

CLANK!

LES AVENTURIERS DU DECK-BUILDING

Foire aux questions

Mise en place

- Durant la mise en place, si une des six cartes de la piste des Aventures du Donjon comporte la mention « Apparition », appliquez-en immédiatement l'effet, avant que le tour du premier joueur ne débute.

Tour de jeu

- Jouez les cinq cartes de votre main dans l'ordre que vous souhaitez.
- Les cartes jouées sont placées dans la « zone de jeu », puis elles vont dans la défausse à la fin de votre tour.

Jetons

- Dès que vous entrez dans une salle qui contient un jeton Secret (mineur ou majeur), vous devez prendre et révéler le premier jeton. Consultez les effets des Secrets pour savoir si l'effet doit être appliqué immédiatement, au cours du tour, ou quand vous le souhaitez au cours de l'un de vos tours.
- Les jetons Idole du singe s'obtiennent en entrant dans une salle Autel du singe. Il est possible d'en prendre un à chaque fois que l'on entre dans cette salle.

Achat au marché

- Tous les objets sont accessibles sur toutes les cases Marché, tant qu'ils sont encore disponibles.
- Vous pouvez acheter plusieurs objets du Marché si vous le souhaitez, et plusieurs fois le même.

Récupérer un Artefact

- Vous pouvez à tout moment récupérer un Artefact au cours de votre tour.
- Si vous transportez déjà un Artefact et que vous entrez dans une salle du Marché contenant un autre Artefact, vous pouvez d'abord acheter un Sac à dos, puis récupérer cet autre Artefact.

Déplacement

- La téléportation permet de passer d'une salle à une autre si un tunnel les relie.
- La téléportation permet de sortir du Donjon depuis une salle adjacente. Tous les Clank ! que vous avez dans la réserve de Clank ! y restent lorsque vous ressortez du Donjon, mais désormais toutes les cartes qui vous demandent de rajouter des Clank ! ne vous concernent plus.

Colporteur nain

- Vous devez avoir deux éléments différents pour obtenir les 4 points de victoire de la carte.
Exemple : Si vous possédez deux œufs de Dragon, mais pas de Calice ni d'Idole du singe, vous ne marquez pas les points.

CLANK!

LES AVENTURIERS DU DECK-BUILDING

Secrets

Secrets majeurs



Calice

Conservez ce jeton : il vaudra 7 points en fin de partie, et ce n'est pas un Artefact.



Éclair de génie

Piochez immédiatement trois cartes, puis remettez ce jeton dans la boîte.



Super gain de Compétence

Gagnez immédiatement 5 Compétences, puis remettez ce jeton dans la boîte.



Potion de super soins

À utiliser durant votre tour pour soigner 2 dégâts.

(À conserver jusqu'à usage, après quoi vous la remettez dans la boîte.)



Super trésor

Ce jeton vaut 5 Or. Vous pouvez le conserver jusqu'à la fin de la partie ou le dépenser normalement.

Objets du Marché



Clef de maître

Vous permet de circuler dans les tunnels avec une icône Cadenas (et vaut également 5 points à la fin de la partie).



Couronne

D'une valeur équivalente au nombre de points marqué dessus (chaque joueur prend la Couronne avec la plus haute valeur disponible quand il en achète une).



Sac à dos

Vous permet de transporter un Artefact supplémentaire (et vaut également 5 points à la fin de la partie).

Secrets mineurs



Fontaine magique

À la fin du tour où vous la trouvez, Bannissez une carte de votre défausse ou de votre zone de jeu. Mettez la carte Bannie et ce jeton dans la boîte.



Gain de Compétence

Gagnez immédiatement 2 Compétences, puis remettez ce jeton dans la boîte.



Œuf de Dragon

Conservez ce jeton : il vaut 3 points de victoire à la fin de la partie.

Avancez le pion Dragon d'une case sur la piste de Fureur.



Potion de force

À utiliser durant votre tour pour gagner 2 Épées.

(À conserver jusqu'à usage, après quoi vous la remettez dans la boîte.)



Potion de rapidité

À utiliser durant votre tour pour gagner 1 Botte.

(À conserver jusqu'à usage, après quoi vous la remettez dans la boîte.)



Potion de soins

À utiliser durant votre tour pour soigner 1 dégât.

(À conserver jusqu'à usage, après quoi vous la remettez dans la boîte.)



Trésor

Ce jeton vaut 2 Or. Vous pouvez le conserver jusqu'à la fin de la partie ou le dépenser normalement.