

# CLANK!

## A DECK-BUILDING ADVENTURE

Τα περάσματα κάτω από το Dragon Keep είναι η πιο επικίνδυνη περιοχή στο Βασίλειο. Μόνο οι μεγαλύτεροι διαρρήκτες μπορούν να κρυφτούν μέσα, κλέψτε από τον δράκο και δραπετεύστε για να πείτε την ιστορία. Λοιπόν, εσείς και οι συνάδελφοί σας κλέφτες προκαλείτε ο ένας τον άλλον να κάνει ακριβώς αυτό.

Στην πορεία, θα στρατολογήσετε συμμάχους και θα αρπάξετε επιπλέον λάφυρα. Αλλά ένα λαθος βήμα και — Κλανκ! Απρόσεκτος θόρυβος τραβά την προσοχή του δράκου και κάθε τι που κλέβεται αυξάνει την οργή του. Καλύτερα να ελπίζετε ότι οι φίλοι σας να είναι πιο θορυβοδεις από εσάς αν θέλετε να φύγετε ζωντανοί από τα βάθη...

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



Ταμπλο διπλής όψης



#### Reserve Cards

15 Μισθοφόροι, 15 Εξερευνητές, 12 Secret Tome, 1 Γκομπλιν

#### Dungeon Deck

100 κάρτες



Τέσσερις αρχικές τράπουλες 10 φύλλων

Το καθένα περιέχει:

6 Διαρρήκτες, 2 Stumble,

1 προσεκτική πρόοδος, 1 επιδέξια κίνηση

# ΣΤΗΣΙΜΟ

**A** Κάθε παίκτης παίρνει 30 κύβους Clank! και τους τοποθετεί σε ένα προσωπικό αποθεμα μπροστά του. Παίρνει επίσης ένα πιόνι του αντίστοιχου χρώματος και μια τραπούλα που περιέχει τα ακόλουθα:

- 6 Διαρρήκτες
- 2 Stumbles
- 1 προσεκτική πρόοδος
- 1 επιδέξια κίνηση

Τοποθετήστε αυτά γύρω από τον πίνακα παιχνιδιού ως εξής:

**B**  Τοποθετήστε τα επτά τεχνουργήματα (αξίας από 5 έως 30) ανοιχτά στα κενά που επισημαίνονται με τους αντίστοιχους αριθμούς.

Εάν παίζετε με λιγότερους από 4 παίκτες, πριν τοποθετήσετε τα Artifacts, ανακατέψτε τα κλειστά και επιλέξτε μερικά τυχαία για αποκλεισμό από το παιχνίδι.

- Με 3 παίκτες, επιστρέψτε ένα Artifact στο κουτί.
- Με 2 παίκτες, επιστρέψτε δύο Artifacts.

**C**  Ανακατέψτε τα σημαντικά μυστικά κλειστά και τοποθετήστε ένα τυχαία σε κάθε μυστικό χώρο.

*Θα υπάρξουν επιπλέον σημαντικά μυστικά. Επιστρέψτε τα στο κουτί χωρίς να τα δείτε.*

**D**  Ανακατέψτε τα Μικρά Μυστικά κλειστά και τοποθετήστε ένα τυχαία σε κάθε Μικρό Μυστικό χώρο. (Δύο σε κάθε δωμάτιο με Μικρά Μυστικά.)

**E** Τοποθετήστε τα Είδη Αγοράς στην περιοχή Αγοράς:



Δύο Κύρια Κλειδιά



Δυο σακίδια



Τρεις κορώνες (αξίας 10, 9 και 8)

**F**  Τοποθετήστε τα τρία Monkey Idols στην Αίθουσα του ιερού.

**G**  Τοποθετήστε τα διακριτικά Mastery στην πάνω αριστερά γωνία του ταμπλό, ένα για κάθε παίκτη.

**H** Τοποθετήστε τα νομίσματα (αξίας 1 και 5) δίπλα στον πίνακα παιχνιδιού.

**I** Τοποθετήστε το δείκτη Dragon (μαύρο) στο Rage Track.

- Σε παιχνίδι 4 παικτών, τοποθετήστε το στην πρώτη θέση.
- Σε παιχνίδι 3 παικτών, τοποθετήστε το στην δεύτερη θέση.
- Σε παιχνίδι 2 παικτών, τοποθετήστε το στην τρίτη θέση.

**J** Βαλτε τους 24 κύβους δράκου (μαύρους) στην τσαντα και τοποθετήστε την δίπλα στον πίνακα παιχνιδιού.

**K** Τοποθετήστε την κάρτα τέρατος Goblin στο Reserve, δίπλα στο ταμπλό του παιχνιδιού, μαζί με τις στοίβες των καρτών Mercenary, Explore και Secret Tome.

**L** Ανακατέψτε την Τράπουλα του Μπουντρούμι και ανοίξτε έξι καρτες για να σχηματίσετε το Μπουντρούμι.

Εάν κάποια από αυτά τα φύλλα έχει το σύμβολο Dragon Attack κατά μήκος της δεξιάς άκρης, αντικαταστήστε τα στη συνέχεια, ανακατέψτε τυχόν φύλλα που έχουν αντικατασταθεί πίσω στην Τράπουλα.



