

# CLANK!

## UM DECK BUILDING DE AVENTURA

As passagens que levam ao Covil do Dragão são consideradas as mais perigosas do Reino. Apenas grandes ladrões podem se esgueirar pelas passagens, roubar do dragão e escapar para contar a história. Naturalmente, você e seus amigos ladrões se desafiaram a fazer exatamente isso.

Ao longo do caminho, vocês recrutarão aliados e coletarão pilhagem extra. Mas um passo em falso e – Clank! O menor dos barulhos chama a atenção do dragão, e cada Artefato roubado aumenta sua raiva. É melhor você rezar para que seus amigos sejam mais barulhentos que você se deseja escapar das profundezas com vida...

### Componentes



Tabuleiro de Duas Faces



**Cartas de Reserva**  
15 Mercenário, 15 Explorar,  
12 Tomo Secreto, 1 Goblin



**Quatro Decks Iniciais de 10 cartas**  
Cada um contendo: 6 Assaltar,  
2 Tropeçar, 1 Passada, 1 Desviar



**Deck da Masmorra**  
100 cartas



7 Artefatos



11 Grandes Segredos



18 Pequenos Segredos



120 cubos Clank!  
30 de cada cor



Marcador do Dragão



24 Cubos do Dragão



2 Chaves Mestras



2 Mochilas



3 Coroas



3 Ídolos do Macaco



4 fichas de  
Conhecimento  
Profundo



Ouro



Quatro Peões de Jogador



Bolsa do Dragão


# Preparação

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

Ele também pega o peão da mesma cor dos cubos e um deck inicial de 10 cartas, cada qual contendo:


- 6 Assaltar
- 2 Tropeçar
- 1 Passada
- 1 Desviar

Distribua estas fichas pelo tabuleiro da seguinte forma:

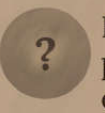
**B**  Coloque os sete Artefatos (valorados de 5 a 30) com a face para cima nos espaços indicados com os números correspondentes.

Se jogar com menos de 4 jogadores, antes de colocar os Artefatos, embaralhe-os com a face para baixo e aleatoriamente escolha alguns para serem excluídos da partida.

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

**C**  Embaralhe os Grandes Segredos com a face para baixo e, então, coloque um em cada espaço de Grande Segredo.

Irão sobrar alguns Grandes Segredos. Devolva-os para a caixa sem revelá-los.

**D**  Embaralhe os Pequenos Segredos com a face para baixo e, então, coloque **dois** em cada espaço de Pequeno Segredo.

**E** Coloque os itens do Mercado na área do Mercado:




Duas Chaves Mestras




Duas Mochilas



Três Coroas (valoradas em 10, 9 e 8)

**F**  Coloque os três Ídolos do Macaco na Sala do Santuário do Macaco.

**G**  Coloque as Fichas de Conhecimento Profundo próximas ao canto superior esquerdo do tabuleiro, um para cada jogador.

**H** Coloque as moedas de Ouro (valoradas em 1 e 5) próximas ao tabuleiro para formar o Banco.

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

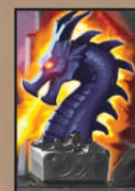
- Com 4 jogadores, coloque-o no primeiro espaço.
- Com 3 jogadores, coloque-o no segundo espaço.
- Com 2 jogadores, coloque-o no terceiro espaço.

**J** Coloque os 24 cubos do dragão (pretos) na Bolsa do Dragão e deixe-a próxima ao tabuleiro.

**K** Coloque a carta de monstro Goblin na Reserva, próxima ao tabuleiro, ao lado das pilhas de cartas de Mercenário, Explorar e Tomo Secreto.

**L** Embaralhe o Deck da Masmorra e revele seis cartas para formar a Fileira da Masmorra.

Se qualquer uma das cartas possuir o símbolo do Ataque do Dragão ao longo de sua borda direita, substitua-a por outra carta até que todas as cartas reveladas não contenham o referido símbolo. Então, coloque as cartas substituídas de volta no Deck da Masmorra e embaralhe-o.



Deixe um espaço vazio ao lado do Deck de Masmorra para formar, durante a partida, a pilha de descarte da Masmorra.

