

– CLANK! CATACOMBS – PREPARAÇÃO

Coloque a peça de **mapa inicial** no centro da mesa. Posicione os três **Ídolos de Macaco** na sala do Santuário dos Macacos e os **meebles** dos jogadores e **Marcadores de Maestria** (um para cada jogador) na Cripta.

Embaralhe as 22 peças de **mapa das Profundezas** (azuis) e forme uma pilha virada para baixo. Em seguida, embaralhe as **peças da Superfície** (roxas), devolva 2 aleatórias para a caixa e coloque as 4 restantes sobre a pilha das Profundezas.

Monte o banco do jogo com: **Moedas** e **Lockpicks** (ambos são ilimitados); **Cubos brancos** de Fantasma; Pilha de **Artefatos** virados para cima, em ordem de valor (valor de 5 no topo); Pilhas embaralhadas e viradas para baixo de **Segredos Maiores**, **Segredos Menores** e **Prisioneiros**; Tabuleiro do **Mercado** com as fichas de **itens** empilhadas sobre ele (Coroas em ordem de valor, com a de valor 10 no topo).

Crie a Reserva, contendo a carta de **Goblin** e três pilhas, uma para cada: **Mercenário**, **Explorar** e **Tomo Secreto**. Embaralhe o **Baralho da Masmorra** e vire **seis cartas** para cima, formando a **Fileira da Masmorra**. Substitua quaisquer cartas que possuam o símbolo de **Ataque do Dragão**.

Cada jogador recebe: **30 cubos de Clank!** de sua cor, **3 Lockpicks** e um **baralho inicial** com 10 cartas, embaralhadas: 6 Roubar (Burgle), 2 Tropeçar (Stumble), 1 Contornar (Sidestep), 1 Rastejar (Scramble).

Coloque o **peão do Dragão** no espaço correspondente ao número de jogadores na Trilha de Fúria. Separe a **Bolsa do Dragão** contendo os **24 cubos pretos**. O primeiro, segundo e terceiro jogadores colocam, respectivamente, 3, 2 e 1 **Clank!** na área de **Clank!**.

NO SEU TURNO

Você inicia seu turno com **5 cartas** da sua mão. Durante o turno, você deve jogar todas as cartas, na ordem que desejar. As cartas jogadas permanecem em uma **área de jogo** à sua frente. Sempre que seu baralho acabar, embaralhe sua pilha de descarte para formar um novo baralho.

FIM DO TURNO E ATAQUES DO DRAGÃO

1) Coloque todas as cartas da sua área de jogo na sua pilha de descarte. Compre **5 novas cartas** para o próximo turno.

2) Se houver menos de **6 cartas** na Linha da Masmorra, revele novas cartas até completar seis. Se o Baralho da Masmorra acabar, **a partida termina imediatamente**, e todos os jogadores em jogo são **nocauteados**.

3) Se qualquer uma das novas cartas possuir o símbolo de **Ataque do Dragão**, o Dragão ataca **uma única vez**, independentemente da quantidade de símbolos revelados:

Coloque todos os cubos da área **Clank!** dentro da **Bolsa do Dragão** e misture-a. Retire um número de cubos igual ao valor indicado pelo peão do Dragão na Trilha de Fúria. **Cubos pretos** são colocados no banco. **Cubos coloridos** são colocados no marcador de Vida do jogador correspondente. Já os **cubos brancos (Fantasma)**, todos os jogadores sofrem **1 de dano**, então o cubo branco volta para a área **Clank!**. Se a **Bolsa do Dragão** ficar vazia após um ataque, **a partida termina imediatamente**, e todos os jogadores restantes são nocauteados.



Ataque do Dragão

Avance o Dragão um espaço na Trilha de Fúria sempre que um jogador obtiver:

- um Artefato;
- determinados Segredos Menores ou Prisioneiros.



VIDA E DANO

A vida dos jogadores é controlada pelo **Marcador de Vida** do tabuleiro. Sempre que sofrer dano, coloque um cubo da sua cor em seu marcador de Vida. Caso não haja mais cubos da sua cor na sua reserva pessoal, utilize um cubo preto que esteja separado no Banco. Se todos os espaços do seu marcador de Vida forem preenchidos, você é **nocauteado**.

CARTAS, RECURSOS E EXPLORAÇÃO

As ações descritas nas cartas podem ser realizadas **a qualquer momento durante o seu turno**. A maioria das cartas gera recursos usados para executar ações. Você pode realizar uma mesma ação quantas vezes desejar, desde que possua recursos suficientes.

Recursos não utilizados são perdidos ao final do turno. O custo em **Habilidade** para adquirir uma carta e a quantidade de **Espadas** necessária para derrotar um monstro estão indicados no canto inferior direito da carta.



