

The background of the entire page is a vibrant, stylized illustration of a hellish underworld. In the center, a large, purple-skinned, horned demon with glowing yellow eyes and a wide, toothy grin looms over the scene. To its left, a smaller, more menacing demon with a skull-like face and sharp teeth is also visible. On the right, two characters are depicted: a man in a blue hooded robe holding a golden lyre, and a woman in a green and gold outfit with a sword. They are surrounded by falling gold coins. The sky is filled with dark, winged creatures and a large, red, phoenix-like bird. The overall color palette is dominated by purples, oranges, and yellows, creating a fiery and ominous atmosphere.

CLANK!

CATACOMBES

LES ENFERS

Dans les tréfonds des Catacombes se cache un monde rempli de richesses insoupçonnées, mais qui renferme de terribles dangers... Osez défier votre destin dans les terribles Enfers.

Laissez-vous tenter par les objets uniques du Marché des Enfers et découvrez de nouvelles façons de marquer des points grâce aux mystérieuses cartes Destin. Explorez des Fortins mystiques pour améliorer vos déplacements, épurez votre deck dans les Lacs souterrains, ou encore recrutez des Diablotins pour tout savoir sur les Livres des secrets. Affrontez des hordes de harpies hurlantes pour obtenir les précieuses pièces qui paieront votre passage aux Enfers et domptez le légendaire Cerbère pour lui piller ses fabuleux trésors!

La gloire sourit au plus vaillant des voleurs. Acquittez-vous de votre destinée ou sombrez dans les abîmes de CLANK! Catacombes: Les Enfers!



1 tuile de départ Enfers



7 tuiles Enfers



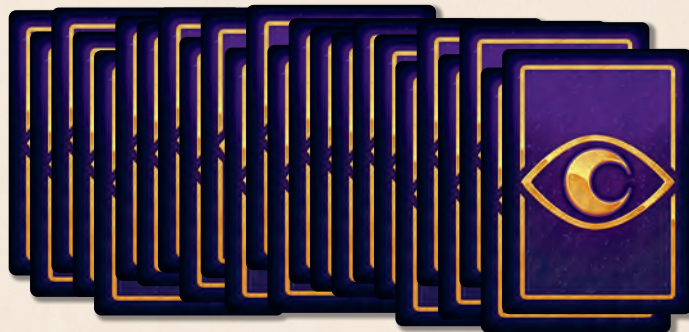
6 tuiles Profondeurs

À propos des tuiles hantées et des fantômes

Cette extension contient de nouvelles tuiles hantées (parmi les tuiles Profondeurs et Enfers). Elles fonctionnent comme les tuiles hantées de CLANK! Catacombes (y compris avec une carte telle que *Cavalier fantôme*). Néanmoins, il n'y a toujours que cinq cubes blancs Fantôme dans le jeu. Si tous les cubes Fantôme sont utilisés lorsque vous révélez une tuile hantée, n'ajoutez pas de nouveaux fantômes. La chance vous sourit ! Ou pas...



50 cartes du Donjon



22 cartes Destin

Les cartes de cette extension peuvent être identifiées par ce filigrane placé dans la zone de texte. Les nouvelles tuiles portent ce même filigrane sur un coin de leur recto, afin de faciliter la mise en place. Vous pouvez utiliser ce marquage pour trier et retirer les éléments de l'extension lorsque vous souhaitez jouer sans (ou pour les retirer pendant que vous jouez, au fur et à mesure qu'ils sont révélés).





4 Prisonniers



6 Secrets majeurs



6 Secrets mineurs



6 objets du Marché



Des pièces des Enfers

20 pièces de valeur 1
et 2 pièces de valeur 5

*Elles ne sont pas limitées; si vous
venez à en manquer, remplacez-les
par l'objet de votre choix.*



La Lyre magique
Artefact de 16 points



3 multiplicateurs d'Artefact



5 jetons Échelle



8 jetons Harpie



1 plateau Marché



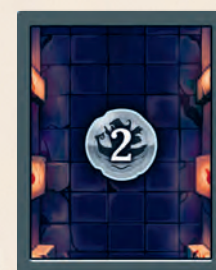
3 jetons Diablotin



1 marqueur et une carte
Monstre Cerbère



4 cartes Aide de jeu



1 Autel du Singe supplémentaire



Améliorez votre expérience de jeu grâce
à l'application Dire Wolf Game Room,
disponible sur PC, smartphones ou
tablettes.



Mise en place

La mise en place de CLANK! Catacombes : Les Enfers diffère quelque peu de la mise en place du jeu de base.

1 Constituez les piles de tuiles de la façon suivante :

Tout d'abord, mélangez les six tuiles Profondeurs de l'extension Les Enfers (ne les ajoutez pas aux autres tuiles pour le moment!). Remettez-en trois dans la boîte sans les regarder, elles ne serviront pas durant la partie.

