato, você não poderá sair da masmorra nem ser resgatado!

Etapa 5: O Fim da Linha

Um bom timing é crucial neste assalto. Ser pego por um dragão é muito pior do que ser preso pelas autoridades! No entanto, como em qualquer assalto, não há nada de errado em trair seus rivais após ter escapado.

Os turnos de um jogador que sai da masmorra ou é nocauteado passam a ser diferentes. Ele não adiciona mais Clank! à Área de Clank! As cartas que afetam todos os jogadores não o afetam. Se eventuais cubos de sua cor forem retirados da Bolsa do Dragão, nenhum dano é sofrido. Eles são tratados como cubos pretos.



Além disso, **na primeira vez** que um jogador sair da masmorra ou for nocauteado, ele move seu peão para o primeiro espaço (mais à esquerda) da Trilha de Contagem Regressiva próxima à entrada da masmorra. No próximo turno desse jogador, em vez de realizar um turno normal, ele avança seu peão um espaço na Trilha de Contagem Regressiva e executa os efeitos desse espaço. (Os outros jogadores que saírem da masmorra ou forem nocauteados, não utilizam a Trilha de Contagem Regressiva.)

- Avançar desde o segundo até o quarto espaço causa instantaneamente um Ataque do Dragão. Cubos adicionais são retirados da Bolsa do Dragão para cada um desses ataques: 1 extra para o segundo espaço, 2 extras para o terceiro e 3 extras para o quarto.
- No quinto espaço, o dragão instantaneamente nocauteia todos os jogadores que ainda estiverem na masmorra.

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem saído da masmorra ou forem nocauteados. Todos os jogadores que escaparam da masmorra (ou pelo menos das Profundezas) somam sua pontuação considerando os seguintes valores:

-  O valor do Artefato que pegaram.
-  Os pontos de quaisquer outras fichas adquiridas.
-  Pontos iguais à quantidade de Ouro acumulada.
-  Pontos concedidos pelas cartas no próprio baralho. (O valor de cada carta é exibido no canto superior direito.)

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

Manobras Avançadas

Nunca tenha medo de aprender novos macetes da profissão, você nunca sabe quando um deles pode salvar sua vida.

Adquirir – O texto Adquirir de uma carta é executado uma vez, quando você adquire a carta da Fileira da Masmorra (não quando ela é jogada de sua mão posteriormente).

ADQUIRIR



Área de Jogo – As cartas que você joga durante seu turno vão para a área de jogo à sua frente. Isso ajuda a controlar as cartas que já foram utilizadas no turno. Observe que, se for necessário embaralhar novamente a sua pilha de descarte durante seu turno, essas cartas não serão incluídas.

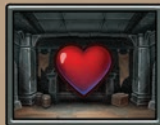
Descartar – Algumas cartas solicitam que você descarte uma carta. Você só pode descartar cartas em sua mão que ainda não foram jogadas. A carta não tem seu efeito normal, o que significa que descartar pode ser uma forma interessante de lidar com cartas que geram Clank! Caso seja solicitado que você descarte uma carta para obter algo, você deve realmente descartar uma carta.

Exemplo: Prestidigitação contém o texto “Descarte uma carta para comprar duas cartas.” Se você não tiver uma carta em sua mão para descartar, você não pode comprar duas cartas.

Eliminar – Algumas cartas e efeitos fazem com que você tenha que eliminar uma carta. Isso remove a carta escolhida de seu baralho de forma completa, o que é uma ótima maneira de lidar com cartas fracas que compõem seu baralho inicial. Para eliminar uma carta, você seleciona uma carta de sua pilha de descarte (ou área de jogo) e devolve essa carta à caixa no fim do turno.

Ficar sem Clank! – Se você ficar sem cubos em seu suprimento pessoal, você não pode escolher sofrer dano ao se mover por túneis. Mas você também não pode ser forçado a adicionar mais Clank! – você sai ileso! (Pelo menos até recuperar cubos após se curar. Nada é de graça para sempre.)

Fonte de Cura – Ao entrar em uma sala com uma Fonte de Cura, cure 1 de dano.



