

CLANK!

LA GRANDE AVENTURE

La guilde des voleurs recrute ! CLANK! La Grande Aventure vous permet d'accueillir jusqu'à 6 joueurs au sein de votre joyeuse bande pour aller piller des donjons ! Vous voulez changer d'identité pour vos méfaits ? Glissez-vous dans la peau d'un des six personnages uniques avec son propre deck de départ et ses propres capacités ! Mais méfiez-vous : Hexavultus, l'hydre vorace, ne renoncera pas facilement à ses trésors...

Matos

127 Cartes



35 Cartes pioche
Donjon



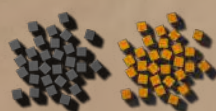
12 Cartes d'Action
permanente: 4 Mercenaire,
4 Explorer, 4 Livre des secrets



2 decks de départs de 10 cartes de base



6 decks de départ de 10 cartes Personnage



60 Cubes Clank!
30 en 2 nouvelles
couleurs



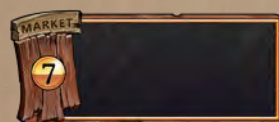
6 pions Joueur



Marqueur Boss



Plateau complémentaire



Plateau Marché



5 Artefacts



1 Sac à dos, 1 Clef de
maître, 1 Couronne



3 Capes
d'invisibilité



Or



6 plateaux Joueur



Jetons Personnage

4 Recrutements, 1 Carnage, 10 Mana,
7 Rouages, 3 Comportements



2 Marqueurs
Maîtrise



18 Secrets mineurs

Mise en place

Avec CLANK! *La Grande Aventure*, vos plateaux de jeu pour vos aventures en deck-building peuvent désormais accueillir 5 ou 6 joueurs. Cela inclut les plateaux des extensions de CLANK! *Les Aventuriers du dek-building* (même si nous vous recommandons de n'utiliser cette extension avec CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated* **qu'après** avoir terminé la campagne. Les formalités administratives sont un véritable cauchemar).

Les étapes d'installation du jeu d'origine sont modifiées comme suit. Notez que lorsque de nouveaux éléments de jeu sont ajoutés, à moins que le contraire ne soit spécifié, il est conseillé de les retirer quand vous jouez à 4 joueurs ou moins (puisque certains éléments de jeu sont volontairement en nombre limité).

A CLANK! *La Grande Aventure* propose 30 cubes Clank! en deux nouvelles couleurs ainsi que 6 nouveaux pions pour les 6 couleurs des joueurs.

Cette extension contient également 2 decks de départ de 10 cartes identiques à ceux du jeu de base (6 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Contourner et 1 Se faufiler). Ces decks sont destinés au cinquième et au sixième joueur, si vous voulez que tous les participants commencent avec le même deck.



L'autre possibilité de cette extension permet aux joueurs de choisir l'un des 6 personnages (même à 4 ou moins). Chacun prend alors le plateau d'un personnage, son deck de départ personnalisé et tous les

éléments de jeu qui lui sont associés (détaillés plus tard dans la partie de ce livret consacrée aux Personnages).

B Ajoutez les 5 Artefacts de cette extension aux 7 Artefacts du jeu de base. À 5 joueurs, mélangez tous les Artefacts face cachée puis choisissez-en 2 au hasard qui ne seront pas utilisés au cours de la partie (remettez-les dans la boîte de jeu).

Placez tous les Artefacts sur leurs emplacements (10 Artefacts à 5 joueurs, 12 à 6 joueurs). Les Artefacts de même Valeur sont empilés sur le même emplacement, la version dorée d'origine sur le dessus et la nouvelle version argentée dessous.



Notez que certaines extensions proposent des Artefacts avec des Valeurs différentes (par exemple l'Artefact à 33 points de CLANK! *Expéditions : Le Temple du Seigneur Singe*). S'il n'y a pas d'emplacement sur le plateau pour l'un des nouveaux Artefacts argentés, placez-le sur celui de l'Artefact doré ayant la Valeur la plus proche. L'Artefact de plus grande Valeur est placé sur le dessus.