Mélangez ensuite **séparément** les autres tuiles Profondeurs et empilez-les. Prenez les sept premières sans les regarder ainsi que les trois tuiles Profondeurs de l'extension que vous avez précédemment gardées. Mélangez ces dix tuiles puis placez-les au sommet de la pile des autres tuiles Profondeurs.



Enfin, après avoir mélangé les tuiles de Surface, placez-en *seulement* trois (au lieu de quatre) sur la pile de tuiles Profondeurs (dans cette extension, vous n'explorerez que trois salles avant d'atteindre les Profondeurs).

Mélangez les sept tuiles Enfers et empilez-les face cachée près des tuiles Profondeurs.



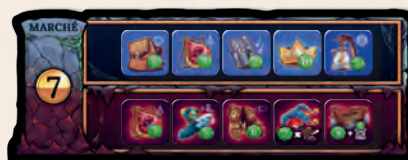
2 Constituez la réserve commune de la façon suivante :

Ajoutez les pièces des Enfers ainsi que les jetons Harpie et Échelle.



Mélangez les Secrets majeurs et mineurs et les Prisonniers de l'extension avec les jetons du même type issus du jeu de base.

Utilisez le plateau Marché de l'extension Les Enfers à la place de celui du jeu de base. Placez **tous** les objets du Marché sur ce plateau, sur deux rangées distinctes. Posez la Lanterne sur la rangée du haut, avec les objets du Marché du jeu de base, et les cinq nouveaux objets du Marché (ceux des Enfers) sur la rangée du bas.



2



1



PAS LE TEMPS DE LIRE ?
JOUÉZ DANS 5 MIN AVEC
LES RÈGLES EN VIDÉO ICI



3 Placez la tuile de départ Enfers sur la table, en veillant à laisser de la place entre celle-ci et la tuile de départ du jeu de base. Vous pouvez choisir n'importe quelle face de la tuile ; néanmoins, pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le recto de la tuile (voir illustration ci-contre).

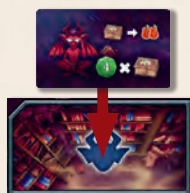
Placez ensuite les jetons suivants dans les salles correspondantes de la tuile :



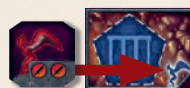
La Lyre magique
(Artefact de 16 points).



Les trois multiplicateurs d'Artefact,
empilés les uns sur les autres avec
le jeton x2 sur le dessus, ainsi que
le marqueur Cerbère.



Les trois Diablotins,
empilés les uns sur les autres avec le jeton de
valeur 4 sur le dessus.



Un jeton Harpie (pris dans
la réserve commune).



Si vous utilisez le recto de la tuile de départ Enfers, prenez un jeton Prisonnier au hasard dans la réserve et placez-le face visible sur son emplacement (il n'a pas encore été libéré, n'appliquez donc pas ses effets).

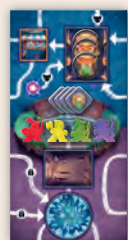
Si vous utilisez le verso de la tuile, l'Autel du Singe change d'emplacement et passe de la tuile de départ Catacombes à celle des Enfers. Placez-y les trois Idoles du Singe. Prenez ensuite l'Autel du Singe supplémentaire et posez-le (peu importe la face) sur la tuile de départ Catacombes de sorte à recouvrir la salle d'origine (lorsque vous utilisez le recto de la tuile de départ Enfers, laissez l'Autel du Singe supplémentaire dans la boîte ; il ne vous sera pas utile).



4



3

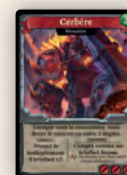


4

Placez la carte Cerbère sur la piste des Actions permanentes, à proximité du Gobelin.



Mélangez les 50 cartes du Donjon de
l'extension *Les Enfers* dans la pioche du
Donjon et constituez la piste des
Aventures comme d'habitude.



Mélangez le paquet de cartes Destin et placez-le à
proximité de la pioche du Donjon.

5

Distribuez une carte Aide de jeu à chaque
joueuse et joueur.



Pour votre première partie, nous recommandons
à chacun-e de prendre une pièce des Enfers de la
réserve commune, ce qui facilitera un peu votre
descente aux Enfers.



Les Enfers sont une zone à part du Donjon, dont les tuiles ne sont pas directement adjacentes aux tuiles classiques de CLANK! *Catacombes* ; ainsi, vous devez trouver un passage pour descendre aux Enfers.

La zone des Enfers est constituée d'un maximum de six tuiles. La tuile de départ Enfers possède cinq bords marqués des lettres A à E. Chacune de ces lettres correspond à une autre tuile Enfers susceptible d'être découverte au cours de la partie. Ces tuiles devront alors être placées de manière adjacente à la tuile de départ Enfers.