Αφήστε χώρο δίπλα στο για να σχηματίσετε ένα σωρό απόρριψης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**M** Κάθε παίκτης τοποθετεί το πιόνι του ακριβώς έξω από το μπουντρούμι, στην κορυφή του ταμπλό του παιχνιδιού, στη συνέχεια ανακατεύει την τράπουλα του και τραβάει πέντε καρτες.

**N** Ο πιο ύπουλος παίκτης παίζει πρώτος (ή επιλέξτε τυχαία). Το παιχνίδι παίζεται δεξιόστροφα. Ο πρώτος παίκτης τοποθετεί 3 κύβους Clank! στην Clank! περιοχή. Ο δεύτερος παίκτης τοποθετεί 2 Clank! Ο τρίτος και ο τέταρτος παίκτης (αν υπάρχουν) τοποθετούν 1 Clank! και 0 Clank!, αντίστοιχα.

Το παράδειγμα στα δεξιά δείχνει την "μπροστινή" πλευρά του ταμπλό, που προτείνεται για το πρώτο σας παιχνίδι. Αλλά ένα διαφορετικό μπουντρούμι σας περιμένει στην άλλη πλευρά!

G

M

C

E

N

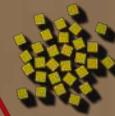
D

B

F



A



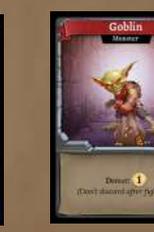
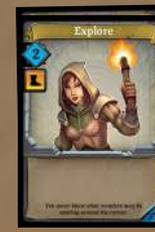
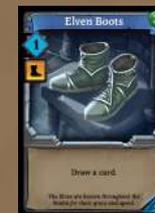
H

I

L

J

K



## Θέλεις λοιπόν να γίνεις κλέφτης;

Το CLANK! είναι ένα παιχνίδι deck-building. Κάθε παίκτης έχει τη δική του τράπουλα και η αναβαθμισμένη είναι μέρος του παιχνιδιού..

Ξεκινάτε κάθε γύρο σας με πέντε φύλλα στο χέρι και θα τα παίξετε όλα με όποια σειρά επιλέξετε.

Οι περισσότερες κάρτες δημιουργούν πόρους, από τους οποίους υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη:



**Επιδεξιότητα** χρησιμοποιείται για την απόκτηση νέων καρτών για την τράπουλα σας.



**Ξίφος** χρησιμοποιείται για την καταπολέμηση των τεράτων που μολύνουν το μπουντρούμι.



**Μπότες** χρησιμοποιούνται για την κίνηση στο ταμπλο

Κάθε φορά που αποκτάτε μια κάρτα, την βάζετε με την ανοιχτή στο σωρό απόρριψης. Κάθε φορά που χρειάζεται να τραβήξετε μια κάρτα και η τράπουλα σας είναι άδεια, ανακατεύετε το σωρό απόρριψης και σχηματίζετε μια νέα τράπουλα. Με κάθε ανακάτεμα, οι νεότερες κάρτες σας γίνονται μέρος μιας μεγαλύτερης και καλύτερης τράπουλας!

Κάθε παίκτης ξεκινά με τα ίδια φύλλα στην τράπουλα του, αλλά θα αποκτήσει διαφορετικά φύλλα κατά τη διάρκεια των γυρών του. Επειδή οι κάρτες μπορούν να κάνουν πολλά διαφορετικά πράγματα, η τράπουλα (και η στρατηγική) κάθε παίκτη θα γίνεται όλο και πιο διαφορετική καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι.

## Βήμα 1: Ο στόχος

Οι όροι της πρόκλησης είναι ξεκάθαροι: όλοι πρέπει να πάνε στο μπουντρούμι και να κλέψουν ένα Artifact. Η απόδραση με τη ζωή σας είναι τεχνικά προαιρετική, αν και είναι πολύ προτιμότερη.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, έχετε δύο στόχους:

- Ανακτήστε ένα Artifact και ξεφύγετε από τον δράκο επιστρέφοντας στο μέρος που ξεκινήσατε, έξω από το μπουντρούμι.

Μπορείτε να μεταφέρετε μόνο ένα Artifact και μόλις παρετε ένα, έχετε κολλήσει με αυτό. Επιλέξτε προσεκτικά!

- Συγκεντρώστε αρκετούς πόντους με το Artifact σας και άλλα λάφυρα για να κερδίσετε τους αντιπάλους σας και να κερδίσετε τον τίτλο του Μεγαλύτερου Κλέφτη στο Βασίλειο!



Αυτο το Artifact δεν αξίζει πολλούς βαθμούς, αλλά τουλάχιστον είναι εύκολο να φτάσετε. Φροντίστε να συγκεντρώσετε περισσότερα λάφυρα για να συμβαδίσετε με τους αντιπάλους σας!



Αυτο το Artifact αξίζει περισσότερους πόντους, αλλά ο δρόμος προς αυτό είναι μακρύς και επικίνδυνος. Βεβαιωθείτε ότι μπορείτε να ξεφύγετε από το μπουντρούμι μόλις το αποκτήσετε!