**M** Cada jogador coloca seu peão no topo do tabuleiro do lado de fora da masmorra, embaralha seu deck inicial de 10 cartas e dele saca cinco cartas.

**N** O jogador mais furtivo inicia a partida (ou vocês podem escolher aleatoriamente). A partida segue em sentido horário. O primeiro jogador coloca 3 cubos *Clank!* na área *Clank!* O segundo jogador coloca 2 cubos *Clank!* e o terceiro e quarto jogadores (se houver) colocam 1 cubo *Clank!* e nenhum cubo *Clank!*, respectivamente.

O exemplo da direita mostra a preparação na parte da “frente” do tabuleiro, o qual é recomendado para sua primeira partida. Mas, uma masmorra diferente o espera do outro lado!

G

M

C

E

N

D

B

F

L

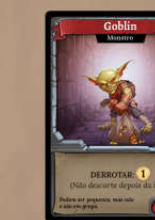
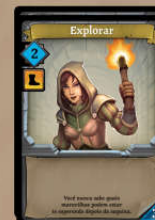
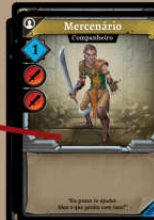
K

A

H

I

J



## Então, Você Quer ser um Ladrão?

CLANK! é um jogo de construção de deck. Cada jogador tem seu próprio deck e construí-lo faz parte da partida.

Você inicia cada um de seus turnos com cinco cartas na mão e jogará todas na ordem que escolher. Muitas das cartas irão gerar recursos e deles existem três tipos diferentes:



**HABILIDADE**, a qual é usada para adquirir novas cartas para seu deck.



**ESPADAS**, as quais são usadas para lutar contra os monstros que infestam a masmorra.



**BOTAS**, as quais são usadas para se movimentar pelo tabuleiro.

Toda vez que você adquirir uma nova carta, você a coloca com a face para cima na sua pilha de descarte. Sempre que precisar sacar uma carta e seu deck estiver vazio, você embaralha sua pilha de descarte e a coloca com a face para baixo para formar um novo deck. Cada vez que embaralhar, suas novas cartas farão parte de um deck maior e melhor!

Todos os jogadores começam com as mesmas cartas em seus decks, mas eles irão adquirir cartas diferentes durante os turnos. Em razão das cartas surtirem diferentes efeitos, o deck de cada jogador (e sua estratégia) se tornará mais e mais diferente no desenrolar da partida.



## Passo 1: O Alvo

Os termos deste desafio de ladrões são claros, todos devem entrar na masmorra e roubar um Artefato. Escapar com vida é tecnicamente opcional, em que pese ser infinitamente o mais recomendável.

Durante a partida você tem dois objetivos:

- Recuperar uma ficha de Artefato e escapar do dragão voltando ao lugar de onde começou, do lado de fora da masmorra.

Normalmente você poderá carregar apenas um Artefato e assim que pegar um você não poderá trocá-lo. Escolha sabiamente!

- Acumular pontos suficientes com seu Artefato e sua pilhagem para superar seus adversários e ganhar o título de Maior Ladrão do Reino!



Este Artefato não vale muitos pontos, mas ao menos é mais fácil de ser pego. Certifique-se de juntar uma pilhagem maior para se manter parelho com seus rivais!



Este Artefato vale muitos pontos, mas o caminho até ele é longo e perigoso. Certifique-se que irá conseguir escapar da masmorra assim que pegá-lo!



## Passo 2: O Plano

Roubar do dragão está longe de ser um trabalho simples. Você terá que passar por ruínas, lidar com monstros e adquirir tesouros valiosos.

Durante seu turno, você poderá usar os recursos que você gerou – Habilidades, Espadas e Botas – para realizar qualquer uma das ações que se seguem. Poderá realizá-las a quantidade de vezes que quiser, desde que tenha recursos suficientes para tanto. Você pode esperar e realizar suas ações depois de jogar todas as suas cartas ou poderá realizá-las entre as cartas, se desejar.

### Adquirir uma Nova Carta para Seu Deck

Você pode usar Habilidade para adquirir cartas de flamula azul da Fileira da Masmorra (as quais se alteram de partida para partida) ou cartas de flamula amarela da Reserva (as quais sempre serão as mesmas em todas as partidas).