Lorsque vous devez entrer dans une salle des Enfers encore inexplorée, révélez la première tuile de la pile et placez-la à l'endroit où vous vous déplacez. Vous ne pouvez **pas** choisir l'orientation de la tuile : le bord le plus petit **doit** toucher la tuile de départ Enfers. De par leur forme (et leur essence magique), **vous ne pourrez en aucun cas faire pivoter les six tuiles Enfers.**

Les Enfers sont une zone reculée et particulièrement dangereuse. Si vous êtes mis hors de combat dans cette zone, **vous marquez 0 point.** Les Enfers ne font pas partie des Profondeurs (ils sont plus enfouis encore !). Ainsi, les cartes qui ont un effet dans les Profondeurs (telles que la carte Destin La Mort, ou encore la carte Le maton, issue de CLANK! *Catacombes*) sont sans effet dans les Enfers.

Golem de marbre

Lorsque vous avez vaincu ce Monstre issu de CLANK! *Catacombes* alors que vous êtes aux Enfers, placez une nouvelle tuile Enfers dans un emplacement disponible à côté de votre tuile actuelle.



Tout ce qui brille n'est pas or



Les Enfers disposent de leur propre monnaie, les pièces des Enfers. Elles sont en tous points identiques à l'Or du jeu de base : vous pouvez les dépenser pour acheter des objets du Marché, elles rapportent chacune 1 point de victoire en fin de partie, etc. Lorsque vous devez payer, vous pouvez utiliser de l'Or, des pièces des Enfers, ou les deux.

Lorsque vous jouez le Trafiquant des Enfers, vous pouvez soit gagner 1 pièce des Enfers, soit dépenser 3 Or pour acquérir un Livre des secrets. Si vous choisissez d'acquérir le Livre des secrets, vous pouvez payer tout ou partie du prix avec des pièces des Enfers, celles-ci ayant la même valeur que l'Or.



Certaines salles vous permettent de gagner des pièces des Enfers, de la même manière que des salles vous font gagner de l'Or. Lorsque vous entrez dans l'une de ces salles, prenez le montant indiqué dans la réserve commune (une fois par salle et par tour).



Payez votre séjour aux Enfers

Outre leur valeur marchande, les pièces des Enfers vous permettent de vous acquitter de certaines « taxes » plutôt déplaisantes lorsque vous explorez les Enfers.

Lorsque vous commencez votre tour aux Enfers, vous devez immédiatement **payer la taxe de 1 pièce des Enfers** à la réserve commune. Si vous ne pouvez pas payer cette taxe, vous devez ajouter +2 CLANK! à la place. Vous ne pouvez pas choisir d'ajouter les CLANK! si vous êtes en mesure de payer (les serveurs des Enfers n'ont aucune pitié envers les resquilleurs). Si vous souhaitez explorer les Enfers, vous allez devoir au préalable mettre la main sur quelques pièces des Enfers.



De plus, certains tunnels des Enfers comportent des postes de taxes. Pour traverser un de ces tunnels, vous devez payer une pièce des Enfers à la réserve commune (vous ne pouvez pas ajouter de CLANK! à la place). À l'image des autres icônes dans les tunnels, si vous vous téléportez à travers un tunnel comportant un poste de taxe, vous l'ignorez.

Comment se rendre aux Enfers



Le principal moyen pour atteindre les Enfers est d'emprunter les échelles présentes sur certaines nouvelles tuiles Profondeurs. Si vous êtes dans une **salle à échelle**, vous pouvez dépenser une Botte pour descendre aux Enfers. Chaque échelle est identifiée par une lettre (de A à E). Lorsque vous l'empruntez, vous arrivez dans la salle à échelle de la tuile Enfers correspondante. Si la tuile n'a pas encore été découverte, révélez-la. Si vous avez la possibilité de vous téléporter dans une salle adjacente, vous pouvez vous téléporter de l'autre côté de l'échelle.

Vous pouvez dépenser une Botte (ou vous téléporter) pour revenir des Enfers vers une salle des Profondeurs, à condition qu'une salle à échelle de la lettre correspondante ait été révélée! Certaines tuiles Profondeurs de CLANK! Catacombes: Les Enfers ont été mises de côté lors de la mise en place (excluant ainsi certaines lettres de la partie). Il est également possible que des tuiles Profondeurs que vous avez incluses n'aient pas encore été révélées.

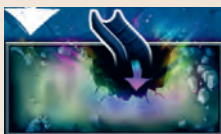


Pour vous aider à repérer les chemins permettant de sortir des Enfers, utilisez les jetons Échelle de la réserve commune pour identifier les salles des Enfers avec une échelle pouvant être reliées aux Profondeurs.



La joueuse jaune a exploré les Enfers et se trouve dans la salle à échelle B. Il n'y a pas de salle à échelle B dans les Profondeurs, elle ne peut donc pas emprunter l'échelle. Elle doit se rendre dans une autre salle à échelle dans les Enfers, qui a son équivalent dans les Profondeurs.