## Βήμα 2: Το σχέδιο

Η κλοπή από τον δράκο δεν είναι καθόλου απλή δουλειά. Θα πρέπει να περιηγηθείτε στα ερείπια, να αντιμετωπίσετε τέρατα και να αποκτήσετε πολύτιμους θησαυρούς.

Κατά τη διάρκεια της σειράς σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους πόρους που έχετε δημιουργήσει -Ικανότητα, Ξίφη και Μπότες-για να πραγματοποιήσετε οποιαδήποτε από τις παρακάτω ενέργειες. Μπορείτε να κάνετε κάθε ενέργεια όσες φορές θέλετε, αρκεί να έχετε τους πόρους για να το κάνετε. Μπορείτε να περιμένετε και να κάνετε τις ενέργειές σας αφού παίξετε όλα τα χαρτιά σας ή μπορείτε να κάνετε ενέργειες μεταξύ των φύλλων εάν θέλετε.

### Αποκτήστε μια νέα κάρτα.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Skill για να αποκτήσετε κάρτες με μπλε banner από το Dungeon Row (που αλλάζουν στο παιχνίδι) ή κάρτες με κίτρινα banner από το Reserve (τα οποία είναι τα ίδια σε κάθε παιχνίδι).



Το κόστος δεξιοτήτων μιας κάρτας βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία της. Μόλις πληρώσετε το κόστος, τοποθετήστε την κάρτα στο σωρό απόρριψης. Είναι πλέον μέρος της τράπουλάς σας.

### Χρησιμοποιήστε μια Συσκευή.

Οι συσκευές είναι οι κάρτες με μωβ banner στη σειρά Dungeon. Οι συσκευές μπορούν να αποκτηθούν με το Skill, αλλά δεν γίνονται μέρος της τράπουλας σας. Αντίθετα, εκτελείτε το κείμενο που αναφέρεται στην κάρτα και στη συνέχεια τη τοποθετείτε στο σωρό απόρριψης Dungeon (δίπλα στο Dungeon Deck).

Το κόστος δεξιοτήτων μιας συσκευής βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία της.

### Πολεμήστε ένα τέρας

Τέρατα είναι οι κάρτες με κόκκινα πανό στη σειρά Dungeon. Αντί να αποκτήσετε τέρατα με το Skill, τα πολεμάτε χρησιμοποιώντας ξίφη.



Τα ξίφη που απαιτούνται για να νικήσετε ένα τέρας βρίσκονται στην κάτω δεξιά γωνία του.

Όταν πολεμάτε ένα τέρας στη σειρά Dungeon, κερδίζετε την ανταμοιβή που αναφέρεται στο κείμενο DEFEAT. Στη συνέχεια, η κάρτα τοποθετείται στο σωρό απόρριψης Dungeon (όχι στο δικό σας σωρό απόρριψης).

Μπορείτε επίσης να πολεμήσετε το Goblin στο Reserve. Δεν απορρίπτεται όταν ηττηθεί. Κάθε παίκτης μπορεί να το πολεμήσει πολλές φορές σε κάθε γύρο, κερδίζοντας την ανταμοιβή του κάθε φορά.

### Αγορά από την αγορά.

Η Αγορά είναι μια σειρά από χώρους όπου οι έμποροι εξυπηρετούν όσους εξερευνούν το μπουντρούμι. Εάν βρίσκεστε σε δωμάτιο Market, μπορείτε να κάνετε μια αγορά. Όλα τα είδη στην Αγορά κοστίζουν 7 χρυσά.

Τοποθετήστε κάθε αντικείμενο που αγοράζετε μπροστά σας.

Τα είδη που είναι διαθέσιμα στην αγορά περιγράφονται στο πίσω μέρος του βιβλίου κανόνων.



### Μετακίνηση μέσα σε ένα τούνελ.



Κάθε Μπότα σας επιτρέπει να μετακινηθείτε κατά μήκος μιας σήραγγας σε ένα νέο δωμάτιο.

Ορισμένες σήραγγες έχουν ειδικούς κανόνες:

- Μια σήραγγα με εικονίδιο Footprint απαιτεί δύο μπότες για να την διασχίσουν αντί για μία.
- Μια σήραγγα με εικονίδιο Monster σας προκαλεί τόση ζημιά όταν περνάτε μέσα από αυτή. Για κάθε ξίφος που χρησιμοποιείτε, λαμβάνετε μία λιγότερη ζημιά (δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε ξίφος για να μετακινηθείτε σε σήραγγα Monster)
- Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια σήραγγα με εικονίδιο κλειδαριάς εκτός εάν έχετε στην κατοχή σας ένα διακριτικό Master Key (αγορασμένο από το Market).
- Μια σήραγγα σε σχήμα βέλους μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο προς την κατεύθυνση του βέλους δεν μπορείτε να μετακινηθείτε προς την αντίθετη κατεύθυνση.

Όταν μετακομίζετε σε ένα δωμάτιο, μπορείτε να πάρετε ένα από τα πλακίδια εκεί (Minor Secret, Major Secret, Monkey Idol ή Artifact) και να το βάλετε μπροστά σας.