O Custo de Habilidade da carta está em seu canto inferior direito. Uma vez que tenha pago o custo, coloque a carta em sua pilha de descarte; agora ela faz parte de seu deck.

### Usar um Dispositivo

Dispositivos são as cartas da Fileira da Masmorra com a flamula roxa.

Dispositivos podem ser adquiridos com Habilidade, mas eles não se tornam parte de seu deck. Ao invés, você realiza os efeitos do texto USE, escrito na carta, e depois a coloca na pilha de descarte da Masmorra (próxima ao Deck da Masmorra).

O Custo de Habilidade está em seu canto inferior direito.

### Lutar contra um Monstro

Monstros são as cartas da Fileira da Masmorra de flamula vermelha. Em vez de adquirir monstros com Habilidade, você luta contra eles usando Espadas.



A quantidade de Espadas necessárias para se derrotar o monstro pode ser encontrada em seu canto inferior direito.

Quando você luta contra um monstro da Fileira da Masmorra, ganha a recompensa indicada no texto DERROTAR. Então a carta é colocada na pilha de descarte da Masmorra (não em sua pilha de descarte). Você ainda poderá lutar contra o Goblin da Reserva. Ele não é descartado ao ser derrotado; cada jogador poderá lutar inúmeras vezes contra ele, ganhando sua recompensa todas as vezes que o derrotar.

### Comprar do Mercado

O Mercado é uma série de espaços onde os mercadores servem àqueles que exploram a masmorra. Se você estiver no Mercado, poderá fazer uma compra. Todos os itens custam 7 em Ouro. Coloque todos os itens que comprar à sua frente, na sua área de jogo. Os itens disponíveis no Mercado estão descritos na última página deste livro de regras.






### Mover-se por um Túnel



Botas são usadas para você atravessar as passagens da masmorra. Cada Bota o permite mover-se ao longo de um túnel em direção a uma nova sala.

Alguns túneis têm regras especiais:

- Um túnel com o ícone de pegadas requer duas Botas para ser atravessado, em vez de apenas uma. 
- Um túnel com ícones de monstros inflige aquela quantidade de dano quando você o atravessa. Para cada Espada que você usar, você recebe um dano a menos (mas você não tem que usar as Espadas para atravessar um túnel com Monstros). 
- Você não pode atravessar um túnel com o ícone de um cadeado, a menos que você possua a ficha de Chave Mestra (comprada no Mercado). 
- Um túnel no formato de uma flecha só pode ser atravessado na direção indicada pela flecha – normalmente você não pode atravessá-lo na direção oposta.

Quando você se move para uma sala, você pode pegar *uma* de suas fichas (Pequeno Segredo, Grande Segredo, Ídolo do Macaco ou um Artefato) e colocá-la à sua frente.

- Quando você pega um Artefato, mova o marcador do Dragão um espaço ao longo da Trilha de Fúria.
- Você só pode pegar *uma* ficha ao se mover para uma sala (se a sala possuir mais de uma ficha, você tem que sair e entrar novamente para pegar outra ficha).
- Você não pode pegar um Artefato se já possuir um.
- Você não precisa pegar uma ficha se não quiser (você pode optar passar por um Artefato para ir atrás de um mais valioso).
- Quando você pega uma ficha de Pequeno ou de Grande Segredo, revele-a. As fichas de Segredos estão descritas na parte de trás deste livro de regras.



Sempre que você entrar em uma sala de Caverna de Cristal, você fica tão exausto com seu labirinto – parecido com passagens, que não consegue mais usar Botas neste turno. Você ainda pode ser capaz de se movimentar por Teleporte (descrito nas **Manobras Avançadas**), mas não será capaz de usar Botas até seu próximo turno.

Existem dois outros efeitos comuns que suas cartas podem ter:

## Ganhando Ouro

**2** Quando você ganha ouro, pegue-o do Banco e coloque-o à sua frente. Cada ouro vale 1 ponto ao final da partida, mas você poderá usá-lo para outras coisas durante a partida, como comprar itens do Mercado.

## Clank!

Algumas cartas fazem você ganhar Clank! Quando isso acontece, adicione a quantidade de cubos indicada, do seu suprimento, na área Clank! do tabuleiro.