Le joueur rouge est dans les Profondeurs, dans la salle à échelle A. Il peut dépenser une Botte pour se rendre dans la salle à échelle A dans les Enfers (et, depuis cette salle, dépenser une autre Botte pour faire demi-tour).



Les **toboggans des Enfers** n'ont pas de lettre. Lorsque vous en utilisez un, vous pouvez entrer dans n'importe quelle salle à échelle des Enfers (y compris une salle qui n'a pas encore été révélée si vous le souhaitez). Néanmoins, un toboggan des Enfers est à sens unique: il ne sert qu'à descendre! Vous ne pouvez pas utiliser un toboggan des Enfers pour remonter dans les Profondeurs, même avec la téléportation.

Le joueur vert révèle la tuile ci-contre dans les Profondeurs. Il peut utiliser une Botte pour descendre, ce qui lui permettrait d'arriver dans l'une des cinq salles à échelle possibles dans les Enfers. Il reste trois tuiles Enfers à découvrir; ainsi, si le joueur vert choisit d'entrer dans la salle à échelle C, D ou E, il devra révéler une nouvelle tuile. S'il choisit d'entrer dans la salle à échelle B, il se retrouvera au même endroit que la joueuse jaune (voir plus haut) et, tout comme elle, ne pourra pas revenir directement dans les Profondeurs. En revanche, s'il choisit la salle à échelle A, il pourra revenir dans les Profondeurs en entrant dans la salle des Profondeurs où se trouvait précédemment le joueur rouge.



La tuile de départ Enfers comporte un **portail de retour** spécial. Il fonctionne comme les autres portails de CLANK! Catacombes à une exception près: il est à sens unique. Vous ne pouvez l'emprunter que pour quitter les Enfers, vous permettant ainsi de rejoindre n'importe quel autre portail. En revanche, vous ne pouvez pas emprunter ce portail pour descendre aux Enfers.

À propos du mot-clé « Bannir »

Certaines cartes de cette extension vous font bénéficier d'un effet « Lorsque vous bannissez cette carte ». Vous ne pouvez pas décider de bannir volontairement ces cartes, vous devez trouver un autre moyen de le faire.

La joueuse jaune entre dans un Lac souterrain (voir page 9). Elle décide de bannir la carte Plan d'évasion de sa défausse. Elle obtient deux Bottes et n'est pas obligée de s'arrêter dans les Cavernes de Cristal jusqu'à la fin de son tour.



Cerbère, le gardien des Enfers

Le puissant Cerbère – ou Kerbie, pour les intimes – monte inlassablement la garde dans l'ombre et protège des objets à la valeur inestimable dans l'attente de son prochain repas.



Lorsque vous entrez dans la salle où se trouve Cerbère, vous devez immédiatement le combattre (en dépensant 3 Épées) ou subir 2 dégâts. Lorsque vous l'avez vaincu, vous obtenez deux récompenses. Récupérez tout d'abord le multiplicateur d'Artefact x2 présent dans la salle.

Gardez ensuite Cerbère en tant que **Trophée** et placez-le dans votre réserve personnelle; il compte comme un « Artefact bonus ». Il ne compte pas dans votre limite d'Artefacts. Augmentez le niveau de Fureur.

Étant donné que Cerbère est présent dans toutes les parties de CLANK! Catacombes: Les Enfers, servez-vous de sa carte Monstre incluse comme référence pour les règles mentionnées ci-dessus.



Vous ne subissez pas de dégâts supplémentaires si vous restez dans la salle de Cerbère, mais vous pouvez décider de le combattre durant ce tour ou plus tard (même si vous ne l'avez pas combattu la première fois que vous êtes entré dans sa salle). Pour rappel, vous ne pouvez pas subir volontairement des dégâts si vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle, ou si cela vous fait remplir complètement votre piste État de santé. Si cela devait arriver, vous ne pouvez pas entrer dans la salle de Cerbère.

Multiplicateurs d'Artefact



La première personne à vaincre Cerbère obtient le multiplicateur d'Artefact x2. Plus tard, jusqu'à deux autres personnes pourront entrer dans la salle pour récupérer les autres multiplicateurs (chaque joueuse et joueur ne peut en avoir qu'un au maximum).

À la **fin de la partie**, ce jeton vous permet de multiplier la valeur de votre meilleur Artefact (arrondie au supérieur).

La joueuse jaune a vaincu Cerbère et obtient le multiplicateur d'Artefact x 2. Plus tard, le joueur vert entre dans la salle et prend le multiplicateur x 1,5. À la fin de la partie, la joueuse jaune, dont le meilleur Artefact vaut 16 points, gagne 32 points. Le meilleur Artefact du joueur vert vaut 15 points; grâce à son multiplicateur, il obtient donc 23 points.

Lorsque vous utilisez la valeur d'un Artefact pour départager des personnes à égalité, il est possible (bien que peu probable) que les résultats obtenus après multiplication soient identiques. Dans ce cas, c'est la valeur non modifiée du meilleur Artefact qui permet de départager les personnes concernées.