- Όταν παίρνετε ένα διακριτικό Artifact, μετακινήστε τον δράκο κατά ένα διάστημα προς τα πάνω κατά μήκος του Rage Track.
- Μπορείτε να πάρετε μόνο ένα πλακίδιο όταν μετακομίζετε σε ένα δωμάτιο. (Εάν το δωμάτιο έχει περισσότερα από ένα, πρέπει να βγείτε και να μπειτε ξανά για να πάρετε ένα άλλο).
- Δεν μπορείτε να πάρετε ένα διακριτικό Artifact εάν το έχετε ήδη.
- Δεν χρειάζεται να πάρετε πλακίδιο αν δεν θέλετε. (Μπορεί να θέλετε να αφήσετε ένα Artifact για να αναζητήσετε ένα πιο πολύτιμο κάπου αλλού).
- Όταν παίρνετε ένα μικρό ή σημαντικό μυστικό διακριτικό, αποκαλύψτε το. Τα Secret tokens περιγράφονται στο πίσω μέρος αυτού του εγχειριδίου κανόνων



Κάθε φορά που μπαίνεις σε ένα δωμάτιο Crystal Cave, εξουθενώνεσαι καθώς περιπλανιέσαι στα δαιδαλώδη περάσματα του και δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις άλλες μπότες σε αυτόν τον γύρο. Ίσως εξακολουθείτε να μπορείτε να μετακινηθείτε μέσω Τηλεμεταφοράς (που περιγράφεται στους Προχωρημένους Ελιγμούς).

Υπάρχουν δύο άλλα κοινά εφέ που έχουν πολλές κάρτες σας:

## Απόκτηση χρυσού.

- 2** Όταν κερδίσετε Χρυσό, πάρτε το από την Τράπεζα και βάλτε το μπροστά σας. Κάθε Χρυσό αξίζει 1 πόντο όταν τελειώσει το παιχνίδι, αλλά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και για άλλους λόγους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως αγορά αντικειμένων από το Market.

## Clank!

Κάποια φύλλα σας κάνουν να κερδίσετε Clank! Όταν συμβεί αυτό, προσθέστε κύβους από την προμήθεια σας στη Clank! περιοχή του ταμπλό.

Μερικές πολύ ύπουλες κάρτες σας κάνουν να αφαιρέσετε το Clank! Για κάθε αρνητικό Clank!, αφαιρέστε ένα από τα Clank σας! από την Clank! περιοχή. Εάν δεν έχετε αρκετά Clank! εκεί, μπορείτε να αποφύγετε την προσθήκη Clank! αργότερα στη σειρά εάν ένα εφέ θα σας έκανε να το κάνετε. Οποιοδήποτε αρνητικό Clank έχει απομείνει! χάνεται όταν τελειώνει η σειρά σου.

Μόλις παίξετε όλα τα χαρτιά σας και χρησιμοποιήσετε όσους πόρους θέλετε, η σειρά σας τελειώνει. Βάλτε όλα τα χαρτιά που παίξατε στη στοίβα απόρριψης και τραβήξτε πέντε νέα φύλλα προετοιμαζόμενοι για την επόμενη σειρά σας. Οποιαδήποτε ικανότητα, ξίφος ή μπότες που δεν χρησιμοποιείτε είναι χαμένα, γι' αυτό κάντε τα να μετρήσουν!

Ο πράσινος παίκτης παίρνει τη σειρά του παίζοντας τα ακόλουθα χαρτιά:



Ο πράσινος παίκτης εκτελεί το κείμενο στις κάρτες της μόλις τις παίξει, προσθέτοντας 1 Clank! στην περιοχή Clank! για το Stumble της, στη συνέχεια το αφαιρεί όταν παίζει το Move Silently. (του έχει απομείνει άλλο ένα -1 Clank! από το Move Silently, το οποίο θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει αργότερα στο γύρο αν έφταχνε περισσότερα Clank!) Έχει συνολικά δύο μπότες, τις οποίες χρησιμοποιεί για να μετακινηθεί μέσα από δύο διαφορετικά τούνελ. Καταλήγει σε ένα δωμάτιο Crystal Cave. Δεν θα μπορούσε να έχει προχωρήσει περισσότερο σε αυτόν τον γύρο, ακόμα κι αν είχε περισσότερες Μπότες.

Χρησιμοποιεί τα δύο ξίφη για να πολεμήσει ένα Orc Grunt στο μπουντρούμι. Κερδίζει 3 χρυσά (από το κείμενο ήπας του Orc Grunt) και τοποθετεί το τέρας στο σωρό απόρριψης μπουντρούμιου.

Χρησιμοποιεί τα συνολικά 3 Skill για να αποκτήσει έναν έμπορο Kobold, τοποθετώντας την κάρτα στην στοίβα απόρριψης του. (Μόλις απέκτησε την κάρτα· δεν θα πάρει χρυσό ή δεξιότητες από αυτήν μέχρι να ανακατεψει το σωρό του, να τραβήξει το χαρτί και να το παίξει).

