

CLANK!

DANS L'ESPACE!

Le Seigneur du mal Éradikus a conquis la galaxie et étale son triomphe, battant le pavillon de son vaisseau le Éradikus Prime. Il a beau régner d'une main de fer, ses Artefacts les plus précieux sont sur le point de lui filer entre ses griffes cybernétiques. Vous et vos acolytes êtes mis au défi de vous faufiler dans son vaisseau, de pirater les défenses de son centre de commandement et de le dévaliser !

Tout au long de ce périple, vous recruterez des alliés et mettrez la main sur du butin. Mais un faux pas et Clank! Le bruit risque d'attirer l'attention du Seigneur Éradikus. Pirater son centre de commandement et lui voler ses Artefacts ne feront qu'accroître sa fureur. Espérez que vos rivaux seront plus patauds que vous si vous espérez vous enfuir par une capsule de sauvetage sain et sauf !

Matos



7 parties de plateau modulaire
dont 3 double-face



Cartes Action permanente
15 FAZ-R, 15 En avant,
12 Puce de mémoire, 1 GØB-L1N



4 decks de départ de 10 cartes :
6 Piratage, 2 Faux pas
1 Décodeur, 1 Brouillage



100 cartes Aventure



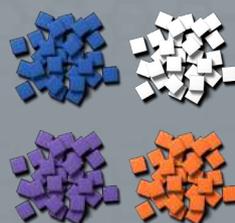
6 jetons Artefact



11 jetons Secret majeur



28 jetons Secret mineur



120 Cubes Clank!
30 de chaque couleur



1 marqueur Boss



24 cubes Boss et
4 cubes Chasseur de prime



8 objets du Marché
2 Passes-partout, 2 TéléPass,
2 Médikits, 2 Produits de contrebande



1 plateau Marché



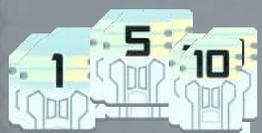
1 jeton Blocus



5 Cristaux
de pouvoir



8 Cubes de data
2 pour chaque couleur



Des jetons Crédit



4 jetons Capsule
de sauvetage



4 jetons Code
de commande



4 pions joueur



1 sac Boss en tissu

Mise en place

A Assemblez les plateaux du vaisseau selon le schéma ci-contre. Le vaisseau se compose de modules. Quatre d'entre eux sont utilisés à chaque partie : la zone *Clank!*, la Soute, le centre de Commandement, et le Couloir. Les trois modules restants ont la même forme et doivent être placés sur la face de votre choix.

Pour votre première partie, nous vous conseillons de commencer par ces trois modules :

1. **Centre hydroponique**
2. **Canon du Jugement Dernier**
3. **Infirmierie**

B Chaque joueur choisit un pion et prend les 30 cubes et les deux Cubes de data correspondants à sa couleur et les place dans sa réserve personnelle près de lui.

Il prend aussi les 10 dix cartes de son deck de départ, soit :

- 6 Piratage
- 1 Décodeur
- 2 Faux pas
- 1 Brouillage

Placez les jetons suivants sur le plateau de cette manière :

C  Placez les 6 Artefacts (valeur de 5 à 30) face visible sur leurs emplacements du centre de Commandement.

Si vous jouez à moins de quatre joueurs, avant de placer les Artefacts, mélangez-les face cachée et retirez au hasard : un Artefact à 3 joueurs et deux Artefacts à 2 joueurs.

D  Mélangez les Secrets majeurs face cachée et **placez-en 1** au hasard sur chaque emplacement Secret majeur.

E  Mélangez les Secrets mineurs face cachée et **placez-en 2** au hasard sur chaque emplacement Secret mineur.

En fonction des modules utilisés, vous pouvez avoir des Secrets en excédent. Remettez-les dans la boîte sans les regarder.

F Placez le plateau Marché à côté du vaisseau, puis placez deux objets du Marché de chaque type dessus :
2 Produits de contrebande, 2 Passes-partout, 2 Médikits, 2 TéléPass.



