

CLANK!™

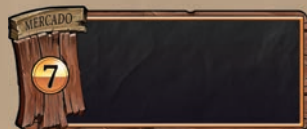
Tesouros Submersos

O desafio para comprovar as suas habilidades de ladinagem migrou para novos ambientes. Espero que saiba nadar, já que muitas das salas que você explorará estão completamente alagadas. E, é claro, ainda há um dragão zangado a ser evitado...

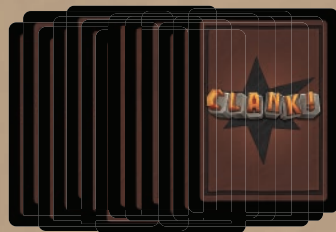
Componentes



Tabuleiro de dois lados



Tabuleiro do Mercado



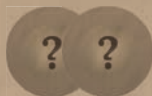
35 cartas do Baralho da Masmorra



Carta do Peixinho Dourado



1 Grande Segredo



2 Pequenos Segredos



2 Escafandros

Preparação

Em Clank! Tesouros Submersos, você pode substituir o tabuleiro original do Clank! por um novo tabuleiro.

Se você utilizar um tabuleiro da expansão Tesouros Submersos:

- Coloque as duas fichas de Escafandro com os outros Itens do Mercado na área do Mercado.
- Coloque a nova carta de monstro Peixinho Dourado na Reserva, ao lado do Goblin. (Ele não é descartado quando é derrotado. Cada jogador pode combater o Peixinho Dourado e/ou o Goblin diversas vezes em cada turno, ganhando sua recompensa a cada vez.)

Independentemente se estiver usando um novo tabuleiro ou um dos tabuleiros originais:

- Junte o Grande Segredo (Poção de Heroísmo) e os Pequenos Segredos (Poção de Força, Tesouro) novos aos Segredos originais ao embaralhá-los e coloque-os no tabuleiro. O tabuleiro da expansão Tesouros Submersos tem espaços adicionais para esses segredos extras. Quando for utilizar o tabuleiro original, apenas devolva quaisquer itens adicionais à caixa sem vê-los.
- Posicione o Tabuleiro do Mercado ao lado do tabuleiro. Essa é sua área do Mercado; coloque todos os itens do Mercado nessa área.
- Embaralhe as 35 cartas novas da expansão Tesouros Submersos no Baralho da Masmorra.

No restante, a preparação é igual à do jogo original.

Ferramentas de Trabalho

Escafandro



Um novo Item do Mercado está disponível – o Escafandro (um equipamento mágico para respirar embaixo d'água).

Durante a partida, você pode comprar o Escafandro como faria com qualquer outro Item do Mercado. Ele custa 7 de ouro para compra e vale 5 pontos no fim da partida.

Natação



Muitas salas do novo tabuleiro estão alagadas.

Se você *começar* seu turno em uma sala alagada, você deverá sair para respirar! Em algum momento do turno, você deve entrar em uma sala que não esteja alagada. Se você não fizer isso até terminar seu turno, você sofrerá um ponto de dano... porém, se tiver o Escafandro, você evita esse dano. (Se você não tiver mais cubos Clank! e precisar sofrer dano, você é nocauteado.)

Os túneis entre duas salas alagadas são identificados com um novo ícone. Para mover-se por um túnel desse tipo, é necessário gastar duas Botas OU gastar uma Bota e ter o Escafandro.



Túneis Clank!

Alguns túneis do novo tabuleiro têm um ou mais ícones de Clank! Para mover-se por um túnel desse tipo, é necessário adicionar uma quantidade de cubos Clank! à Área de Clank! igual ao número de ícones no túnel. (Na expansão Tesouros Submersos, eles representam o barulho de splash que você faz quando mergulha na água.)



Não adicione cubos Clank! quando se teletransportar por esses caminhos. Se não houver mais cubos em seu suprimento pessoal, você pode se mover sem penalidade.

Salas de Tesouro



Algumas salas do novo tabuleiro têm um ícone de ouro. Ao entrar em uma sala desse tipo, você ganha o valor de ouro exibido.

Poção de Heroísmo



Esse novo grande segredo é utilizado durante seu turno para ganhar 1 Bota e 1 Espada, além de curar 1 de dano. (Guarde a ficha até utilizá-la, depois devolva-a para a caixa.)

Descarte

Muitas cartas novas concedem um efeito do tipo “quando descartar esta carta”. Você ativa esses efeitos descartando a carta durante seu turno. Você NÃO recebe esses efeitos no fim de seu turno quando coloca a carta em sua pilha de descarte (da sua área de jogo) ou quando adquire a carta pela primeira vez utilizando uma habilidade.

Exemplo: Você joga Prestidigitação (“Descarte uma carta para comprar duas cartas.”) Você descarta um Porta-moedas. (“Quando descartar esta carta, 5.”) Você compra as duas cartas decorrentes da Prestidigitação e ganha 5 do Porta-moedas.

Descartar, em geral, não é opcional, mas você pode evitar essa ação esperando para jogar a carta que demanda o descarte após ter jogado as outras cartas. Ao fazer isso, você não recebe os benefícios do descarte.

Exemplo: Você joga quatro das cinco cartas em sua mão e, em seguida, joga o Equipamento de Escalada por último (“Descarte uma carta para +L”). Você não tem mais cartas para descartar, então você não recebe as +L.

Créditos

Conceito e Design do Jogo: Paul Dennen

Produção Executiva: Scott Martins

Direção de Arte, Arte e Design Gráfico: Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker e Nate Storm

Ilustração das Cartas: Rayph Beisner, Ratislav Le e Raul Ramos

Produção: Evan Lorentz

Design Adicional do Jogo e Desenvolvimento do Jogo: Andy Clautice, Evan Lorentz e Kevin Spak

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

Galápagos

Tradução: Fernanda Di Costanzo

Revisão: Camila Loricchio

Diagramação BR: Karina Santiago



www.direwolfdigital.com

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



www.mundogalapagos.com.br