La Lyre magique



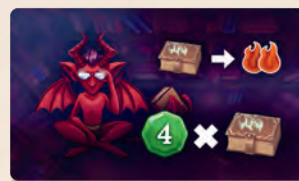
Cet Artefact spécial vaut 16 points et se trouve aux Enfers. Les chaînes dans sa salle protègent la Lyre: **seulement** une joueuse ou un joueur présent dans la salle de l'Artefact peut la récupérer.

L'extension Antres et Cavernes oubliées intègre plusieurs cartes (par exemple, Détecteur d'artefact) dont l'effet d'Apparition permet de remettre un Artefact dans la réserve. Ces effets ne s'appliquent pas à la Lyre magique. De même, certaines Cavernes oubliées de cette extension permettent à une joueuse ou un joueur de récupérer un Artefact de n'importe quelle salle du Donjon. Il n'est pas possible de récupérer la Lyre magique de cette manière.

Diablotins

Au plus profond des Enfers se trouve la Bibliothèque interdite, un lieu qui renferme des savoirs ancestraux et singuliers, protégés par des créatures encore plus singulières: les Diablotins.

Lorsque vous entrez pour la première fois dans la salle des Diablotins, vous **devez** prendre le premier jeton de la pile. Chaque joueuse et joueur ne peut avoir qu'un Diablotin au maximum.



Dès lors que vous avez un Diablotin en votre possession, pour le reste de la partie, chaque fois que vous faites l'acquisition d'un Livre des secrets, vous **devez** immédiatement retirer deux cartes de votre choix de

la piste des Aventures du Donjon (mettez-les dans la **défausse** de la pioche du Donjon, ne les **bannissez pas**). Cet effet s'applique également lorsque vous faites l'acquisition d'une carte indiquant « compte comme un Livre des secrets » (ou équivalent).

À la fin de la partie, votre Diablotin vous rapporte des points: multipliez la valeur indiquée sur son jeton par le nombre de Livre des secrets en votre possession.

À la fin de la partie, la joueuse jaune possède le jeton Diablotin illustré ci-dessus, ainsi que deux Livres des secrets et le Secret majeur Livre des Morts et le Tome d'intelligence. Le Diablotin lui rapporte donc 16 points.

Salles du Destin



Les salles du Destin sont représentées par la même icône figurant au verso des cartes Destin. La première fois que vous entrez dans une salle du Destin, piochez trois cartes

Destin. Choisissez-en une et remettez les deux autres sous le paquet. Vous ne pouvez avoir **qu'une seule carte Destin par partie** (à noter cependant que l'objet du Marché Gantelets du Destin vous permet d'en avoir une de plus).

Chaque carte Destin est unique et peut avoir un impact sur votre score ou vous octroyer certains bénéfices. Vous pouvez consulter votre carte Destin à tout moment ; en revanche, sauf indication contraire, vous ne devez la révéler à personne jusqu'à la fin de la partie.

Tempérance et Le Fou sont des exemples de cartes Destin que vous devez garder secrètes jusqu'à la fin de la partie, au moment du décompte des points. Tempérance vaut 4 points. Le Fou vaut 10 points à condition que vous ayez 2 Faux pas dans votre deck (si ce n'est pas le cas, elle vaut 0 point).

La carte Le Jugement vous demande de la révéler immédiatement après l'avoir récupérée. Une Attaque du Dragon est déclenchée. À la fin de la partie, elle vous rapporte 5 points.



Marché des Enfers



Les cinq nouveaux objets du Marché des Enfers de cette extension ne peuvent être achetés *que* lorsque vous êtes dans un Marché des Enfers. Ce sont également les seuls objets disponibles dans ce Marché ; vous ne pouvez donc pas acheter les objets « classiques » au Marché des Enfers.

L'effet des cartes vous permettant d'acquérir des objets du Marché par d'autres moyens (telles que Flûte en or massif ou Marchand ogre, issues de CLANK! Catacombes) varie en fonction de l'endroit où vous êtes. Tant que vous êtes aux Enfers, ces cartes vous permettent de récupérer les objets du Marché des Enfers uniquement ; si vous êtes dans les Profondeurs, vous ne pouvez prendre que les objets « classiques ».



Prison des Enfers



Le recto de la tuile de départ Enfers contient une salle avec un Prisonnier (que vous avez ajouté lors de la mise en place). La première personne qui entre dans cette salle libère immédiatement ce Prisonnier, sans utiliser de jeton Crochetage.

Autres règles

Les nouvelles mécaniques de CLANK! Catacombes : Les Enfers ne concernent pas uniquement les Enfers.

Harpies

Les Harpies sont de dangereux esprits volants qui pullulent dans les Enfers. Et malheureusement, certaines d'entre elles se sont frayé un chemin jusque dans les Catacombes !