À deux joueurs, ne placez qu'un seul objet de chaque type.

G  Placez les 4 Capsules de sauvetage dans le module Soute.

H Délimitez une réserve générale près du plateau avec les 5 Cristaux de pouvoir, 1 jeton Code de commande pour chaque joueur, et tous les jetons Crédit.

Préparez la piste de Fureur de cette manière :

I Placez les 4 cubes rouges Chasseur de prime sur les trois emplacements de la piste de Fureur : un sur chaque emplacement rouge et deux sur le dernier emplacement.

J Placez le jeton Blocus sur le dernier emplacement de la zone rouge.

K Placez le marqueur Boss sur l'emplacement qui correspond au nombre de joueurs. (*Exemple* : sur le premier emplacement pour une partie à quatre joueurs.)

L Placez les 24 cubes Boss (noirs) dans le sac du Boss et posez le sac à proximité du plateau.

M Placez la carte Monstre GØB-L1N avec les cartes Action permanente à proximité du plateau près des pioches FAZ-R, En avant !, et Puce de mémoire.

N Mélangez les cartes Aventure et constituez une pioche. Disposez 6 cartes face visible sur une rangée pour former la piste des Aventures.

Si une carte avec un symbole ATTAQUE DU BOSS apparaît, remplacez-la par une autre carte, puis mélangez cette carte avec la pioche.

Si une carte avec un effet d'APPARITION est révélée, appliquez l'effet si possible.

Prévoyez un emplacement de défausse près de la pioche.



O Chaque joueur place son pion sur l'emplacement de départ (dans la Soute), puis mélange les 10 cartes de son deck de départ et en pioche 5.

P Le joueur le plus fourbe joue en premier (sinon déterminez le premier joueur au hasard). Vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre depuis lui. Le premier joueur place 3 cubes *Clank!* de sa couleur dans la zone *Clank!* Le second joueur en place 2, le troisième en place 1 et le quatrième n'en place pas.

O



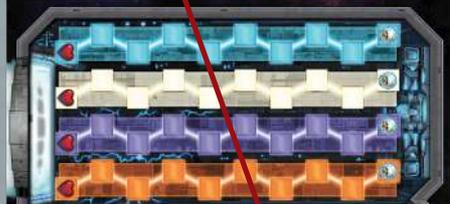
B

E

A

C

J



I

K

G

2

3

P

D

H

F



L

N



M



3



Alors comme ça tu veux devenir un voleur ?

Clank! dans l'Espace ! est un jeu de deck-building. Tous les joueurs commencent la partie avec les mêmes cartes dans leur pioche appelée deck, mais au fur et à mesure des tours ils vont acquérir des cartes différentes. Les cartes possèdent des effets très variés qui vont orienter la stratégie de chaque deck et les personnaliser au fil de la partie.

Chaque fois que vous faites l'acquisition de nouvelles cartes, elles sont placées face visible dans votre défausse. Lorsque vous avez besoin de piocher une carte, mais que votre deck est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour constituer un nouveau deck que vous posez face cachée. Ainsi, grâce aux nouvelles cartes acquises, votre deck va devenir de plus en plus performant.

Vous n'en êtes pas à votre premier coup d'essai.

Si vous êtes familier avec *Clank! Les aventuriers du deckbuilding* (mais que c'est votre premier coup dans l'espace), vous vous dites peut-être : « C'est bon, j'ai pigé le truc ! ». Avant de foncer, prenez le temps de consulter les différences qui sont détaillées dans les chapitres suivants :

- Page 5 : la description des Factions.
- Page 6 : la description des actions. Certaines fonctionnent un peu différemment et il y en a de nouvelles.
- Page 8 : le fonctionnement de la piste de Fureur.
- Page 9 : l'évasion et comment gérer un joueur qui a réussi à s'échapper ou qui est mis hors de combat.
- Page 12 : la liste des jetons. Certains sont différents de *Clank! Les aventuriers du deckbuilding*.

