

CLANK ! CATACOMBS MEETS SUB TERRA

English Rules / Règles en anglais

(*Règles en français plus bas)

Context:

Strange dimensional portals have opened on the Wayshrines and are letting dangerous creatures into the catacombs. Will you come across them during your expeditions?

Setup and level of difficulty:

Place the three "Monster" tokens (or any figure that can represent them) next to the Dungeon Row.

Choose your level of difficulty between easy, normal, hard:

- The easy level causes ONE monster to appear as soon as 4 monster cards are present in the Dungeon Row. Each defeated monster is worth two gold coins. Maximum one monster in play at a time in the Catacombs.
- The normal level causes up to TWO monsters to appear as soon as 3 monster cards are present in the Dungeon Row. Each defeated monster earns a gold coin. Maximum of two monsters in play at a time in the catacombs.
- The difficult level causes up to THREE monsters to appear as soon as two monster cards are present in the Dungeon Row. Each monster defeated is worth +1 Clank! Maximum of three monsters in play at a time in the catacombs.

Monsters can detect players up to six rooms away, regardless of difficulty level.

Appearance of monsters:

The monsters appear as soon as a certain number of monster cards are present in the Dungeon Row, depending on the level of difficulty chosen.

Only one monster appears per Wayshrine present in the dungeon. If there are fewer Wayshrines than monsters to spawn, the limit remains one monster per Wayshrine. *Example: Three monsters should appear but there are only two Wayshrines in the catacombs, only two monsters appear.*

If there are multiple Wayshrines, the monsters spawn as close to the players as possible. If players are more than six pieces away from the Wayshrines, monsters do not spawn.

There cannot be more monsters in play than the number of monsters corresponding to the chosen difficulty level, even if other monster cards appear in the Dungeon Row: one at the easy level, two at the normal level and three at the hard level. *Example: Two monsters are already present in normal mode and new monster cards are drawn in Dungeon Row: no other monsters appear.*

Monsters must have been defeated or seeded for new monsters to spawn next.

Monster movements:

At the end of each player's turn (between buying cards and replacing them), all monsters move ONE space towards the players closest to them.

If there is an equality of distance between several paths or players, it is the player who has just finished his turn who chooses which monsters take.

Monsters are NOT affected by Crystal Caverns, Padlocks, One Ways, or Double Boots. They pass through all paths unimpeded.

However, monsters do NOT use teleportation portals.

Monsters can only follow the lines of movement already established by the players: they cannot uncover tiles.

Monsters are able to smell adventurers up to SIX rooms away. If a player moves more than six rooms away and no other player is six coins or less away, the monster is lost: it has lost track of the adventurers and is removed from the catacombs. If a player lost a monster but another player is six rooms or less away, the monster starts following him.

Fight:

Regardless of the difficulty level, each monster requires THREE swords to be defeated. The player's meeples must be on the monster's space in order to attack it.

Entering a room where a monster is located causes no effect.

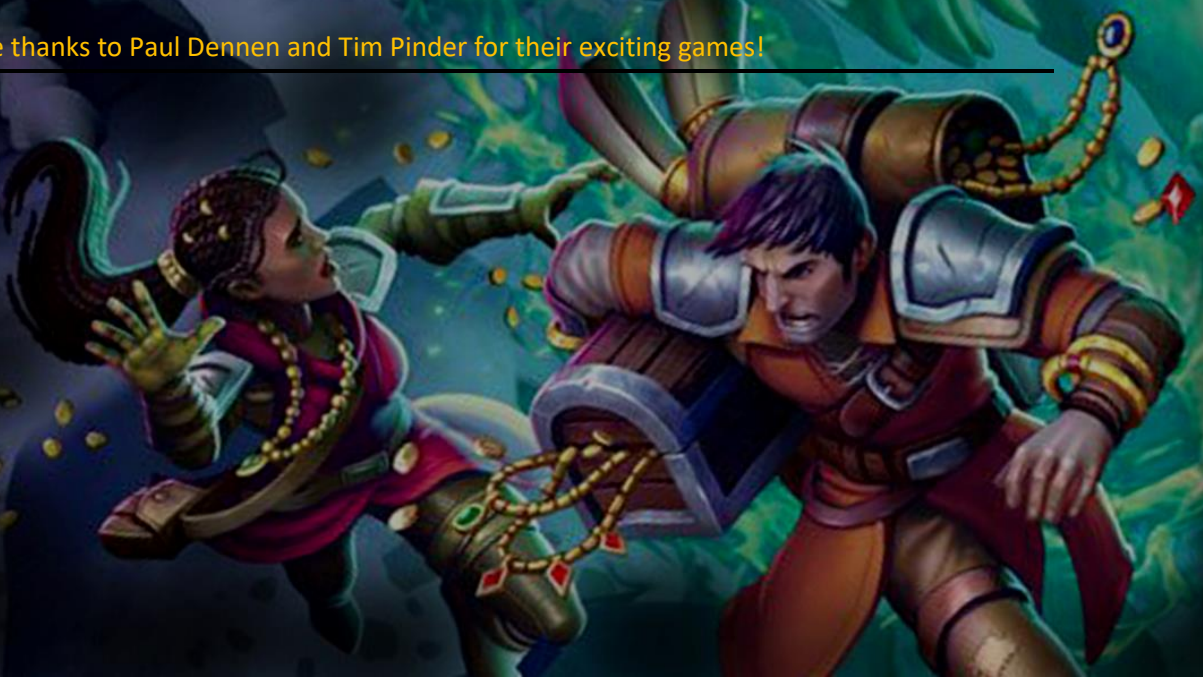
As soon as a monster enters the same room as a player or a player ends his turn in the same room as a monster, he loses a life point and adds a damage cube.