C Le placement des Secrets majeurs ne change pas.

D Ajoutez les nouveaux jetons Secret mineur à ceux du jeu de base. Mélangez-les et placez-les face cachée dans la Réserve générale (n'en placez pas sur le plateau).

Les nouveaux Secrets mineurs ont un fond d'une couleur différente afin de vous permettre de les retirer plus facilement quand vous ne les utilisez pas.

E Placez le plateau Marché à côté du plateau de jeu. C'est votre zone de Marché. Ajoutez les nouveaux jetons Sac à dos, Couronne et Clef de maître à ceux du jeu de base et placez-les sur le plateau Marché.



Placez-y également les jetons Cape d'invisibilité (vous pouvez les utiliser même si vous jouez à 4 ou moins mais, dans ce cas, vous n'en conservez que 2 sur les 3).



F Le placement des Idoles du Singe ne change pas.

G Au besoin, ajoutez les nouveaux jetons Maîtrise pour le cinquième et le sixième joueur.



H Ajoutez les nouveaux jetons Or à la Réserve générale (même si vous jouez à 4 joueurs ou moins ; l'Or n'est pas limité).



I Placez le nouveau plateau complémentaire (avec la nouvelle piste de Fureur et les pistes État de santé du cinquième et du sixième joueur) sous le plateau principal. Placez le marqueur Dragon sur le premier emplacement de la piste de Fureur du plateau complémentaire (pour plus d'ambiance, vous pouvez remplacer le marqueur d'origine du Dragon par celui du nouveau boss, Hexavultus).



J La préparation des cubes Dragon dans le Sac Dragon ne change pas.

K Ajoutez les 4 exemplaires supplémentaires des cartes Mercenaire, Explorer et Livre des secrets à leurs pioches respectives des Actions permanentes.



L Mélangez les 35 nouvelles cartes du Donjon à la pioche du Donjon (vous pouvez utiliser ces cartes même si vous jouez à 4 joueurs ou moins, bien qu'elles soient conçues pour être utilisées avec plus de joueurs).

M Chaque joueur place son pion sur la zone de départ, puis mélange son deck de 10 cartes et en pioche 5 comme d'habitude.

N Le nombre de cubes placés dans la zone *Clank!* par les 4 premiers joueurs ne change pas. Ainsi, le quatrième, le cinquième et le sixième joueur ne placent aucun cube dans cette zone. Cependant, le cinquième joueur prend 1 Or dans la Réserve générale et le sixième 2 Or.

Partie à cinq (ou six !)

Que vous utilisiez ou non les nouveaux personnages, ces nouvelles règles s'appliquent aux parties à 5 et 6 joueurs.

Récupérer un Artefact

De nombreuses salles contiennent désormais deux Artefacts, ce qui donne à deux joueurs différents l'occasion d'en récupérer un. Le premier joueur à le faire prend la version dorée du jeu d'origine, et le second joueur la nouvelle version argentée.

Quand vous effectuez le total des points à la fin de la partie, en cas d'égalité entre deux joueurs ayant un Artefact de même Valeur, l'Artefact doré (celui récupéré en premier) permet de remporter l'égalité.

Secrets mineurs

Les Secrets mineurs sont désormais placés dans la Réserve générale durant la mise en place, et non sur le plateau. Pendant votre tour, lorsque vous entrez dans une salle avec un emplacement de Secret mineur, prenez-en un au hasard de la Réserve générale et révélez-le. **Vous ne pouvez prendre qu'un seul Secret mineur par salle et par tour** (vous devez retourner dans cette salle au cours d'un tour ultérieur pour y prendre un autre Secret mineur).

Il est possible (bien qu'assez rare) qu'au cours d'une partie, la réserve de Secrets mineurs s'épuise ; dans ce cas, vous ne gagnez rien en entrant dans une salle avec un emplacement de Secret mineur.



Potion de discrétion

Ce nouveau Secret mineur est utilisé pendant votre tour pour vous permettre de retirer -1 *Clank!* tout en obligeant vos adversaires à ajouter +1 *Clank!*. Vous pouvez l'utiliser même si vous n'avez pas de *Clank!* à retirer.