Étape 1 : La Mission

Les règles du défi sont très claires. Chacun doit embarquer à bord du vaisseau du Seigneur Éradikus et voler l'un de ses Artefacts. En sortir vivant est techniquement optionnel, mais fortement recommandé...

Pendant la partie vous avez **trois objectifs** :

- Pirater l'ordinateur du vaisseau pour obtenir les deux parties du Code de commande qui vous permettra d'entrer dans le centre de Commandement.
- Voler un jeton Artefact dans le centre de Commandement, puis atteindre une Capsule de sauvetage dans la Soute et vous échapper du vaisseau.

Vous ne pouvez récupérer qu'un seul Artefact, et une fois que vous le possédez, vous devez le garder. Choisissez soigneusement !

- Accumulez assez de points de victoire entre votre Artefact et le reste de votre butin pour devancer vos adversaires et remporter le titre de plus Grand Voleur de la Galaxie !



Cet Artefact ne vaut pas beaucoup de points, mais au moins il est facile à obtenir. Assurez-vous d'accumuler suffisamment de butin pour rester dans la course contre vos adversaires.



Cet Artefact rapporte bien plus de points, mais le chemin pour y accéder est long et périlleux. Une fois que vous l'avez, assurez-vous de pouvoir atteindre la Soute.

Étape 2 : Le Plan

Voler le Seigneur Éradikus n'est pas une mince affaire. Vous devrez manoeuvrer dans son vaisseau, faire face aux Ennemis qui se dresseront sur votre route et mettre la main sur des technologies de haut niveau.

Vous commencez chacun de vos tours avec 5 cartes en main que vous jouez dans l'ordre de votre choix.

Les Ressources

La plupart des cartes génèrent des ressources qui sont de trois types :

COMPÉTENCE — pour acquérir de nouvelles cartes et améliorer votre jeu.

ÉPÉE — (laser, bien sûr) pour vaincre les Monstres qui servent le Seigneur Éradikus.

BOTTE — pour vous déplacer dans le vaisseau.

Exemple : Princesse Helia génère ces trois types de ressources : 3 Compétences, 1 Épée et 1 Botte.



Les Factions

Plusieurs cartes ont une icône dans le coin supérieur gauche, ce qui les identifie comme membre de l'une des trois Factions :



Hors-la-loi
(18 Cartes)



Résistance
(26 Cartes)



Science
(11 Cartes)

Ces icônes apparaissent également à côté d'un texte d'effet de certaines cartes. Si vous jouez *au moins une autre carte* membre de cette même Faction au cours de votre tour, vous pouvez activer l'effet de la carte.

Exemple : Princesse Helia est membre de la Faction Résistance. Si vous la jouez dans le même tour que Agent Fantôme, vous piochez une carte.



Pendant votre tour, vous pouvez faire autant d'actions que vous le souhaitez, tant que vous avez les ressources nécessaires (Compétences, Épées, Bottes), **et dans l'ordre de votre choix**. Vous pouvez jouer vos cartes avant ou après certaines actions. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos ressources, en revanche, vous devez jouer toutes les cartes de votre main et donc appliquer leurs effets.

Acquérir une nouvelle carte dans votre deck

Vous pouvez utiliser vos points de Compétence pour faire l'acquisition de nouvelles cartes. Soit des cartes à **bannière bleue** sur la piste des Aventures, soit à **bannière jaune** parmi les Actions permanentes.



Le coût en Compétence est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Après en avoir payé le coût, elle rejoint votre défausse. Vous ne bénéficiez pas immédiatement de ses effets, mais elle fait maintenant partie de votre deck.

Vaincre un Ennemi

Les Ennemis sont les cartes à **bannière rouge** sur la piste des Aventures. Vous ne pouvez pas les acquérir avec des points de Compétence, mais vous pouvez les vaincre en dépensant des Épées.

Le nombre d'Épées nécessaires est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte.