Algumas cartas sorrateiras permitem remover Clank!. Para cada Clank! negativo que você possuir, remova um de seus Clank! da área Clank!. Se você não tiver Clank! suficiente nela, você poderá deixar de adicionar Clank! no decorrer do turno se algum efeito determinar que você adicione. Quando seu turno terminar, você perde todos os seus Clank! Negativos que sobraram.

Uma vez que você tenha jogado todas as suas cartas e tenha usado a quantidade de recursos que desejar, seu turno termina. Coloque as cartas que você usou em sua pilha de descarte e saque cinco novas cartas para se preparar para o próximo turno. Qualquer Habilidade, Espadas ou Botas não usadas são desperdiçadas, então faça valer a pena!

A jogadora verde inicia seu turno jogando as seguintes cartas:



A jogadora verde realiza os efeitos das cartas assim que são jogadas, adicionando 1 Clank! na área Clank! em razão da carta Tropeçar e depois o removendo ao jogar a carta Mover-se Silenciosamente (ela ainda tem sobrando -1 Clank! da carta Mover-se Silenciosamente, o qual poderá ser usado mais tarde no turno caso ela ganhe mais Clank!). Ela tem duas botas no total, as quais ela usa para se mover por dois túneis diferentes. Ela termina seu movimento em uma sala de Caverna de Cristal; ela não poderia se mover mais neste turno mesmo que tivesse mais Botas.

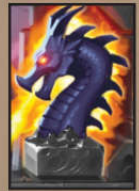
Ela usa suas duas Espadas para lutar contra um Orc Roncador da Tripla da Masmorra. Ela ganha 3 Ouro (em razão do Texto DERROTAR do Orc Roncador), e coloca o monstro na pilha de descarte da Masmorra. Ela usa todas as suas 3 Habilidades para adquirir uma carta Mercador Kobold da Fileira da Masmorra, colocando-a em sua pilha de descarte (ela acabou de adquirir a carta; ela não ganhará o ouro ou a habilidade descritos em seu texto até que ela embaralhe a pilha de descarte, saque a carta e jogue-a). Tendo jogado todas as cartas de sua mão e tendo usado todos os recursos que desejava, a jogadora verde termina seu turno.



## Passo 3: A Marca

A rainha do Covil do Dragão é Nictotraxian – mas nós a chamamos de “Nicki”. Ela não irá gostar que nós nos esqueçamos por seu covil e que peguemos suas coisas.

Ao final de cada turno, se algum dos seis espaços para cartas da Fileira da Masmorra estiver vazio, preencha-o com novas cartas do Deck da Masmorra. Se alguma das cartas sacadas possuir o símbolo de Ataque do Dragão, o dragão ataca! (Mas apenas uma vez, não importa a quantidade de cartas que foram reveladas com o símbolo de Ataque do Dragão).



Para executar um ataque, pegue todos os Clank! da Área Clank! e os coloque dentro da Bolsa do Dragão. Balance a bolsa e saque uma quantidade de cubos igual ao número indicado no espaço da Trilha de Fúria ocupado pelo marcador do Dragão. Cada cubo preto sacado é deixado de lado, mas cada cubo colorido representa dano infligido àquele jogador (cubos não sacados permanecem dentro da bolsa – eles podem ser sacados posteriormente). Quanto mais Clank! você produz, mais provável que o dragão o note e o ataque. Gerenciar seu nível de barulho é a chave para sobreviver!

A fúria do dragão aumenta com o desenrolar da partida. Sempre que um Artefato é pego, e sempre que um Ovo de Dragão (um tipo de Pequeno Segredo) é descoberto, avance o marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria. Isso pode fazer com que mais cubos sejam sacados no próximo ataque. Quanto mais cubos forem sacados, mais mortal a partida se torna. Caminhe com cuidado!

