

CLANK!

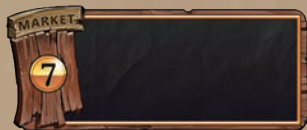
Tesoros sumergidos

El desafío para demostrar tus habilidades de ladrón se ha trasladado a nuevos entornos. Será mejor que sepas nadar, ya que varias estancias con las que te encontrarás han quedado completamente inundadas. Además, cómo no, siempre hay un dragón muy enfadado al que dar esquinazo...

Componentes



Tablero de dos caras



Tablero de mercado



35 cartas de mazo de mazmorra



Carta «Pez dorado»



1 secreto principal



2 secretos secundarios



2 escafandras

Preparación

Clank! Tesoros sumergidos te ofrece la posibilidad de sustituir el tablero original de Clank! por uno nuevo.

Si utilizas el tablero de *Tesoros sumergidos*:

- Coloca las dos fichas de escafandra con las demás mercancías en la zona de mercado.
- Coloca la nueva carta de monstruo «Pez dorado» en la reserva, junto al goblin (no se descarta cuando lo derrotas; cada jugador puede luchar contra el pez dorado y/o el goblin varias veces durante su turno, obteniendo cada vez su recompensa).

Tanto si usas un tablero nuevo como si usas uno de los originales:

- Baraja el nuevo secreto principal (Poción de heroísmo) y los secretos secundarios (Poción de fuerza, Tesoro) con los secretos del juego original, y colócalos en el tablero. El tablero de *Tesoros sumergidos* dispone de más casillas para colocar los secretos adicionales. Cuando utilices el tablero original, devuelve a la caja los secretos sobrantes, sin mirarlos.
- Coloca el tablero de mercado junto al tablero principal. El tablero de mercado es desde ahora la zona de mercado, y ahí debes colocar todas las mercancías.
- Baraja con el mazo de mazmorra las 35 cartas nuevas de *Tesoros sumergidos*.

Por lo demás, la preparación del juego es la misma que en el juego original.

Herramientas del oficio

Escafandra



En el mercado se puede adquirir una nueva mercancía: la escafandra.

Durante la partida, puedes comprar la escafandra como cualquier otra mercancía. Su coste es de 7 puntos de oro y, al final de la partida, tiene un valor de 5 puntos.

Nadar



Muchas estancias del nuevo tablero están inundadas. Si empiezas tu turno en una estancia inundada, ¡tienes que salir para coger aire! En algún momento de tu turno, debes entrar en una estancia que no esté inundada. Si finalizas tu turno sin hacerlo, sufres una herida... pero puedes evitar ese daño si dispones de una escafandra. Si sufres daño y no te quedan cubos Clank!, pierdes el conocimiento.

Los pasadizos entre dos estancias inundadas están señalizados con un nuevo icono. Para desplazarte por uno de esos pasadizos, o bien debes usar dos botas O o usar unas botas si tienes la escafandra.



Pasadizos Clank!

Algunos pasadizos del nuevo tablero están señalizados con uno o más iconos Clank! Si te desplazas por uno de esos pasadizos, debes añadir a la zona Clank! tantos cubos como iconos tenga el pasadizo (en *Tesoros sumergidos*, representan el ruido que haces al chapotear por el agua).



Si te teletransportas por esos pasadizos, no añades cubos Clank! Si no te quedan cubos en tu suministro personal, puedes mover sin ninguna penalización.

Estancias de tesoro



Algunas estancias del nuevo tablero tienen un icono de oro. Cuando entras en una de esas estancias, obtienes la cantidad de oro indicada.

Poción de heroísmo



Este nuevo secreto principal se utiliza durante tu turno para obtener 1 bota y 1 espada, y para curar 1 herida. Conserva la poción hasta que la uses; después, devuélvela a la caja.

Descartar

Muchas de las cartas nuevas incluyen un efecto que se enuncia con la frase «Cuando la descartas, ...». Tales efectos se producen cuando descartas la carta durante tu turno; los efectos NO se producen en el momento de colocar la carta en tu pila de descarte (desde tu zona de juego) al finalizar tu turno, ni cuando acabas de adquirir la carta usando tu habilidad.

Ejemplo: juegas la carta «Juego de manos» (Descarta una carta para robar dos cartas). Descartas la carta «Monedero» (Cuando la descartas, 5). Robas dos cartas por «Juego de manos» y obtienes 5 por «Monedero».

Por lo general, el descarte no es opcional, pero puedes evitarlo esperando a jugar una carta de descarte después de haber jugado las demás cartas. Cuando lo haces así, no obtienes los beneficios del descarte.

Ejemplo: juegas cuatro de las cinco cartas de tu mano, y juegas en último lugar la carta «Equipo de escalada» (Descarta una carta para obtener +L). Como no te quedan cartas para descartar, no consigues +L.

Créditos

Concepto y diseño del juego: Paul Dennen

Productor ejecutivo: Scott Martins

Dirección artística, ilustración y diseño gráfico: Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Ilustraciones de las cartas: Rayph Beisner, Rastislav Le, Raul Ramos

Producción: Evan Lorentz

Ayudantes de diseño y desarrollo del juego: Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Agradecimientos especiales: A todos los miembros del magnífico equipo de Dire Wolf Digital, y a todos sus amigos y familiares, que ayudaron a probar *Clank!*

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Editor: David Esbrí

Traducción: Ángel F. Bueno

Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque

Adaptación gráfica: Ceci RC



DEVIR

Devir Iberia, S.L.
C./Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com

www.direwolfdigital.com
www.twitter.com/direwolfdigital
www.facebook.com/direwolfdigital

www.renegadegamestudios.com
www.twitter.com/playrenegade
www.facebook.com/playrgs