If several monsters travel on the same room, each monster must be considered separately: each monster requires three swords to be defeated and each monster causes one point of damage. *Example: two monsters arrive at the same time in a room where a player is: he immediately loses two life points.*

Clarification:

Monsters do not affect the operation of rooms: it is possible to use all their functions (artifacts, prisoners, hearts, etc.) normally even if monsters are present there.

Huge thanks to Paul Dennen and Tim Pinder for their exciting games!



Règles en français / French Rules

Contexte :

D'étranges portails dimensionnels se sont ouverts sur les Wayshrines et laissent entrer des créatures dangereuses dans les catacombes. Les croiserez-vous durant vos expéditions ?

Mise en place et niveau de difficulté :

Placez les trois jetons "Monstre" (ou toute figurine qui peut les représenter) à côté du Dungeon Row.

Choisissez votre niveau de difficulté entre facile, normal, difficile :

- Le niveau facile fait apparaître UN monstre dès que 4 cartes monstres sont présentes dans le Dungeon Row. Chaque monstre vaincu rapporte deux pièces d'or. Un monstre en jeu à la fois au maximum dans les catacombes.
- Le niveau normal fait apparaître jusqu'à DEUX monstres dès que 3 cartes monstres sont présentes dans le Dungeon Row. Chaque monstre vaincu rapporte une pièce d'or. Deux monstres en jeu à la fois au maximum dans les catacombes.
- Le niveau difficile fait apparaître jusqu'à TROIS monstres dès que deux cartes monstres sont présentes dans le Dungeon Row. Chaque monstre vaincu rapporte +1 Clank ! Trois monstres en jeu à la fois au maximum dans les catacombes.

Les monstres peuvent détecter les joueurs jusqu'à six pièces de distance, quel que soit le niveau de difficulté.

Apparition des monstres :

Les monstres apparaissent dès qu'un certain nombre de cartes monstres sont présentes dans le Dungeon Row, selon le niveau de difficulté choisi.

Un seul monstre apparaît par Wayshrine présente dans le donjon. S'il y a moins de Wayshrines que de monstres devant apparaître, la limite reste d'un monstre par Wayshrine. *Exemple : trois monstres doivent apparaître mais il n'y a que deux Wayshrines dans les catacombes, seuls deux monstres apparaissent.*

S'il y a plusieurs Wayshrines, les monstres apparaissent le plus proche possible des joueurs. Si les joueurs sont à plus de six pièces des Wayshrines, les monstres n'apparaissent pas.

Il ne peut pas y avoir plus de monstres en jeu que le nombre de monstres correspondant au niveau de difficulté choisi, même si d'autres cartes monstres apparaissent dans le Dungeon Row : un au niveau facile, deux au niveau normal et trois au niveau difficile. *Exemple : Deux monstres sont déjà présents au mode normal et de nouvelles cartes monstres sont tirées dans le Dungeon Row : aucun autre monstre n'apparaît.*

Les monstres doivent avoir été vaincus ou semés pour que de nouveaux monstres puissent apparaître ensuite.

Déplacement :

À la fin du tour de chaque joueur (entre l'achat des cartes et leur remplacement), tous les monstres avancent d'UNE case vers les joueurs qui sont le plus proche d'eux.

S'il y a une égalité de distance entre plusieurs chemins ou joueurs, c'est le joueur qui vient de terminer son tour qui choisit lequel les monstres empruntent.

Les monstres ne sont PAS affectés par les cavernes de cristal, les cadenas, les sens uniques ou les doubles bottes. Ils passent à travers tous les chemins sans entrave.

Les monstres n'utilisent toutefois PAS les portails de téléportation.

Les monstres ne peuvent suivre que les lignes de déplacement déjà établies par les joueurs : ils ne peuvent pas découvrir de tuiles.

Les monstres sont capables de sentir l'odeur des aventuriers jusqu'à SIX pièces de distance. Si un joueur s'éloigne de plus de six pièces et qu'aucun autre joueur n'est à six pièces ou moins, le monstre est semé : il a perdu la trace des aventuriers et est retiré des catacombes. Si un joueur sème un monstre mais qu'un autre joueur est à six pièces ou moins, le monstre se met à le suivre.

Combat :

Quel que soit le niveau de difficulté, chaque monstre nécessite TROIS épées pour être vaincu. Le meeples du joueur doit être sur la case du monstre pour pouvoir l'attaquer.

Entrer soi-même sur une case où se trouve un monstre ne provoque aucun effet.

Dès qu'un monstre entre dans la même salle qu'un joueur ou qu'un joueur termine son tour dans la même salle qu'un monstre, il perd un point de vie et ajoute un cube de dégât.

Si plusieurs monstres voyagent sur les mêmes cases, chaque monstre doit être considéré séparément : chaque monstre nécessite trois épées pour être vaincu et chaque monstre occasionne un point de dégât. *Exemple : deux monstres arrivent en même temps dans une pièce où se trouve un joueur : il perd aussitôt deux points de vie.*

Précisions :

Les monstres n'affectent pas le fonctionnement des salles : il est possible d'utiliser toutes leurs fonctions (artéfacts, prisonniers, cœurs, etc.) normalement même si des monstres y sont présents.

Remerciements : un immense merci à Paul Dennen et Tim Pinder pour leurs jeux, qui nous font souvent palpiter !