Lorsque vous révélez une nouvelle tuile comportant une salle avec une Harpie, prenez un jeton Harpie de la réserve commune et placez-le dans la salle.

Lorsque vous entrez dans une salle où se trouve un jeton Harpie, vous devez immédiatement la combattre (en dépensant 2 Épées) ou subir 1 dégât. Lorsque vous avez vaincu une Harpie, vous obtenez deux récompenses. Gardez tout d'abord le jeton en tant que **Trophée** et placez-le dans votre réserve personnelle. Prenez ensuite une pièce des Enfers de la réserve commune par trophée Harpie en votre possession (y compris celui que vous venez d'obtenir).

Vous ne subissez pas de dégâts supplémentaires si vous restez dans une salle comportant un jeton Harpie, mais vous pouvez décider de la combattre durant ce tour ou plus tard (même si vous ne l'avez pas combattue la première fois que vous êtes entré dans sa salle). Pour rappel, vous ne pouvez pas subir volontairement des dégâts si vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle, ou si cela vous fait remplir complètement votre piste État de santé. Si cela devait arriver, vous ne pouvez pas entrer dans une salle comportant un jeton Harpie.

La carte Matriarche harpie compte également comme un Trophée. Vous obtenez exactement deux pièces des Enfers lorsque vous avez vaincu ce Monstre (peu importe le nombre de Trophées Harpie en votre possession), mais elle est prise en compte dans votre nombre de Trophées si vous allez vaincre d'autres Harpies plus tard dans la partie. La Matriarche harpie vous rapporte également des points en fin de partie, comme indiqué sur sa carte.



Lacs souterrains



Lorsque vous entrez dans une salle comportant un Lac souterrain, vous pouvez immédiatement bannir une carte de votre zone de jeu ou de votre défausse. Conformément aux règles habituelles, vous ne pouvez bénéficier de cet effet qu'une fois par Lac souterrain à chaque tour.

Fortins

Lorsque vous commencez votre tour dans un Fortin, gagnez une Botte.



Variantes

Vous êtes libre d'intégrer l'une ou l'autre de ces variantes, ou les deux, à votre partie.

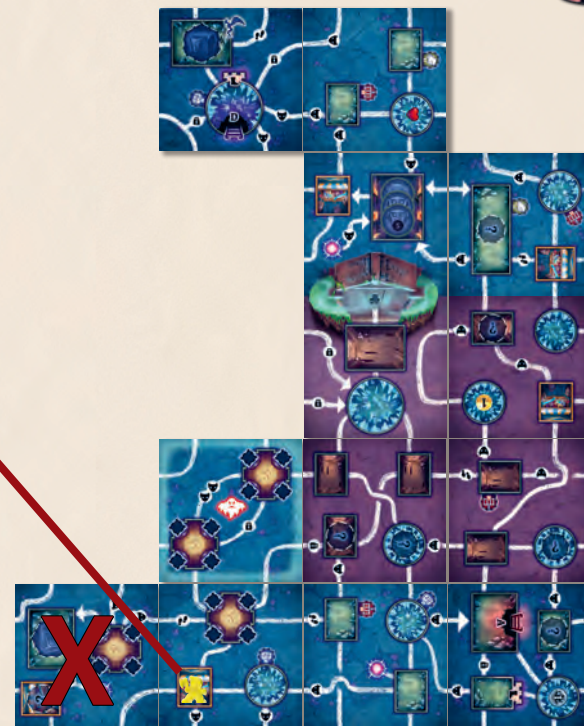
Zone de jeu limitée

En intégrant les éléments de cette extension, la zone de jeu devient assez conséquente. Appliquez cette variante des règles si vous manquez de place.

Avant de commencer, choisissez ensemble la taille limite du Donjon (par exemple, une grille de 5 tuiles sur 5 ou de 6 tuiles sur 6). Durant la partie, personne ne pourra ajouter de tuiles au-delà de cette limite.

La zone de jeu maximale est de 5 sur 5. La joueuse jaune souhaite quitter la salle en bas à gauche de sa tuile. Elle ne peut pas aller vers le bas car le Donjon fait déjà 5 tuiles de haut ; elle décide donc d'aller à gauche.

Elle révèle une tuile contenant des tunnels dans les coins. En la plaçant, elle doit veiller à ne pas prolonger le tunnel vers le bas. Elle doit donc l'orienter différemment, ce qui l'obligerait à entrer dans le Marché ou dans le Lieu sacré. Dans le cas où elle aurait déjà subi 9 dégâts et ne disposerait pas de suffisamment d'Épées pour vaincre le Monstre du tunnel situé avant le Lieu sacré, elle n'aurait pas d'autre choix que de se rendre au Marché. Dans un cas extrême où la taille limite fixée restreindrait l'orientation et où toutes les options conduiraient à la mort d'une joueuse ou d'un joueur, cette personne devra accepter ce résultat.