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

Objets du Marché



Sac à dos

Bien que le Sac à dos vous permette toujours de transporter un Artefact supplémentaire, **vous ne pouvez jamais prendre 2 Artefacts provenant de la même salle.**



Cape d'invisibilité

Ce nouvel objet vous permet d'ignorer les Monstres des tunnels pendant vos déplacements.

(Et vaut également 5 points de victoire en fin de la partie).



Les cartes

Vous trouverez ces nouveaux mots-clefs sur les cartes de cette extension :

Réaction

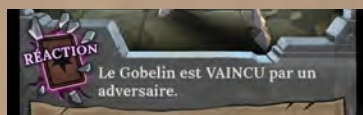
Bon nombre de nouvelles cartes de cette extension ont une partie texte avec le mot « Réaction ».

C'est un moyen d'**agir pendant le tour d'un adversaire** et d'augmenter la taille de votre main de cartes pour votre prochain tour.

Si la condition décrite après Réaction se produit, vous pouvez l'annoncer et **jouer cette carte à partir de votre main dans votre zone de jeu**. Vous piochez immédiatement une nouvelle carte de votre deck pour remplacer celle qui a quitté votre main.

Vous n'utilisez ni les ressources, ni le texte de cette carte au moment de la jouer en Réaction. Elle reste dans votre zone de jeu **jusqu'à votre prochain tour**. À ce moment-là, elle se cumule avec toutes les autres cartes que vous allez pouvoir jouer : vous bénéficiez de ses ressources et vous appliquez son texte comme si vous l'aviez jouée normalement.

Exemple : au moment de compléter la piste des Aventures du Donjon à la fin du tour d'un adversaire, un monstre arrive sur la piste. Vous utilisez la Réaction de votre carte Assassin, puis vous piochez immédiatement une carte. Vous ne bénéficiez pas des deux Épées ni des -2 Clank! tant que ce n'est pas à votre tour de jouer.



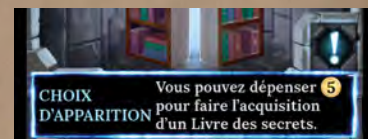
Si une condition de Réaction se produit très tôt au cours du tour d'un adversaire, vous pouvez toujours réagir plus tard au cours de son tour ; il n'est pas nécessaire de le faire dès que la condition est remplie. Si vous utilisez une Réaction et donc que vous piochez une carte en remplacement, cette carte peut aussi vous permettre une nouvelle Réaction (avec la même condition ou une condition différente).

Vous ne pouvez pas utiliser une Réaction pour piocher une nouvelle carte au cours de votre tour. Une Réaction doit s'utiliser au cours du tour d'un adversaire (ou, pour certaines cartes, entre deux tours, quand on complète la piste des Aventures du Donjon). Lorsque vous jouez une carte avec une Réaction pendant votre tour, vous bénéficiez normalement de tous ses autres effets mais vous ne piochez pas de carte supplémentaire.

L'effet de Réaction vous rappelle que vous devez compléter votre main entre chaque tour ; terminez toujours chacun de vos tours en piochant votre main de cartes pour le prochain (votre tour est alors terminé, puis vous complétez la piste des Aventures du Donjon).

Choix d'Apparition

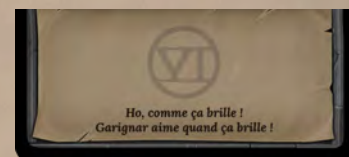
Certaines nouvelles cartes avec un texte d'Apparition offrent un choix aux joueurs. Chaque joueur, en commençant par celui qui va débiter son tour (ou avec le joueur dont c'est le tour dans les cas où une carte avec cet effet arrive pendant son tour), choisit de faire ce que propose la carte.



Si un Choix d'Apparition offre deux options différentes, chaque joueur doit en choisir une des deux.