Lorsque vous avez vaincu un Monstre de la piste des Aventures, vous obtenez la récompense indiquée qui suit **VAINCU**, puis le Monstre est placé dans la défausse de la pioche des Aventures (**et pas dans votre défausse**).

Vous pouvez également attaquer le GØB-L1N parmi les Actions permanentes. Il n'est jamais défaussé, il peut être attaqué plusieurs fois au cours d'un même tour, et rapporte sa récompense à chaque fois.

(Éradibot fonctionne de la même façon, si vous devez retourner la face de la carte GØB-L1N pendant la partie.)



Acheter au Marché

En vous déplaçant dans le vaisseau, vous trouverez des Salles de Marché. Si vous êtes dans une Salle de Marché, vous pouvez effectuer un achat.

Tous les objets du Marché coûtent 7 Crédits. Les objets que vous achetez sont placés face visible devant vous. **Vous ne pouvez acheter qu'un objet de chaque type.** (Si vous avez déjà acheté un Médikit, vous ne pouvez plus en acheter un deuxième.)

Les objets disponibles au Marché sont décrits au dos des règles.



Se Déplacer dans le Vaisseau



La ressource Botte sert à se déplacer dans le vaisseau. Chaque Botte vous permet de traverser un couloir vers une nouvelle Salle. Une Salle qui communique avec une autre Salle située dans un autre module est considérée comme adjacente.

Exemple : La Salle du milieu est adjacente à trois autres Salles. Dépenser une Botte permet de se déplacer dans l'une d'elles.



Certains couloirs ont des règles spécifiques :

- Un couloir avec une icône d'empreintes de 2 pas nécessite 2 Bottes pour être traversé au lieu de 1. 
- Un couloir avec une icône de Monstre vous inflige 1 dégât pour chaque icône de Monstre. Vous pouvez réduire les dégâts de 1 pour chaque Épée que vous utilisez (il n'est pas obligatoire d'avoir des Épées pour traverser ces couloirs). 
- Vous ne pouvez pas traverser un couloir avec une icône Cadenas à moins de posséder un Passe-partout (objet à acheter au Marché). 
- Un couloir avec une flèche ne peut être traversé que dans le sens de la flèche (sauf avec un effet de Téléportation - voir le *Petit lexique du voleur galactique*, p.10).

Lorsque vous arrivez dans une Salle, vous pouvez récupérer (sans le regarder préalablement) un jeton Secret qui s'y trouve (mineur ou majeur). Placez-le devant vous en le révélant. Les jetons Secrets sont décrits au dos de ce livret de règles.



Lorsque vous arrivez dans une Salle de sécurité, vous devez vous arrêter afin d'éviter d'être détecté. Cela signifie que **vous ne pouvez plus dépenser de Bottes** pour vous déplacer jusqu'à la fin de ce tour, même s'il vous en restait. Vous pouvez toujours vous déplacer

par Téléportation (voir le *Petit lexique du voleur galactique*, p.10).

Utiliser une Hyperstation ou un Téléporteur

Les Hyperstations et les Téléporteurs sont deux moyens alternatifs pour vous déplacer très rapidement à travers le vaisseau.

Les **Hyperstations** sont un ensemble d'emplacements traversant le centre du vaisseau.



Lorsque vous êtes sur un emplacement d'Hyperstation, vous pouvez vous déplacer jusqu'à n'importe quel autre emplacement d'Hyperstation. Mais attention ! Certains emplacements peuvent être bloqués, soit par la présence d'une icône Cadenas nécessitant un Passe-partout, soit à cause de l'augmentation de la Fureur du Seigneur Éradikus, (voir **Étape 3 : La Chasse**).

Les **Téléporteurs** ne sont pas physiquement connectés comme les Hyperstations. Ils nécessitent l'utilisation d'un TéléPass (objet à acheter au Marché). Si vous êtes sur un emplacement Téléporteur et que vous possédez un TéléPass, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel autre emplacement Téléporteur du vaisseau.