*Ao final do turno do jogador amarelo, sobraram apenas três cartas na Fileira da Masmorra. Cartas são sacadas do topo do Deck da Masmorra para preencher os espaços vazios. Duas delas têm o símbolo de Ataque do Dragão, ativando um ataque neste turno.*


*Todos os cubos na Área Clank! são colocados dentro da Bolsa do Dragão. O Marcador do Dragão está no quinto espaço da Trilha de Fúria, então quatro cubos são sacados da bolsa. Um cubo é preto; ele é colocado de lado e não afeta ninguém. O segundo é verde, então o jogador verde sofre 1 de dano. Os últimos dois cubos são amarelos, o jogador amarelo sofre 2 de dano.*

## Passo 4: A Fuga

Vasculhar a Masmorra tem seus riscos. Um ladrão experiente gerencia com cuidado sua condição física para maximizar tanto o lucro quanto sua sobrevivência. Lembre-se, os dois maiores obstáculos para se gastar dinheiro são estar falido ou estar morto.

Os pontos de vida de cada jogador estão localizados no Contador de Vida encontrado na parte de baixo do tabuleiro. Quando você recebe dano durante a partida – e ele realmente **será** infligido – coloque os cubos da sua cor no Contador de Vida, da esquerda para a direita.

- Se o dano for proveniente do Ataque do Dragão, use os cubos sacados da Bolsa do Dragão.
- Se o dano for proveniente de Monstros durante seu movimento pelos túneis sem uma Espada, pegue os cubos do seu suprimento pessoal. Você não pode optar por receber dano desta forma caso ele for completar seu Contador de Vida!


 Alguns efeitos podem curar os danos que você tenha recebido. Quando você cura, pegue de volta um cubo de sua cor do Contador de Vida e o coloque no seu suprimento pessoal. Você poderá usá-lo no decorrer da partida no caso de mais Clank!

Se o seu Contador de Vida ficar completo, você é nocauteado. O que acontecerá depois depende de quão bem-sucedido você foi até o momento:

- Se você recuperou um Artefato e escapou da área das Profundezas da masmorra, você é resgatado por seus amigos da cidade e poderá contar os pontos que ganhou.
- Se ainda não tiver conseguido recuperar um Artefato, ou se ainda estiver preso nas Profundezas, então você não será resgatado. Você perde a competição, o que, a esta altura, é a menor de suas preocupações.



Profundezas

 Uma vez que você tenha recuperado um Artefato, você poderá iniciar seu caminho de volta ao lugar de onde começou, do lado de fora da masmorra. Se você conseguir fazer todo o caminho de volta antes de ser nocauteado, você receberá uma ficha de Conhecimento Profundo que vale 20 pontos adicionais!

Lembre-se, se você ainda não possuir um Artefato, você não poderá sair da masmorra, ou sequer ser resgatado!



## Passo 5: O Fim da Linha

Uma boa noção de tempo é crucial neste roubo – ser capturado pelo dragão é muito pior do que ser extorquido pelas autoridades! Mas assim como em todo roubo, não há nada de errado em atirar seus rivais por debaixo daquele antigo provérbio, depois de ter escapado.





Assim que um jogador escapar da masmorra ou tiver sido nocauteado, ele não realiza mais os turnos normalmente. Ele não adiciona mais Clank! à área Clank!. Cartas que afetam todos os jogadores não mais o afeta. Se qualquer cubo de sua cor for sacado da Bolsa do Dragão, nenhum dano lhe é infligido – eles são tratados como se fossem cubos pretos.



Adicionalmente, **a primeira vez** que um jogador sair da masmorra ou tiver sido nocauteado, aquele jogador move seu peão para o primeiro espaço (mais à esquerda) da Trilha de Contagem Regressiva, próxima à entrada da masmorra. No próximo turno daquele jogador, em vez de realizar o turno normalmente, ele move seu peão um espaço para frente na Trilha de Contagem Regressiva e realiza os efeitos do espaço. Outros jogadores que tenham saído da masmorra ou que tenham sido nocauteados não usam a Trilha de Contagem Regressiva.

- Do segundo ao quarto espaço, acontece um Ataque do Dragão instantâneo. Cubos adicionais são sacados da Bolsa do Dragão para cada um destes ataques: 1 cubo extra no segundo espaço, 2 extras no terceiro espaço e 3 extras no quarto espaço.
- No quinto espaço, o dragão nocauteia instantaneamente todos os jogadores que ainda estiverem na masmorra.