Habilidade: Usada para **Adquirir uma carta** (cartas com faixa azul ou amarela) e colocá-la na sua pilha de descarte pessoal; ou **Usar um Dispositivo** (cartas com faixa roxa), resolvendo imediatamente o texto **USAR (USE)**, então colocando no descarte da Masmorra.



Espadas: usada para derrotar o **Goblin** (uma ou mais vezes por turno), cumprindo alguns requisitos de movimento, ou derrotar um **Monstro** (cartas com faixa vermelha). Ao derrotá-lo, receba a recompensa indicada em seu texto **DERROTAR (DEFEAT)** e coloque a carta no descarte da Masmorra.



Botas: Usadas para se mover entre salas conectadas por túneis. Todo túnel exige pelo menos **1 Bota** para atravessá-lo, embora alguns possuam requisitos ou regras adicionais.

Exploração: Sempre que o túnel levar a um espaço vazio do mapa, revele a próxima peça da pilha e coloque-a no espaço adjacente, compartilhando uma borda inteira com a peça anterior. Você pode girar a peça livremente antes de colocá-la, desde que seja possível cumprir todos os novos requisitos gerados por sua posição. Você pode interromper seu movimento a qualquer momento para realizar outras ações, como: adquirir cartas, usar dispositivos, enfrentar monstros, entre outras.

FIM DE JOGO

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

Escapar: Você escapa ao chegar à **Cripta** carregando um **Artefato**. Conclua normalmente o restante do seu turno, então retire seu meeple e receba um **Marcador de Maestria** (vale 20 pontos).

Nocauteado: Se o Baralho da Masmorra acabar, a Bolsa do Dragão ficar vazia ou o marcador de Vida do jogador ficar completamente preenchido, o personagem é nocauteado.

Jogadores que escaparam ou foram nocauteados não geram mais **Clank!**, não são afetados por cartas e não sofrem dano do Dragão. Além disso, sempre que chegar a vez de um desses jogadores, coloque todos os cubos da área de **Clank!** na Bolsa do Dragão, retire exatamente **4 cubos** (ou **6 cubos** em partidas de 2 jogadores), ignorando a Trilha de Fúria e as cartas de Perigo.

PONTUAÇÃO

Os jogadores que recuperaram um **Artefato** **E não foram nocauteados nas Profundezas**, calculam sua pontuação, somando:

- Valor do **Artefato**;
- Valor do **Ouro** guardado (1 ouro = 1 ponto);
- Valor das **fichas** obtidas;
- Valor em pontos das **cartas** do seu baralho, incluindo mão e pilha de descarte (valor indicado no canto superior direito).

O jogador com a maior pontuação vence.

Em caso de empate, vence o jogador empatado que possuir o Artefato de maior valor.

CARTAS

ADQUIRIR: Resolva o texto apenas uma vez, quando adquirir a carta.

REVELAR: Resolva o texto quando a carta for revelada na Linha da Masmorra, antes de qualquer ataque. **Observação:** também é resolvido no início do jogo.

PERIGO: Durante um Ataque do Dragão, compre um cubo adicional para cada carta de Perigo presente na Linha da Masmorra.

+/- CLANK! Adicione/Remova cubos da área de Clank! (se sua reserva estiver vazia, ignore). Se você não tiver cubos suficientes para remover, ainda poderá removê-los posteriormente caso adicione algum cubo na mesma rodada.

COMPRAR: Compre cartas do seu baralho.

DESCARTAR: Descarte uma carta da sua mão que ainda não tenha sido jogada.

ELIMINAR: Remova a carta do jogo.

TELEPORTE: Mova-se para uma sala adjacente. Ignore todos os ícones presentes no túnel (inclusive as setas).

CADA JOGADOR: Se a ordem for importante, comece pelo jogador da vez.

PEÇAS DE MAPA



Requer 1 **Bota** adicional para atravessar.



Você sofre 1 **de dano**. Para cada **Espada** gasta, previna 1 ponto de dano.



Passagem bloqueada: Cubra o ícone com um **Lockpick** para destrancar, então qualquer jogador poderá atravessar este túnel pelo restante da partida.



Túnel de mão única: só pode ser utilizado na direção da seta.



Pode comprar um item no **Mercado**. Cada item custa 7 **Ouros**. Pode comprar mais de um item e/ou mais de um mesmo item durante seu turno.



Ao colocar uma nova peça com uma sala de **Artefato**, pegue a ficha do topo da pilha e coloque-a na sala. Ícones com + ou ++, deve-se pegar a ficha que estiver uma ou duas posições abaixo do topo.