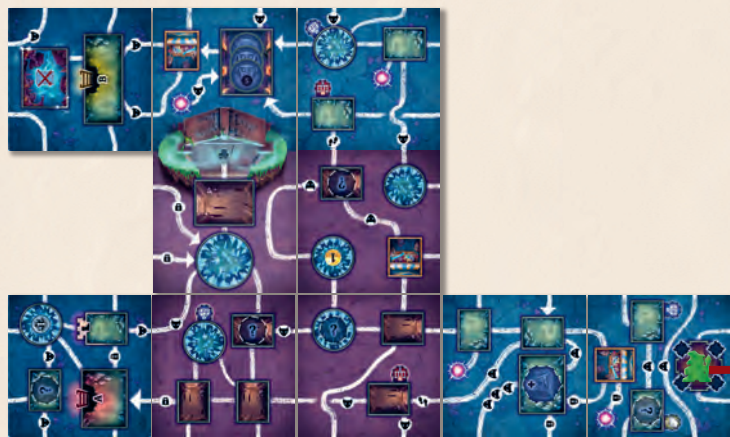


Appel au secours

Vous pouvez utiliser cette variante avec ou sans CLANK! Catacombes : Les Enfers. Néanmoins, nous vous recommandons fortement de l'intégrer si vous jouez avec la variante Zone de jeu limitée.

Durant votre tour, si vous vous retrouvez complètement coincé(e) (il n'y a pas de salle adjacente à la vôtre et vous ne pouvez pas poser de nouvelles tuiles pour vous échapper), vous pouvez appeler au secours. Dans ce cas, vous avez le droit de faire pivoter la tuile sur laquelle vous êtes pour trouver une issue.

Le joueur vert a terminé son tour précédent dans un Lieu sacré. Puis un Pilleur de tombes est apparu sur la piste des Aventures du Donjon, faisant ainsi pivoter la tuile de 180°. Étant donné que la zone de jeu est limitée à 5 tuiles sur 5, il est impossible d'aller à droite ; le joueur vert se retrouve donc coincé. À son prochain tour, il peut appeler au secours pour faire à nouveau pivoter sa tuile et s'échapper.



Inclure l'extension Antres et Cavernes oubliées

Vous pouvez combiner cette extension avec CLANK! Catacombes : Antres et Cavernes oubliées.

Le marqueur Cerbère et sa carte comptent alors comme un seul Trophée. Les Harpies (les jetons ainsi que la Matriarche) comptent également comme des Trophées. Ces éléments suivent les mêmes règles que les autres Trophées d'Antres et Cavernes oubliées.

Les salles du Destin sont considérées comme des Cavernes oubliées (comme l'indiquent les murs dorés) et sont donc affectées par des cartes telles qu'Arche argentée ou Échange de bons procédés. En revanche, la salle du Cerbère n'est **pas** considérée comme une Antre (des barrières anti-magie vous empêchent d'y être téléporté via l'Arche argentée).



Crédits

Game Design

Paul Dennen

Game design complémentaire

Phil Amylon, Corey Burkhart, Andy Clautice, Evan Lorentz,
Nation Morath, Kevin Spak, Caleb Vance, Luke Wyman

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique

Clay Brooks, Nate Storm

Illustrations et conception graphique

Anika Burrell, Leah Falin, Julianne Stone

Illustrations des cartes

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos, Nate Storm

Production

Evan Lorentz

Remerciements:

À toute l'équipe formidable de Dire Wolf Digital, ainsi que leurs amis
et leur famille, qui nous ont aidés à tester CLANK! Catacombes: Les Enfers.



www.direwolfdigital.com

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

[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.bsky.social/direwolfdigital)

Publié par: Dire Wolf Digital.

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Tous droits réservés.

Dire Wolf et le logo Dire Wolf sont des marques
déposées par Dire Wolf Digital, Inc.



[/ @JEUXORIGAMES](https://www.youtube.com/@JEUXORIGAMES)

[@origames_official](https://www.instagram.com/origames_official)

[f/PlayOrigames](https://www.facebook.com/PlayOrigames)

origames.fr

sav@origames.fr

Version française éditée sous licence par Origames,
52 av. Pierre Semard, 94200, Ivry-sur-Seine, France.
Tous droits réservés.



DÉCOUVREZ PAR OÙ L'AVENTURE A COMMENCÉ...



Jeu de base



Trésors engloutis

Retenez votre respiration et
explorez une épave submergée...

NÉCESSITE
LE JEU
DE BASE

La Malédiction de la Momie

En plus d'un Dragon,
une Momie est à vos trousses:
envoyez-la sur vos adversaires!



....ET POURSUIVEZ L'HISTOIRE !

Guide de référence des jetons

Prisonniers



Fidèle

Prenez immédiatement 1 pièce des Enfers de la réserve commune. Vaut également 1 point en fin de partie.