Vous n'avez pas besoin de Bottes pour utiliser une Hyperstation ou un Téléporteur, cependant vous êtes étourdi après les avoir utilisés, **vous ne pouvez donc plus dépenser de Bottes** jusqu'à la fin de ce tour. Vous pouvez néanmoins dépenser des Bottes pour traverser des emplacements Hyperstation ou Téléporteur sans utiliser leur effet.

Pirater un Centre de Data

Le centre de Commandement du vaisseau est protégé par un champ de force. Pour accéder aux Artefacts, vous devez pirater le vaisseau dans deux lieux différents afin d'avoir accès au Code de commande composé de deux parties.

Des ports de data sont répartis à travers le vaisseau. Lorsque vous êtes dans une Salle qui contient un port de data, vous pouvez placer l'un de vos deux Cubes de data dessus. Vous recevez immédiatement le bonus ou la pénalité inscrit dessus. Ce port de data ne pourra plus être utilisé (quel que soit le joueur) jusqu'à la fin de partie. La sécurité réagira à votre intrusion, donc vous devez rester en mouvement. C'est pourquoi, vous ne pouvez pas placer votre second Cube de data dans le même module que votre premier Cube de data.



Une fois que vous avez placé vos deux Cubes de data dans deux modules différents, vous avez complété votre Code de commande. Prenez un jeton Code de commande de la réserve et **avancez le marqueur Boss d'une case sur la piste de Fureur**. Tant que vous ne possédez pas le jeton Code de commande, vous ne pouvez pas entrer dans le centre de Commandement *quel que soit le moyen* : Bottes, Hyperstation, Téléporteur, ou tout autre effet de cartes de votre deck.

Voler un Artefact

Une fois que vous avez votre Code de commande et que vous êtes entré dans le centre de Commandement, vous pouvez faire ce pourquoi vous êtes venu : voler un Artefact au Seigneur Éradikus.

Si vous êtes dans une Salle qui contient un jeton Artefact, et que vous n'en possédez pas déjà un, vous pouvez le récupérer et le placer dans votre zone de jeu. Vous ne pouvez pas récupérer un deuxième Artefact. (Même si vous souhaitez l'échanger avec un autre d'une valeur supérieure).

Tant que vous êtes dans une Salle où se trouve un Artefact, vous pouvez le récupérer plus tard à un autre tour, au cours d'une de vos actions. Vous n'êtes pas obligé de le récupérer au moment où vous entrez dans cette Salle. Lorsque vous récupérez un Artefact, **avancez le marqueur Boss d'une case sur la piste de Fureur**.

Il y a deux autres effets courants que vous allez rencontrer :

Faire des *Clank!*

Certaines cartes vous demandent d'ajouter (+) des *Clank!*. C'est-à-dire faire du bruit. Lorsque cela se produit, vous n'avez pas le choix, vous devez ajouter autant de cubes qu'indiqué (tant qu'il vous en reste) de votre réserve personnelle sur la zone *Clank!*. D'autres cartes très sournoises vous permettent de retirer (-) des *Clank!*. Dans ce cas, pour chaque *Clank!* que vous devez retirer, récupérez autant de vos cubes de la zone *Clank!*. Si vous n'avez pas de cube ou pas assez pour résoudre l'effet complètement, vous pouvez utiliser les *Clank!* qu'il vous reste à retirer pour annuler autant d'ajout de *Clank!* plus tard dans ce même tour. Les annulations de *Clank!* que vous n'utilisez pas sont perdues à la fin de votre tour.

Enfin, piochez cinq nouvelles cartes de votre deck pour préparer votre prochain tour. Si parmi les six emplacements de cartes de la piste des Aventures certains sont vides, remplissez ces espaces vides avec de nouvelles cartes de la pioche des Aventures.

Gagner des Crédits



Lorsque vous gagnez des Crédits (par un effet de carte ou dans une Salle), prenez-les de la réserve générale et placez-les devant vous. Chaque Crédit vaut 1 point de victoire en fin de partie, mais vous pouvez aussi les utiliser pour d'autres actions durant la partie, comme acheter des objets au Marché.