Se você estiver em uma sala com uma ficha de **Artefato**, poderá pegá-la, mas só poderá carregar 1 **Artefato**. Ao pegar um Artefato, enfureça o Dragão.



Cubra o ícone com um **Lockpick** (apenas uma vez). Pegue imediatamente um **Segredo Maior** aleatório e revele-o.



Cubra o ícone com um **Lockpick** (apenas uma vez). Adquira imediatamente uma carta **Tomo Secreto** da reserva e coloque-a na sua pilha de descarte.



Cubra o ícone com um **Lockpick** (apenas uma vez). Pegue imediatamente 2 **fichas de Prisioneiro** aleatórias e revele-as.



Cripta: sala onde você começa e da qual deve sair da masmorra.



Ao entrar em uma **Caverna de Cristal**, você fica exausto e não pode gastar mais **Botas** pelo resto do turno (ainda pode se mover por **Teleporte**).



Quando adicionar uma peça **Assombrada** à masmorra, pegue um cubo branco de **Fantasma** e coloque-o na área de **Clank!**.



Mova-se para qualquer outro **Portal**, então continue seu movimento.



Gaste 1 **Bota** para mover-se de uma sala, atravessando os dois Portais, até outra sala. **Teleporte** também pode ser usado, pois salas conectadas por Portais são adjacentes.



Pegue um cubo da sua reserva pessoal e coloque-o em um espaço vazio de um **Santuário**.



Você não pode marcar um Santuário se não tiver cubos restantes, nem marcar o mesmo mais de uma vez. Ganhe 1 **Ouro** para cada Santuário que tiver marcado (1º: +1 Ouro; 2º: +2 Ouro; etc).



RECOMPENSAS: Ganhe a recompensa indicada ao entrar em uma sala (não são recebidas se você começou seu turno naquela sala). Você só pode receber a recompensa de uma mesma sala **uma vez por turno**.



Pegue um **Segredo Menor** aleatório e revele-o.



Pegue um **Ídolo de Macaco** da sala. Ele **não é um Artefato**.



Ganhe a quantidade de **Ouro** indicada. O Ouro é usado para comprar no Mercado e vale 1 **ponto** cada no final do jogo.



Cure 1 **de dano**.

SEGREDOS MENORES



Enfureça o Dragão. Vale 3 **pontos**.



Ganhe imediatamente 1 **Lockpick**.



No final deste turno, elimine uma carta da sua pilha de descarte ou área de jogo.



Use no seu turno: cure 1 **de dano**.



Use no seu turno: ganhe 1 **bota**.



Use no seu turno: ganhe 2 **espadas**.



Vale 2 **ouros**.



Mantenha esta ficha até entrar em um **Santuário**. Então devolva-a à caixa e pegue um **Segredo Maior**.

SEGREDOS MAIORES



Ignore as setas dos túneis pelo restante da partida. Vale 5 **pontos**.



Vale 7 **pontos**. **Não é um Artefato**.



Ganhe 5 **de Habilidade** imediatamente.



Vale 5 **ouros**.



Use no seu turno: cure 2 **de dano**.

ITENS DO MERCADO



Você pode carregar 1 **Artefato** adicional. Vale 5 **pontos**.



Cure imediatamente 2 **de dano**. Vale 7 **pontos**. Você deve ter sofrido pelo menos 5 **de dano** para comprá-lo.



Ganhe imediatamente 2 **Lockpicks**. Vale 2 **pontos**.



Vale a quantidade de **pontos** indicada.

PRISIONEIRO



Enfureça imediatamente o Dragão. Vale 3 **pontos**.



Ganhe imediatamente 2 **Espadas** neste turno. Vale 2 **pontos**.



Cure imediatamente 1 **de dano**. Vale 2 **pontos**.



Pode ser usado apenas uma vez durante uma compra para pagar 5 **de Ouro a menos**. *Não é um Prisioneiro*.



Conta como um **Ídolo de Macaco** para todos os efeitos. Vale 3 **pontos**.



Pegue imediatamente um cubo de **Fantasma** do Banco e coloque-o na área de **Clank!**. Vale 3 **pontos**.



Vale 5 **pontos** se você possuir um **Marcador de Maestria**.



Vale 1 **ponto** para cada **Santuário** que você marcou.



Vale 2 **pontos**.



Vale 5 **pontos** se você possuir pelo menos 1 **Ídolo de Macaco**.



Vale 5 **pontos** se você possuir pelo menos 2 **Tomos Secretos**.



Vale 1 **ponto** para cada **Prisioneiro** que você libertou (incluindo este).



Vale 5 **pontos** se você possuir uma **Coroa**.