Exemple : quand la carte Farfadet est placée sur la piste des Aventures du Donjon, chaque joueur doit choisir entre gagner 2 Or et ajouter 1 Clank! OU gagner 5 Or et ajouter 3 Clank!

Les cartes de cette extension sont identifiées par ce filigrane dans leur zone de texte. Cela vous permet de trier vos cartes rapidement quand vous souhaitez jouer sans cette extension (ou les retirer en cours de partie au fur et à mesure qu'elles sont révélées de la pioche du Donjon).



Personnages

CLANK! La Grande Aventure inclut 6 personnages uniques que vous pouvez utiliser pour jouer (même si vous jouez à 4 ou moins).

Ces personnages sont conçus pour être joués les uns contre les autres. Il n'est donc pas conseillé de les jouer contre d'autres joueurs ayant un deck de base. Si vous le souhaitez, vous pouvez mélanger ces personnages à ceux des extensions de CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated : Upper Management Pack ou The "C" Team Pack.

Durant la mise en place, prenez le plateau du personnage que vous avez choisi et placez-le devant vous, ainsi que tous les jetons spéciaux dont vous aurez besoin (décrits dans la partie consacrée aux personnages). Remplacez le deck de base de 10 cartes par celui de votre personnage (qui inclut 3 cartes uniques). Vous pouvez identifier les cartes d'un deck de personnage par l'icône le long de leur bord droit.



À la tête des troupes du Roi de la Montagne, Agnet est une commandante solide comme un rock. Une vraie dure à cuir. Elle parle au nom du Roi et elle partage avec ce dernier sa volonté de retrouver tout ce qui leur a été volé par Nictotraxian et Hexavultus.

Durant la mise en place, **prenez les 4 jetons Recrutement** et placez-les sur votre plateau personnage.

À chaque fois que vous faites l'acquisition d'une carte Compagnon, vous pouvez dépenser un de vos jetons Recrutement (en le remettant dans la boîte) pour placer cette carte sur le dessus de votre deck, et non dans la défausse comme d'habitude.

Une carte de votre deck, Inspiration, vous permet de placer une carte Compagnon sur le dessus de votre deck lorsque vous terminez votre tour, au lieu de la défausser avec vos autres cartes.

Agnet commence le jeu avec un Compagnon dans son deck, l'Écuyer rebelle. Elle dispose aussi de la carte Position défensive qui lui donne des Épées quand elle se trouve dans une Caverne de Cristal.

Le deck de départ d'Agnet contient 5 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Position défensive, 1 Inspiration et 1 Écuyer rebelle.



Piller les riches est un véritable plaisir pour l'aventurier elfe D'allan, mais il ne le fait pas uniquement pour l'appât du gain. Il veut que ses trouvailles les plus rares soient exposées dans un musée pour que tous puissent les admirer.

Aucun jeton supplémentaire n'est nécessaire pour jouer D'allan.

En cours de partie, placez le premier Œuf de Dragon dont vous faites l'acquisition sur l'emplacement correspondant de votre plateau personnage. Faites la même chose avec le premier Artefact, la première Couronne et la première Idole du Singe. Ces 4 jetons sont vos « Trouvailles » et, quand vous les avez, 3 cartes de votre deck vous donnent des bonus. Collection vous donne de l'Or tandis que Compétition et Exposition vous octroient une récompense spéciale (en fonction de la Trouvaille) :

Œuf de Dragon – -2 Clank!

Idole du singe – Bannissez une carte Cambrioler de votre zone de jeu ou de votre défausse.

Couronne – Vous n'avez pas besoin de vous arrêter dans les Cavernes de Cristal à ce tour.

Artefact – Vous pouvez acheter au Marché à ce tour (n'importe quel nombre d'objets au prix habituel).

Exemple : vous avez un Œuf de Dragon et un Artefact placés sur votre plateau personnage. Quand vous jouez Exposition vous pouvez choisir de retirer -2 Clank! OU d'acheter au Marché au cours de ce tour.