Έχοντας παίξει όλα τα χαρτιά από το χέρι του και χρησιμοποιήσει όλους τους πόρους που μπορεί, η σειρά του τελειώνει.



## Βήμα 3: Το σήμα

Η βασίλισσα του Dragon Keep είναι Νικητοτραξιανή - αλλά την αποκαλούμε απλώς "Nicki". Δεν θα της αρέσει να τριγυρνάμε κρυφά στη φωλιά της και να της παίρνουμε τα πράγματά της.

Στο τέλος κάθε γύρου, εάν κάποια θέση από τα έξι φύλλα στο μπουντουμι είναι κενή, γεμίστε τη ξανά με νέα φύλλα. Αν κάποιο από τα χαρτιά που τραβηχτηκαν έχει σύμβολο Επίθεσης Δράκου, ο δράκος επιτίθεται! (Μόνο μία φορά, ανεξάρτητα από το πόσα σύμβολα αποκαλύφθηκαν).



Για να εκτελέσετε μια επίθεση, πάρτε όλο το Clank! από την περιοχή Clank! και βάλτε το στο Dragon Bag. Ανακινήστε το και τραβήξτε έναν αριθμό κύβων ίσο με τον αριθμό που εμφανίζεται στον τρέχοντα χώρο του δείκτη Dragon του Rage Track. Κάθε μαύρος κύβος που τραβαστεί μπει στην άκρη, αλλά κάθε έγχρωμος κύβος αντιπροσωπεύει τη ζημιά που προκαλείται σε αυτόν τον παίκτη. (Οι κύβοι που δεν έχουν τραβηχτεί παραμένουν στη σακούλα για αργότερα). Όσο περισσότερα Clank! κάνετε, τόσο πιο πιθανό είναι ο δράκος να σας προσέξει και να σας επιτεθεί. Η διαχείριση του επιπέδου θορύβου είναι το κλειδί για την επιβίωση!

Η οργή του δράκου αυξάνεται σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάθε φορά που συλλέγεται ένα Artifact και κάθε φορά που ανακαλύπτεται ένα Dragon Egg (ένας τύπος Μικρού Μυστικού), προωθήστε τον δείκτη του Dragon κατά ένα διάστημα κατά μήκος της Rage Track. Αυτό μπορεί να προκαλέσει το τραβήγμα περισσότερων κύβων στην επόμενη επίθεση. Όσο περισσότεροι κύβοι τραβιούνται, τόσο πιο θανατηφόρο γίνεται το παιχνίδι. Περιπατήστε προσεκτικά!

Στο τέλος της σειράς του κίτρινου παίκτη, απομένουν μόνο τρία φύλλα στη σειρά Dungeon. Τρία φύλλα αποκαλύπτονται από την κορυφή του Dungeon Deck για να γεμίσουν τα κενά. Δύο από αυτά έχουν το σύμβολο Επίθεσης του Δράκου, πυροδοτώντας μια επίθεση σε αυτό τον γυρο. Όλοι οι κύβοι στο στην περιοχή Clank! τοποθετούνται στην Dragon Bag. Ο δείκτης Dragon βρίσκεται αυτήν τη στιγμή στο πέμπτο διάστημα του Rage Track, επομένως τέσσερις κύβοι τραβιούνται από την τσάντα. Ένας κύβος είναι μαύρος. Δεν επηρεάζει κανέναν. Το δεύτερο είναι πράσινο, οπότε ο πράσινος παίκτης παίρνει 1 ζημιά. Οι δύο τελευταίοι κύβοι είναι κίτρινοι, οπότε ο κίτρινος παίκτης δέχεται 2 ζημιές.

## Βήμα 4: Η απόδραση

Η βουτιά στο μπουντρούμι δεν είναι ακινδυνή. Ένας σωστος κλέφτης πρέπει να διαχειριστεί προσεκτικά τη φυσική του κατάσταση για να μεγιστοποιήσει τόσο το κέρδος όσο και τη δυνατότητα επιβίωσης. Θυμηθείτε, τα δύο μεγαλύτερα εμπόδια για να ξεδέμετε χρήματα είναι το να σπάσετε και να είστε νεκροί.

Η υγεία κάθε παίκτη παρακολουθείται σε έναν μετρητή υγείας στο κάτω μέρος του ταμπλό του παιχνιδιού. Όταν παθαίνεις ζημιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού - και θα πάθεις ζημιά - τοποθετήστε τους κύβους σας στον μετρητή υγείας του χρώματός σας, ξεκινώντας από τα αριστερά.

- Εάν η ζημιά προήλθε από επίθεση δράκου, χρησιμοποιήστε τους κύβους που τραβήχτηκαν από την Dragon Bag.
- Εάν επιλέξατε να υποστείτε ζημιά μέσα από μια σήραγγα Monster χωρίς ξίφος, πάρτε τους κύβους από την προσωπική σας προμήθεια. Δεν μπορείτε να επιλέξετε να λάβετε ζημιά με αυτόν τον τρόπο εάν αυτο γέμιζε πλήρως τον μετρητή υγείας σας!

 Ορισμένες επιδράσεις μπορούν να θεραπεύσουν τη βλάβη που έχετε υποστεί. Όταν θεραπεύσετε, πάρτε πίσω έναν κύβο του χρώματός σας από τον μετρητή υγείας σας και βάλτε τον στο προσωπικό σας απόθεμα.

