

CLANK! CATACOMBS

Cola de regras para consulta rápida | 2 a 4 jogadores | Baseado no manual oficial (Galápagos/Dire Wolf)

Objetivo: pegue um Artefato e escape pela Cripa

1. PREPARAÇÃO RÁPIDA

- Mapa:** peça inicial no centro; 3 Ídolos de Macaco no Altar dos Macacos. 22 peças das **Profundezas** embaralhadas; das 6 da Superfície, devolva 2 à caixa e ponha as 4 restantes **por cima** da pilha.
- Banco:** Ouro e Gazuas (ilimitados), 5 cubos de Fantasma, Artefatos em ordem (5 no topo, 20 na base), Segredos Grandes, Pequenos e Prisioneiros virados para baixo, Mercado com itens.
- Reserva:** Goblin + 3 pilhas (Mercenário, Explorar, Tomo Secreto). **Fileira da Masmorra:** 6 cartas, trocando as que tiverem símbolo de Ataque do Dragão.
- Cada jogador:** 30 cubos Clank!, 3 Gazuas, peão na Cripa e baralho de 10 cartas (6 Roubar, 2 Tropeçar, 1 Contornar, 1 Rastejar). Compra 5.
- Dragão:** marcador na Trilha de Fúria no espaço do nº de jogadores; Bolsa com 24 cubos pretos.
- Clank! inicial:** 1º jogador 3 cubos, 2º jogador 2, 3º jogador 1, 4º jogador 0.

2. O TURNO

Comece com **5 cartas**. Você **deve jogar todas**, na ordem que quiser, e pode agir entre uma carta e outra. Cada ação pode ser repetida enquanto houver recursos. **Recursos não usados se perdem** no fim do turno.

Habilidade	Adquirir cartas e Usar Dispositivos
Espadas	Combater Monstros e Goblin; evitar dano de túnel com Monstro
Botas	Mover-se pelos túneis
Ouro	Compras no Mercado; 1 ponto cada no fim
Clank!	Cubos seus na área de Clank! (risco de ataque)
Comprar	Sempre do seu baralho; se acabar, embaralhe seu descarte

3. AÇÕES

- Adquirir carta:** pague a Habilidade (canto inf. direito). Faixa **azul** (Fileira) ou **amarela** (Reserva) vai ao **seu descarte**; só age quando você a comprar de novo.
- Usar Dispositivo (faixa roxa):** pague, aplique o texto USE na hora; a carta vai ao descarte da Masmorra.
- Combater Monstro (faixa vermelha):** pague as Espadas, receba DERROTAR; carta vai ao descarte da Masmorra. O **Goblin** da Reserva pode ser combatido várias vezes por turno e nunca sai.
- Fileira:** cartas tiradas **não** são repostas na hora, só no fim do turno.
- Mercado:** em sala de Mercado, cada item custa **7 de Ouro**; pode comprar vários.
- Abrir Baú, Biblioteca ou Prisão:** gaste 1 Gazua (cobre o ícone, uma vez só). Baú = 1 Segredo Maior; Biblioteca = 1 Tomo Secreto; Prisão = 2 Prisioneiros.
- Santuário de Passagem:** ponha 1 cubo seu e ganhe Ouro igual ao nº de santuários que já marcou (1º = 1, 2º = 2...). Não repete o mesmo; exige cubo disponível.
- Pegar Artefato:** ação livre numa sala com ficha. Só **1** por jogador, sem troca nem devolução. Ao pegar, o **Dragão avança 1 espaço**.

4. DESCOBRIR NOVA PEÇA

Túnel que sai da borda do mapa: revele a próxima peça, gire como quiser e encaixe em espaço vazio compartilhando **uma borda inteira** com outra peça. Os ícones do túnel completado valem para você. Sem Botas ou Gazuas suficientes, escolha outra orientação (ou pare e obtenha recursos). Se a pilha acabar, não há mais exploração. As 4 primeiras peças são seguras; as demais são **Profundezas**.

5. ÍCONES DE TÚNEL

Pegadas	Exige 1 Bota adicional (2 no total).
Monstro	1 de dano por ícone . Cada Espada gasta previne 1 dano (opcional).
Cadeado	Gaste 1 Gazua e cubra o ícone. Túnel aberto para todos até o fim.
Seta	Túnel de mão única: só na direção da seta.
Portal	Leva a qualquer outro Portal ; trajeto completo custa 1 Bota .