Si d'autres joueurs récupèrent vos Trouvailles avant vous, aucune raison de s'inquiéter, 3 des cartes de D'allan autorisent une Réaction dans cette situation. Le deck de départ de D'allan contient 5 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Collection, 1 Compétition et 1 Exposition.



Bien que le brutal orque Garignar fût autrefois un séide d'Hexavultus, il a compris ses erreurs passées. Aujourd'hui il est de retour dans le donjon qu'il surveillait autrefois, non pas pour combattre des aventuriers mais pour dérober le trésor de l'hydre !

Durant la mise en place, prenez le jeton Carnage et placez-le sur l'emplacement supérieur (« Départ ») de votre plateau personnage.



À chaque tour, **la première fois que vous avez VAINCU une carte Monstre (même le Gobelin), avancez le jeton Carnage d'un emplacement dans le sens horaire** sur le cercle de votre plateau personnage ; récupérez la récompense de l'emplacement sur lequel votre jeton s'arrête. Combattre un Monstre dans un tunnel quand vous vous déplacez ne vous permet pas de faire avancer le jeton Carnage.

La plupart des emplacements vous permet de choisir entre deux récompenses : 1 Or ou 1 Compétence, 1 Compétence ou 1 Botte, 2 Or ou Piocher une carte et 2 Compétences ou soigner 1 dégât. Le quatrième emplacement de la roue des récompenses vous accorde un Secret mineur pris dans la Réserve générale.

Garignar commence la partie avec la carte Torgnole et donc 2 Épées ! Dépouiller lui permet de gagner de l'Or en vainquant les Monstres des tunnels. Quant à Saccager, elle autorise une Réaction quand vos adversaires triomphent de Monstres avant vous.

Le deck de départ de Garignar contient 5 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Saccager, 1 Dépouiller et 1 Torgnole.



Un larcin est tellement plus facile à commettre quand vous utilisez la magie ! La talentueuse magicienne Lénara a décidé d'utiliser ses pouvoirs pour le vol et son profit personnel.

Durant la mise en place, constituez à côté de votre plateau personnage une réserve de 10 jetons Mana.



Deux cartes de votre deck, Canaliser et Étude, vous permettent de gagner du Mana à dépenser (avec du Mana supplémentaire pour les Secrets, les Potions et les Livres des secrets). Quand vous gagnez du Mana, placez-le sur votre plateau personnage. Faites attention à bien séparer le Mana que vous avez gagné de celui qui est encore dans votre réserve !

Transfiguration coûte 3 Mana et vous permet de défausser une carte puis d'en piocher une autre.

Duplication coûte 5 Mana et crée une copie virtuelle de n'importe quelle carte de votre zone de jeu (aussi bien ses ressources que son texte).

Lévitacion coûte 7 Mana et vous permet de faire l'acquisition immédiatement d'une carte sans en payer le coût habituel en points de Compétence. Vous l'ajoutez à votre main ce qui signifie que vous pourrez la jouer au cours de ce tour.

Retirez tous les jetons Mana dépensés de votre plateau personnage et remettez-les dans la réserve de jetons. Vous êtes limité aux 10 jetons Mana fournis, vous ne pouvez pas en avoir plus sur votre plateau personnage.

La plupart des personnages commencent la partie avec 2 Bottes dans leur deck, mais l'une des Bottes de Lénara est remplacée par Dérive mystique qui lui permet de se téléporter !

Le deck de départ de Lénara contient 5 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Canaliser, 1 Dérive mystique et 1 Étude.



Immortel depuis l'époque des Seigneurs Singes, MonkeyBot Primate est la plus grande légende pas vraiment vivante de leur civilisation. Il rafle tous les trésors qu'il trouve sans se soucier du bruit qu'il fait.

Durant la mise en place, prenez les 7 jetons Rouge et placez-les sur les 7 emplacements de votre plateau personnage (en recouvrant les icônes).