Εάν ο μετρητής υγείας σας γεμίσει ποτέ εντελώς, θα βγείτε νοκ άουτ. Το τι θα συμβεί στη συνέχεια εξαρτάται από το πόσο καλά τα έχετε καταφέρει μέχρι τώρα:

- Εάν έχετε ανακτήσει ένα Artifact και ξεφύγατε από την περιοχή Depths του μπουντρούμι, σώξτε από τους κατοίκους της πόλης και μπορείτε να μετρήσετε τους πόντους που έχετε κερδίσει.
- Εάν δεν έχετε αποκτήσει Artifact ή εάν είστε ακόμα κολλημένοι στα Βάθη, τότε δεν μπορείτε να σωθείτε. Χάνεις τον ανταγωνισμό, που σε αυτό το σημείο είναι η λιγότερη ανησυχία σου.

 Μόλις πάρετε ένα Artifact, μπορείτε να επιστρέψετε στο μέρος που ξεκινήσατε, έξω από το μπουντρούμι. Εάν τα καταφέρετε μέχρι την επιστροφή πριν πέσετε νοκ άουτ, θα λάβετε ένα κουπόνι Mastery αξίας επιπλέον 20 πόντων!

Θυμηθείτε, εάν δεν έχετε ακόμα ένα Artifact, δεν μπορείτε να φύγετε από το μπουντρούμι ή ακόμα και να διασωθείτε!



Depths

## Βήμα 5: Το τέλος της γραμμής

Ο καλός συγχρονισμός είναι ζωτικής σημασίας σε αυτή τη ληστεία - το να πιαστείς από έναν δράκο είναι πολύ χειρότερο από το να σετσιμπήσουν οι αρχές! Αλλά όπως σε όλες τις ληστείες, δεν υπάρχει τίποτα κακό με το να πετάτε τους αντιπάλους σας κάτω από την παροιμιώδη άμαξα μόλις καταφέρετε να διαφύγετε.



Κάθε φορά που ένας παίκτης φεύγει από το μπουντρούμι ή τίθεται νοκ άουτ, δεν παίζει πια στον γυρο του. Δεν προσθέτουν άλλο Clank! στη περιοχή Clank!. Τα φύλλα που επηρεάζουν όλους τους παίκτες δεν τον επηρεάζουν. Εάν τραβηχτούν οποιοδήποτε κύβοι του χρώματός τους από την Dragon Bag, αντιμετωπίζονται σαν μαύροι κύβοι.

Επιπλέον, την πρώτη φορά που οποιοσδήποτε παίκτης φεύγει από το μπουντρούμι ή τίθεται νοκ άουτ, αυτός ο παίκτης μετακινεί το πιόνι του στον πρώτο (αριστερό) χώρο της Αντίστροφης μέτρησης κοντά στην είσοδο του μπουντρούμιου. Στην επόμενη σειρά αυτού του παίκτη, αντί να κάνει μια κανονική σειρά, μετακινεί το πιόνι του ένα διάστημα μπροστά στην πίστα αντίστροφης μέτρησης και εκτελεί τα εφέ αυτού του χώρου. (Άλλοι παίκτες που αργότερα θα φύγουν από το μπουντρούμι ή θα βγουν νοκ άουτ δεν χρησιμοποιούν το Countdown Track).

- Στο δεύτερο έως το τέταρτο διάστημα, αυτό προκαλεί μια στιγμιαία επίθεση Dragon. Επιπρόσθετοι κύβοι αντλούνται από την Dragon Bag για καθεμία από αυτές τις επιθέσεις: 1 επιπλέον για το δεύτερο διάστημα, 2 επιπλέον για το τρίτο και 3 επιπλέον για την τέταρτο.
- Στο πέμπτο διάστημα, ο δράκος χτυπά αμέσως όλους τους παίκτες που βρίσκονται στο μπουντρούμι.

Μόλις όλοι οι παίκτες βγουν από το μπουντρούμι ή βγουν νοκ άουτ, το παιχνίδι τελειώνει. Όλοι οι παίκτες που δραπέτευσαν από το μπουντρούμι (ή τουλάχιστον από τα Βάθη) αθροίζουν τη βαθμολογία τους, μετρώντας τα εξής:

-  Η αξία του αντικειμένου τους.
-  Πόντοι από οποιαδήποτε άλλα διακριτικά απέκτησαν.
-  Πόντοι ίσοι με την ποσότητα Χρυσού που συγκέντρωσαν
-  Πόντοι που απονέμονται με κάρτες στην τράπουλα τους. (Η επάνω δεξιά γωνία κάθε κάρτας δείχνει το ποσό που αξίζει).

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής και ανακηρύσσεται ο Μεγαλύτερος Κλέφτης στο Βασίλειο! Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο ισόπαλος παίκτης με το πιο πολύτιμο Artifact είναι ο νικητής.

# Προχωρημένοι ελιγμοί

Ποτέ μην φοβάστε να μάθετε νέα κόλπα στο εμπόριο ποτέ δεν ξέρετε πως μπορεί να σωσουν η ζωή σας.