Uma vez que todos os jogadores tenham saído da masmorra ou tenham sido nocauteados, a partida termina. Todos os jogadores que tenham escapado da masmorra (ou ao menos das Profundezas) somam seus pontos, contando da seguinte forma:

-  O valor de seus Artefatos.
-  Pontos de quaisquer outras fichas que tenham adquirido.
-  Pontos iguais à quantidade de Ouro que tenham acumulado.
-  Pontos conquistados pelas cartas em seus decks (o canto superior à direita de cada carta indica seu valor).

O jogador com a maior quantidade de pontos é o vencedor e é declarado o Maior Ladrão do Reino! No caso de empate, dos jogadores empatados, o que possuir o Artefato de maior valor é o vencedor.

# Manobras Avançadas

Não tenha medo de aprender novas artimanhas - você nunca sabe quando uma poderá salvar sua vida.

**Acabando os Clank!** – Se por um acaso acabarem os cubos da sua reserva pessoal, você não pode escolher receber danos ao se mover pelos túneis. Mas você também não pode ser forçado a adicionar mais Clank! - sai de graça para você! (Ao menos até você recuperar algum cubo com cura. Nada é de graça para sempre).

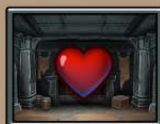
**Adquirir** – O texto Adquirir de uma carta se perfaz apenas uma vez, assim que você a adquire da Fileira da Masmorra (não surte efeito ao ser jogada a partir de sua mão).



**Área de Jogo** – Quando você jogar cartas durante seu turno, elas são colocadas na área de jogo à sua frente. Isso ajuda a você saber quais cartas usou neste turno. Note que se você tiver que embaralhar seu deck durante seu turno, estas cartas não são incluídas.

**Descarte** – Algumas cartas determinam que você descarte uma carta. Você apenas descarta as cartas de sua mão que ainda não tenham sido jogadas. A carta não produz seu efeito, o que significa que descartar pode ser um meio eficiente de se livrar de cartas que geram Clank! Se for determinado que você descarte uma carta para ganhar alguma coisa, você necessariamente tem que descartar uma carta para ganhar aquela coisa.

*Exemplo: Truque das Mãos indica que “Descarte uma carta para sacar duas cartas.” Se você não tiver uma carta na mão para descartar, você não poderá sacar duas cartas.*



**Fonte da Cura** – Quando você entra em uma sala que contenha uma Fonte da Cura, cure 1 de dano.

**Lixo** – Algumas cartas e feitos podem ser usados para fazer com que você jogue uma carta no lixo. Isso remove permanentemente uma carta de seu deck, o que é uma boa opção para as cartas do seu deck inicial que são relativamente fracas. Quando você joga no lixo uma carta, escolha uma da sua pilha de descarte (ou de sua área de jogo) e a coloque de volta na caixa do jogo ao final de seu turno.

**Mercado** – No verso do tabuleiro, o Mercado não é um único grupo de espaços próximo ao centro da masmorra. Em vez disso, mercadores errantes podem ser encontrados em espaços espalhados pela masmorra.

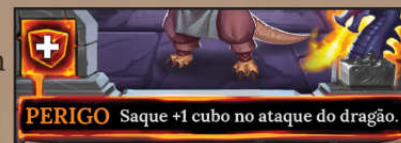
**Ordem das Cartas Jogadas** – Algumas cartas têm efeitos que dependem das coisas que você possui ou de coisas que você tenha feito durante seu turno. Você realiza esses efeitos independentemente da ordem que tenha jogado as cartas.

*Exemplos: Batedor Rebelde indica que “Se você tiver outro Companheiro em sua área de jogo, saque uma carta.” Você saca a carta mesmo que tenha jogado o outro companheiro antes ou depois do Batedor Rebelde.*

O Rei da Montanha indica que “Se você possuir uma coroa, + e +.” Se você a jogar e depois comprar uma coroa no Mercado, você ainda ganha uma Espada e uma Bota adicionais.

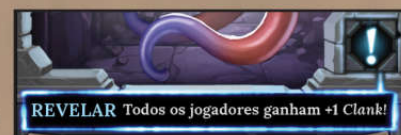
Arrogância indica que “Para cada Clank! que você fizer neste turno, +.” Você ganha Habilidade até mesmo dos Clank! que você tenha produzido antes de jogar Arrogância.