À chaque fois que vous subissez un ou plusieurs dégâts à cause d'une Attaque du Dragon, retirez le jeton Rouge le plus à gauche, et remettez-le dans la boîte. **Ne retirez qu'un seul jeton Rouge par attaque, quel que soit le nombre de dégâts que vous subissez.** Ne retirez pas de jetons si vous subissez des dégâts pour une autre raison (comme par exemple en vous déplaçant dans un tunnel avec une icône Monstre). **Ne remettez pas de jetons Rouge sur votre plateau quand vous soignez des dégâts.**

En retirant un jeton Rouge, vous révélez la récompense qui lui est associée, indiquée dessous. **À chacun de vos tours, vous gagnez toutes les récompenses révélées : Compétences, Épées, Bottes.**

MonkeyBot Primate est bruyant et possède deux cartes, Accélération et Persister, qui ajoutent des Clank!. Cependant, Persister vous permet de vous soigner tandis qu'Accélération ne se déclenche que lorsque vous avez récupéré un Artefact (et elle vous donne alors de l'Or). Assurez-vous de prendre une Idole du Singe pour vous échapper rapidement, car dès que vous en avez une, Suprimatie vous permet de traverser les Cavernes de Cristal sans devoir vous y arrêter.

Le deck de départ de MonkeyBot Primate contient 5 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Accélération, 1 Persister et 1 Suprimatie.



C'est un chat. Vous pourriez lui demander comment ça se fait qu'il soit un voleur professionnel. Mais vous pensez vraiment qu'il va vous répondre ?

Durant la mise en place, prenez les 3 jetons **Comportement** et placez-les face visible sur les emplacements de votre plateau personnage avec les icônes correspondantes : 1 Compétence sur l'emplacement Jouer, 1 Épée sur l'emplacement Feuler et 1 Botte sur l'emplacement Chasser.



Deux cartes de votre deck, Chattitude et Flâner, vous demandent de retourner un jeton Comportement face cachée. Vous devez en choisir un qui est face visible. Vous gagnez sa ressource que vous devez utiliser au cours de ce tour.

Quand vous terminez votre tour (avant de compléter la piste des Aventures du Donjon), **si les 3 jetons Comportement sont face cachée, vous provoquez une Attaque du Dragon** (obligatoire) ! Piochez exactement 4 cubes en ignorant l'emplacement actuel occupé par le marqueur Dragon sur la piste de Fureur (et tout Danger supplémentaire de la piste des Aventures du Donjon, ou de la piste de Compte à rebours). **Vous ne subissez aucun dégât si des cubes de votre couleur sont piochés.** Au lieu de cela ils sont remis dans votre réserve (les autres cubes sont traités normalement).

Une fois l'Attaque résolue, piochez votre main de cartes puis retournez vos 3 jetons Comportement face visible. Ils sont de nouveau disponibles pour vos prochains tours (enfin, complétez la piste des Aventures du Donjon normalement pour terminer votre tour si cela est nécessaire ; cela peut, comme d'habitude, provoquer une nouvelle Attaque du Dragon).

Dès que vous avez un Artefact, Flâner double la récompense du jeton Comportement que vous retournez. Vous disposez d'une autre astuce sournoise : Pattes de velours vous permet d'ignorer les Monstres des tunnels.

Le deck de départ de Moustache contient 5 Cambrioler, 2 Faux pas, 1 Chattitude, 1 Patte de velours et 1 Flâner.

Crédits

Game Design

Evan Lorentz

Responsable design

Paul Dennen

Producteur exécutif

Scott Martins

Design des personnages et des illustrations

Raul Ramos

Design graphique et artistique

Anika Burrell, Derek Herring,
Nate Storm, Alain Viesca

Illustration des cartes

Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le,
Samson Ledesma, Paul Roberts Medalla, Lorene Angel Mocorro,
Melvin Quito, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Game design complémentaire et développement du jeu

Tim McKnight, Yuri Tolpin

Remerciements particuliers à :

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

Renegade France

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Sylvain Chane-Pane

Maquette : ORIGAMES



www.direwolfdigital.com

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



www.renegadegames.com

[@playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)
[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)
[@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)



Édition française

www.renegade-france.fr

[f/PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance)
SAV@renegade-france.fr

Publié par : Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.

© Copyright 2020 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.