6. ÍCONES DE SALA

Cripa	Início e saída. Só escapa quem tem Artefato.
Artefato	Ao colocar a peça, ponha o Artefato do topo da pilha (com + ou ++, o 1º ou 2º abaixo do topo).
Caverna de Cristal	Ao entrar, fica exausto : sem mais Botas no turno (Teleporte ainda vale).
Assombrada	Ao adicionar a peça, ponha 1 cubo de Fantasma na área de Clank!.
Recompensas	Ao entrar (não vale se começou o turno ali): Pequeno Segredo, Ídolo de Macaco (5 pts, não é Artefato), Ouro ou Cura 1. 1 vez por sala por turno .

7. FIM DO TURNO E ATAQUE DO DRAGÃO

- 1)** Descarte tudo o que jogou e compre 5 cartas. **2)** Reponha a Fileira até 6 cartas (sem cartas no Baralho da Masmorra, o jogo acaba e todos são nocauteados). **3)** Se uma **carta nova** tiver o símbolo de Ataque do Dragão, ele ataca **uma única vez**:
- Todos os cubos da área de Clank! vão para a Bolsa. Misture e retire tantos cubos quanto o espaço do marcador na Trilha de Fúria, **mais 1 por carta de Perigo** na Fileira.
 - Preto:** sem efeito (fica no Banco). **Colorido:** 1 de dano ao dono. **Branco (Fantasma):** 1 de dano a **todos**, e o cubo volta à área de Clank!.
 - Cubos não retirados ficam na Bolsa. **Bolsa vazia após ataque = fim de jogo**, todos nocauteados.
 - O **Dragão avança** quando alguém pega um Artefato e com certos Pequenos Segredos e Prisioneiros.

8. VIDA E DANO

Cada dano coloca um cubo seu no Contador de Vida (da esquerda). Dano de ataque usa os cubos retirados; outro dano usa cubos do seu suprimento (sem cubos, use um preto separado no Banco). Curar devolve o cubo ao suprimento. **Contador cheio = nocaute**. Não é permitido sofrer dano voluntário que o encheria.

9. FIM DE JOGO E PONTUAÇÃO

- Escapar:** chegue à Cripa com Artefato, termine o turno, retire o peão e pegue uma **Ficha de Maestria (+20)**.
- Nocauteado (peão nas Profundezas) ou sem Artefato = 0 pontos**.
- Quem já saiu** não faz Clank!, não é afetado por cartas e não sofre dano. No seu turno, passa os cubos de Clank! à Bolsa e retira **4 cubos** (6 com 2 jogadores), ignorando Fúria e Perigo.
- O jogo termina quando **todos** escaparam ou caíram.
- Soma:** Artefato + Ouro (1 cada) + fichas + pontos das cartas do baralho (mão e descarte incluídos; canto sup. direito). Vence o maior total; **empate: Artefato de maior valor**.

10. GLOSSÁRIO DE CARTAS

Adquirir	Texto resolve uma vez , ao adquirir a carta.
Revelar	Resolve ao entrar na Fileira, antes de qualquer ataque (e na preparação).
Perigo	+1 cubo retirado por carta de Perigo na Fileira, a cada ataque.
+/- Clank!	Adiciona ou remove seus cubos da área. Remoção em excesso pode ser usada depois no turno.
Descartar	Só cartas da mão ainda não jogadas; sem efeito normal.
Eliminar	Remove a carta do jogo (útil contra cartas iniciais fracas).
Teleporte	Mova a sala adjacente sem Botas; ignora ícones e setas; pode explorar.
Cada jogador	Ordem normal: começa por quem joga o turno, sentido horário.

11. ITENS DO MERCADO (7 DE OURO)

Mochila	Carrega 1 Artefato adicional. 5 pts.
Amuleto de Sangue	Cura 2 na hora; exige ter sofrido 5+ de dano. 7 pts.
Kit de Ladrão	Ganha 2 Gazuas. 2 pts.
Coroa	Vale os pontos indicados (de 8 a 10).