**Acquire**— Το κείμενο Acquire μιας κάρτας εκτελείται μία φορά, όταν το αποκτάτε από το Dungeon Row (όχι όταν το παίζετε αργότερα από το χέρι σας).



**Arrive**— Το κείμενο άφιξης μιας κάρτας εκτελείται όταν αποκαλυφθεί η κάρτα (πριν από οποιαδήποτε επίθεση Dragon που μπορεί επίσης να έχει προκληθεί με την επαναπλήρωση στο τέλος μιας σειράς).



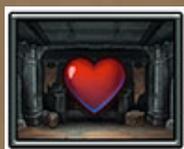
**Danger**— Για κάθε κάρτα κινδύνου στο μπουνρουμι, τραβάτε έναν επιπλέον κύβο από την Dragon Bag κατά τη διάρκεια κάθε επίθεσης δρακον.



**Discard**—Καποιοι κάρτες σας ζητούν να απορρίψετε μια κάρτα. Μπορείτε να απορρίψετε μόνο κάρτες στο χέρι σας που δεν έχετε παίξει ακόμα. Πράγμα που σημαίνει ότι η απόρριψη μπορεί να είναι ένας χρήσιμος τρόπος για να παρακάμψετε τις κάρτες που δημιουργούν Clank! Εάν σας ζητηθεί να απορρίψετε μια κάρτα για να πάρετε κάτι, πρέπει να απορρίψετε μια κάρτα για να το αποκτήσετε.

*Παράδειγμα: Το Sleight of Hand λέει "Απορρίψτε ένα φύλλο για να τραβήξετε δύο φύλλα". Εάν δεν έχετε ένα φύλλο στο χέρι σας για να πετάξετε, δεν μπορείτε να τραβήξετε δύο φύλλα.*

**Fountain of Healing**—Όταν μπαίνετε σε ένα δωμάτιο με Συντριβάνι Θεραπείας, θεραπεύστε 1 ζημιά.



**Market**— Στην πίσω πλευρά του ταμπλο, η Αγορά δεν είναι μια ενιαία ομάδα χώρων κοντά στο κέντρο του. Αντίθετα, ταξιδιώτες έμποροι μπορούν να βρεθούν σε χώρους διάσπαρτους σε όλο το μπουντρούμι.

**Order of Card Plays**— Ορισμένες κάρτες έχουν εφέ που εξαρτώνται από πράγματα που έχετε ή πράγματα που έχετε κάνει κατά τη διάρκεια της σειράς σας. Λαμβάνετε αυτά τα εφέ ανεξάρτητα από τη σειρά με την οποία παίζετε τα χαρτιά σας.

*Παραδείγματα: Ο Rebel Scout λέει "Αν έχετε άλλον σύντροφο στην περιοχή παιχνιδιού σας, τραβήξτε μια κάρτα".*

*Τραβάτε το χαρτί είτε παίζετε τον άλλο σύντροφο πριν είτε μετά τον Rebel Scout.*

*Ο Βασιλιάς του Βουνού λέει "Αν έχεις στέμμα, +  και + . Αν τον παίζετε και αφού αγοράσετε μια κορώνα από την Αγορά, θα έχετε ακόμα το επιπλέον Sword and Boot.*

*Ο Swagger λέει "Για κάθε Clank! που κάνεις σε αυτόν το γυρο, + . Κερδίζεις Skill ακόμα και για τον Clank! πριν παίζεις το Swagger.*

**Play Area**—Όταν παίζετε κάρτες κατά τη διάρκεια της σειράς σας, τις βάζετε μπροστά σας. Αυτό σας βοηθά να παρακολουθείτε τις κάρτες που παίζατε αυτή τη σειρά. Εάν πρέπει να χρησιμοποιήσετε το σωρό απόρριψης κατά τη διάρκεια της σειράς σας, αυτές οι κάρτες δεν περιλαμβάνονται.

**Reserve**— Οι κάρτες Mercenary, Explore και Secret Tome είναι περιορισμένες. Το αποθεμα από αυτά τα φύλλα μπορεί να τελειώσει εάν οι παίκτες αποκτήσουν αρκετά.

**Running Out of Clank!**—Αν ποτέ ξεμείνετε από κύβους, δεν μπορείτε να επιλέξετε να υποστείτε ζημιά ενώ κινείστε μέσα από σήραγγες. Αλλά δεν μπορείτε επίσης να αναγκαστείτε να προσθέσετε άλλο Clank! - φεύγεις ελεύθερος! (Τουλάχιστον μέχρι να επιστρέψετε κάποιους κύβους από τη θεραπεία. Τίποτα δεν είναι δωρεάν για πάντα).

**Teleport**— Η τηλεμεταφορά είναι μια ειδική μορφή κίνησης που σας επιτρέπει να μετακινηθείτε σε οποιοδήποτε δωμάτιο που συνδέεται με το τρέχον δωμάτιό σας. Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε Μπότες ή να πολεμήσετε κανένα τέρας στο τούνελ. Μπορείτε ακόμη και να χρησιμοποιήσετε κλειδωμένα ή μονόδρομα περάσματα που συνήθως δεν μπορούσατε. Θυμηθείτε ότι στο γυρο που εισέρχεστε σε ένα δωμάτιο Crystal Cave (με οποιον τρόπο), δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε καμία μπότα για τον υπόλοιπο γυρο.