Myrmidon hanté

Prenez immédiatement un cube Fantôme de la réserve commune et placez-le dans la zone CLANK!. À chaque tour que vous passez dans les Enfers (y compris celui durant lequel vous avez libéré ce Prisonnier), vous générez 1 Épée. Vaut également 1 point en fin de partie.



Élixir des âmes

Avancez immédiatement le marqueur Dragon d'une case sur la piste de Fureur. Vous pouvez utiliser ce jeton tant que vous êtes dans les Enfers pour soigner 2 dégâts. Ce jeton ne compte pas comme un Prisonnier (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).

Secrets majeurs



Livre des Morts

Conservez ce jeton jusqu'à la fin de la partie. À ce moment-là, il vous rapporte 5 points et devient également un Livre des secrets (tenez-en compte si vous avez un Diablotin).



Super potion d'espoir

Utilisez ce jeton durant votre tour pour soigner 1 dégât (ou 2 si vous êtes dans les Enfers) et pour générer 1 Botte (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).



Cache de pièces des Enfers

Ce jeton vaut 4 pièces des Enfers. Vous pouvez le conserver jusqu'à la fin de la partie ou le dépenser normalement (n'hésitez pas à faire de la monnaie avec la réserve au besoin).

Secrets mineurs



Lingot de sombrefer

Vous pouvez utiliser ce jeton pour obtenir une réduction de 3 Or lorsque vous achetez un objet du Marché des Enfers (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte). Si vous ne l'utilisez pas, il vous rapporte 2 points en fin de la partie.



Potion d'espoir

Utilisez ce jeton durant votre tour pour générer 1 Épée. Si vous êtes dans les Enfers, générez également 1 Botte (conservez-le jusqu'à usage, puis remettez-le dans la boîte).



Toboggan des Enfers

Vous pouvez utiliser ce jeton lorsque vous êtes dans une salle en dehors des Enfers (conservez-le jusqu'à usage, puis placez-le dans la salle où vous l'avez utilisé). Cette salle possède alors un

Toboggan des Enfers que toutes les joueuses et tous les joueurs peuvent emprunter pour descendre aux Enfers (vous ne pouvez pas remonter). Si vous ne l'utilisez pas, il vous rapporte 1 point à la fin de la partie.

Objet du Marché

Aucun objet du Marché « classique » ne peut être acheté lorsque vous êtes dans un Marché des Enfers.

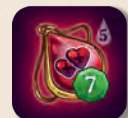


Lanterne

Lorsque vous achetez cet objet, prenez immédiatement trois pièces des Enfers de la réserve commune (vaut également 5 points en fin de partie.)

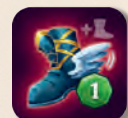
Objets du Marché des Enfers

Ces objets ne peuvent être achetés que lorsque vous êtes dans un Marché des Enfers.



Amulette de sang

Cet objet est identique à l'Amulette de sang du jeu de base CLANK! Catacombes (mais il ne peut être acheté que dans les Enfers). Vous devez avoir subi au moins 5 dégâts pour l'acheter. Lorsque vous l'achetez, soignez immédiatement 2 dégâts (vaut également 7 points en fin de partie.)



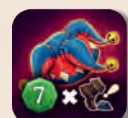
Bottes du Vent

À chaque tour (y compris celui durant lequel vous achetez l'objet), générez 1 Botte (vaut également 1 point en fin de partie).



Gantelets du Destin

Lorsque vous achetez cet objet, piochez immédiatement trois cartes Destin. Choisissez-en une et remettez les deux autres sous le paquet. Votre limite de cartes Destin passe à deux (vaut également 6 points en fin de partie).



Chapeau du Fou

À la fin de la partie, cet objet vous rapporte 7 points par carte Faux pas en votre possession. Il compte également comme une Couronne.

Le joueur vert a acheté le Chapeau du Fou. Il marque donc 6 points avec la carte Destin L'Impératrice à la fin de la partie, étant donné que le Chapeau compte comme une Couronne.



Esquif

Jusqu'à la fin de la partie, chaque fois que vous bannissez une carte, mettez-la sous cet objet. Au moment du décompte des points, comptabilisez ces cartes, comme si elles faisaient encore partie de votre deck (tenez compte des points et des effets des cartes). De plus, l'Esquif vous rapporte 8 points, plus un point supplémentaire par carte placée sous l'objet.

Après avoir acheté l'Esquif, le joueur rouge « stocke » au fur et à mesure les cartes qu'il bannit sous l'objet. À la fin de la partie, il y a placé un Livre des secrets et deux Faux pas. L'Esquif lui rapporte donc 11 points (8+3 grâce aux cartes bannies). Puis il comptabilise ces cartes, comme si elles faisaient encore partie de son deck. Le Livre des secrets lui rapporte 7 points et son Diablotin 4 points supplémentaires. Enfin, il possède la carte Destin Le Fou, qui lui octroie 10 points grâce aux deux Faux pas.