Mercado – No verso do tabuleiro, o Mercado não é composto de um único grupo de espaços próximos ao centro da masmorra. Há comerciantes viajantes que estão espalhados pela masmorra em vez disso.

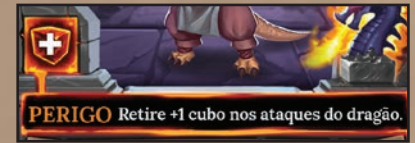
Ordem em que as Cartas são Jogadas – Algumas cartas têm efeitos que dependem de itens que você tem ou coisas que fez durante seu turno. Você obtém esses efeitos independentemente da ordem em que jogou as cartas.

Exemplos: Batedora 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 da Batedora Rebelde.

O Rei da Montanha contém o texto “Se você tiver uma coroa, + e +. Se você o jogar e depois comprar uma coroa do Mercado, você ainda receberá a Espada e Bota adicionais.

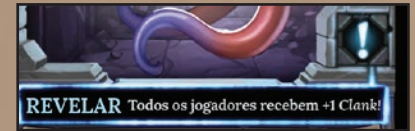
Audácia contém o texto “Para cada Clank! que você fizer neste turno, +.” Você ganha Habilidade mesmo por Clank! que fez antes de jogar Audácia.

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



Reserva – As cartas de Mercenário, Explorar e Tomo Secreto na Reserva são limitadas. Se cartas suficientes desses tipos forem adquiridas pelos jogadores, elas podem acabar na Reserva.

Revelar – O texto Revelar de uma carta é executado quando a carta é revelada (antes de qualquer Ataque do Dragão que também possa ter sido desencadeado pela reposição da Fileira da Masmorra no fim de um turno).



Teletransportador – Teletransporte é uma forma especial de movimento que permite que o jogador se mova para qualquer sala conectada à sua sala atual. Não é necessário usar Botas ou combater eventuais monstros no túnel. É possível utilizar caminhos bloqueados ou de sentido único que normalmente não poderiam ser usados. Lembre-se de que, no turno em que você entrar em uma sala com uma Caverna de Cristal (por quaisquer meios), você não pode utilizar nenhuma Bota pelo restante do turno.

Túneis de “Atalho” – Túneis que passam pela borda do tabuleiro e se conectam a seu lado oposto. Eles requerem apenas uma Bota como outros túneis normais.



Créditos

Conceito e Design do Jogo

Paul Dennen

Produtor Executivo

Scott Martins

Direção de Arte, Arte e Design Gráfico

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker e Nate Storm

Ilustração das Cartas

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le e Raul Ramos

Produção

Evan Lorentz, Tim McKnight e Caitlin Satchell

Design Adicional do Jogo

Andy Clautice, Evan Lorentz e Kevin Spak

Desenvolvimento do Jogo

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

Agradecimentos especiais:

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

A Wizard's Chest em Denver (wizardschest.com)

Galápagos

Tradução

Fernanda Di Costanzo

Revisão

Camila Loricchio

Diagramação BR

Karina Santiago



www.direwolfdigital.com

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



www.mundogalapagos.com.br

Publicado por: Dire Wolf Digital.

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Todos os direitos reservados.

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

Guia de Referência

Grandes Segredos



Aprimoramento de Habilidade Maior

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



Cálice

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



Lampejo Brilhante

Compre imediatamente três cartas e, em seguida, devolva a ficha à caixa.



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.)*



Tesouro Maior

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

Itens do Mercado



Chave Mestra

Permite que você utilize túneis com ícone de cadeado. *(Também vale 5 pontos no fim da partida.)*



Coroa

Vale o número indicado de pontos. *(Cada jogador pega a Coroa mais valiosa ao comprar uma.)*



Mochila

Permite que você carregue um Artefato adicional. *(Também vale 5 pontos no fim da partida.)*

Pequenos Segredos



Aprimoramento de Habilidade

Ganhe 2 de Habilidade imediatamente e, em seguida, devolva a ficha à caixa.



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.



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.



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 Força

Use durante seu turno para ganhar 2 Espadas. *(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.)*



Tesouro

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