**Trash**— Ορισμένες κάρτες και εφέ μπορεί να σας κάνουν να πεταξετε μια κάρτα. Αυτό αφαιρεί το επιλεγμένο φύλλο από την τράπουλα σας εντελώς, κάτι που είναι πολύ καλό για τα σχετικά αδύναμα φύλλα που αποτελούν την αρχική σας τράπουλα. Όταν πετάτε μια κάρτα στα σκουπίδια, επιλέγετε μία από τη στοίβα απόρριψης (ή την περιοχή παιχνιδιού σας) και την επιστρέψετε στο κουτί στο τέλος του γυρο.

**"Wrap-around" Tunnels**—Οι σήραγγες που βγαίνουν από την άκρη του ταμπλό του παιχνιδιού συνδέονται με την αντίθετη πλευρά του ταμπλό. Απαιτούν μόνο μία Μπότα, όπως και άλλες κανονικές σήραγγες.

# Credits

## Game Concept and Design

Paul Dennen

## Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

## Card Illustration

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

## Production

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

## Additional Game Design

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

## Game Development

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

## Special thanks to:

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families, who helped to playtest CLANK!

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



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



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

# Οδηγός αναφοράς πεδίου

## Σημαντικά μυστικά



### Φίλτρο Μεγαλύτερης Θεραπείας

Χρησιμοποιήστε κατά τη διάρκεια της σειράς σας για να θεραπεύσετε 2 ζημιές. (Διατηρήστε το μέχρι να το χρησιμοποιήσετε και μετά επιστρέψτε το στο κουτί).



### Μεγαλύτερη ώθηση δεξιοτήτων

Αποκτήστε αμέσως 5 δεξιότητες (skills) και, στη συνέχεια, επιστρέψτε το διακριτικό στο κουτί.



### Μεγαλύτερος Θησαυρός

Αυτό το διακριτικό μετράει ως 5 χρυσά. Μπορείτε να το κρατήσετε μέχρι το τέλος του παιχνιδιού ή να το ξοδέψετε κανονικά.



### Flash of Brilliance

Αμέσως τραβήξτε τρία φύλλα και μετά επιστρέψτε το στο κουτί.



### Δισκοπότηρο

Κρατήστε αυτό το σύμβολο - αξίζει 7 πόντους στο τέλος του παιχνιδιού. Δεν είναι Artifact.

## Market Items



### Πασπαρτού

Σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε τούνελ με εικονίδιο κλειδαριάς. (Επίσης αξίζει 5 πόντους στο τέλος του παιχνιδιού).



### ΣΑΚΙΔΙΟ ΠΛΑΤΗΣ

Σας επιτρέπει να μεταφέρετε ένα επιπλέον Artifact. (Επίσης αξίζει 5 πόντους στο τέλος του παιχνιδιού).



### Στέμμα

Αξίζει τον αριθμό των πόντων που εμφανίζονται. (Κάθε παίκτης παίρνει το πιο πολύτιμο στέμμα που είναι διαθέσιμο όταν αγοράζει ένα).

## Μικρά Μυστικά



### Φίλτρο της θεραπείας

Χρησιμοποιήστε κατά τη διάρκεια της σειράς σας για να θεραπεύσετε 1 ζημία. (Διατηρήστε το μέχρι να το χρησιμοποιήσετε και μετά επιστρέψτε το στο κουτί).



### Φίλτρο της ταχύτητας

Χρησιμοποιήστε το κατά τη διάρκεια της σειράς σας για να κερδίσετε 1 Μπότα. (Διατηρήστε το μέχρι να το χρησιμοποιήσετε και μετά επιστρέψτε το στο κουτί).



### Φίλτρο δύναμης

Χρησιμοποιήστε κατά τη διάρκεια της σειράς σας για να κερδίσετε 2 Ξίφη. (Διατηρήστε το μέχρι να το χρησιμοποιήσετε και μετά επιστρέψτε το στο κουτί).



### Ενίσχυση δεξιοτήτων

Αποκτήστε αμέσως 2 Skill και, στη συνέχεια, επιστρέψτε το διακριτικό στο κουτί.



### Θησαυρός

Αυτό το διακριτικό μετράει ως 2 χρυσά. Μπορείτε να το κρατήσετε μέχρι το τέλος του παιχνιδιού ή να το ξοδέψετε κανονικά.



### Μαγική Άνοιξη

Στο τέλος αυτής της στροφής, πεταξτε μια κάρτα από το σωρό απόρριψης ή την περιοχή παιχνιδιού σας. Επιστρέψτε την κάρτα και αυτό το διακριτικό στο κουτί.



### Αυγό Δράκου

Κρατήστε αυτό το διακριτικό - αξίζει 3 πόντους στο τέλος του παιχνιδιού. Προωθήστε τον δείκτη Dragon ένα διάστημα κατά μήκος του Rage Track.