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



**Reserva** – É limitada à quantidade de cartas Mercenário, Explorar e Tomo Secreto na Reserva. A Reserva pode acabar se os jogadores adquirirem todas estas cartas.

**Revelar** – O texto revelar de uma carta se perfaz quando a carta é revelada (antes de qualquer Ataque do Dragão que possa ter sido ativado ao se repor os espaços vazios da Fileira da Masmorra ao final do turno).



**Teleporte** – Teleportar-se é uma forma especial de movimento que o permite se movimentar para qualquer sala que esteja conectada com a sua. Você não precisa usar nenhuma Bota ou lutar com quaisquer monstros no túnel. Você pode até mesmo passar por um cadeado ou seguir contra o sentido de um túnel que normalmente você não poderia. Lembre-se que no turno que você entrar em uma Caverna de Cristal (independentemente da forma), você não poderá usar nenhuma bota pelo resto do turno.

**Túneis de Ligação** – Túneis que atingem a borda do tabuleiro e que conectam a seu lado oposto. Eles requerem apenas uma bota, assim como outros túneis normais.



# Créditos

## Design e Conceito do Jogo

Paul Dennen

## Produtor Executivo

Scott Martins

## Arte, Direção de Arte e Design Gráfico

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

## Ilustração das Cartas

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

## Produção

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

## Game Design Adicional

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

## Desenvolvimento do Jogo

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

## Tradução

Kleber Bertazzo

## Revisão

Marcelo Oliveira, Kleber Bertazzo, Cristiano Cuty

## Layout da ed. Brasileira

Cristiano Cuty

## Agradecimento especial:

A todo o incrível time da Dire Wolf Digital, seus amigos e familiares, que ajudaram a testar CLANK!

The Wizard's Chest in Denver (wizardschest.com)



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



[www.conclaveweb.com.br](http://www.conclaveweb.com.br)  
[www.twitter.com/conclaveweb](https://twitter.com/conclaveweb)  
[www.facebook.com/conclaveeditora](https://www.facebook.com/conclaveeditora)



[www.renegadegamestudios.com](http://www.renegadegamestudios.com)  
[www.twitter.com/playrenegade](https://twitter.com/playrenegade)  
[www.facebook.com/playrgs](https://www.facebook.com/playrgs)

# Guia de Referência

## Grandes Segredos



### Cálice

Guarde esta ficha – ela vale 7 pontos ao final da partida. Não é um artefato.



### Grande Impulsão de Habilidade

Ganhe imediatamente 5 em Habilidade, então devolva a ficha para a caixa.



### Grande Tesouro

Essa ficha vale 5 Moedas. Você pode guardá-la até o final da partida ou gastá-la normalmente.



### Lampejo Brilhante

Saque imediatamente três cartas, então devolva a ficha para a caixa.



### Poção da Cura Milagrosa

Use durante seu turno para curar 2 de dano. (Guarde-a até usá-la, então devolva-a para a caixa).

## Itens do Mercado



### Chave Mestra

Permite usar túneis com o ícone de cadeado. (Também vale 5 pontos ao final da partida).



### Coroa

Vale a quantidade de pontos indicada. (Os jogadores pegam a Coroa mais valiosa disponível ao comprarem uma).



### Mochila

Permite carregar um Artefato adicional. (Também vale 5 pontos ao final da partida).

## Pequenos Segredos



### Fonte Mágica

Ao final deste turno, jogue no lixo uma carta de sua pilha de descarte ou de sua área de jogo. Devolva a carta e a ficha para a caixa.



### Impulsão de Habilidade

Ganhe imediatamente 2 em Habilidade, então devolva a ficha para a caixa.



### Ovo de Dragão

Guarde esta ficha – ela vale 3 pontos ao final 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 até usá-la, então devolva-a para a caixa).



### Poção de Força

Use durante seu turno para ganhar 2 Espadas. (Guarde-a até usá-la, então devolva-a para a caixa).



### Poção de Rapidez

Use durante seu turno para ganhar 1 Bota. (Guarde-a até usá-la, então devolva-a para a caixa).



### Tesouro

Esta ficha vale 2 Moedas. Você pode guardá-la até o final da partida ou gastá-la normalmente.