Une fois que vous avez joué toutes vos cartes et utilisé toutes vos ressources comme vous le souhaitez, votre tour est fini. Mettez toutes les cartes jouées dans votre défausse. Les Compétences, Épées et Bottes que vous n'utilisez pas sont perdues, alors utilisez-les autant que possible !

La joueuse bleue débute son tour en jouant les cinq cartes de sa main.



Cela donne à la joueuse bleue un total de 5 Compétences, 4 Épées et 2 Bottes pour son tour. Elle ajoute 1 Clank! dans la zone Clank! lorsqu'elle joue sa carte Faux pas.

Ensuite, elle utilise 1 Botte afin de se déplacer d'une case, le long d'un couloir où deux Ennemis sont embusqués. Elle utilise 2 de ses Épées pour éviter les dégâts qu'ils infligent. (Elle ne peut pas ignorer les dégâts malgré son Djudaï infiltré car elle ne remplit pas les conditions d'activation de l'effet de cette carte, à savoir en jouant une autre carte Résistance à ce tour).

Là où elle se trouve maintenant sur le plateau, la joueuse bleue récupère un Secret mineur qui lui offre 2 Crédits et le place devant elle dans sa zone de jeu. Elle utilise sa dernière Botte pour se déplacer d'une case supplémentaire et arrive dans une Salle de sécurité. Puisqu'elle se trouve dans une Salle de sécurité, elle ne pourrait plus se déplacer plus loin à ce tour, même s'il lui restait des Bottes.

Avec les 2 Épées qui lui restent, elle vainc un Officier de sécurité de la piste des Aventures. Cela lui procure -2 Clank!, donc elle récupère le Clank! qu'elle a fait plus tôt à ce tour avec son Faux pas (ainsi qu'un autre Clank! qu'elle avait fait lors d'un tour précédent).

Elle utilise ses 5 Compétences pour acquérir Exterminator de la piste des Aventures et place cette carte dans sa défausse. (Elle vient juste d'acquérir cette carte, donc elle ne bénéficie pas encore de ses Épées ni de sa Botte ni du texte d'effet jusqu'à ce qu'elle mélange sa défausse en vue de créer son nouveau deck, d'en piocher la carte et de la jouer).

Ayant joué toutes les cartes de sa main et utilisé l'ensemble des ressources à sa disposition, le tour de la joueuse bleue prend fin. Elle reconstitue sa main en piochant cinq nouvelles cartes de son deck, puis remplace les deux cartes manquantes de la piste des Aventures par deux nouvelles cartes de la pioche des Aventures.



Étape 3 : La Chasse

Le Seigneur Éradikus n'est pas devenu souverain de la galaxie en étant imprudent. Lorsqu'il va découvrir ce que vous fabriquez à bord de son vaisseau, il vous pourchassera sans relâche.

À la fin du tour de chaque joueur, si un ou plusieurs des six emplacements de cartes de la piste des Aventures est vide, remplissez ces espaces vides par de nouvelles cartes de la pioche des Aventures. Si l'une des cartes piochées comporte un symbole Attaque du Boss, le Seigneur Éradikus attaque ! (Mais une seule fois, quel que soit le nombre de symbole Attaque du Boss révélé).



Pour réaliser l'attaque, prenez tous les cubes de la zone *Clank!* et mettez-les dans le sac du Boss. Mélangez-les et piochez autant de cubes comme indiqué par le niveau actuel du marqueur Boss sur la piste de Fureur. Chaque cube Boss (noir) est mis de côté sans effet (ils ne retournent pas dans le sac), mais chaque cube à la couleur des joueurs sont autant de dégâts qui leur sont infligés. (Les cubes non piochés restent dans le sac – ils seront très certainement piochés plus tard). Plus vous ferez de *Clank!* plus vous vous ferez remarquer par le Seigneur Éradikus qui se fera un plaisir de vous attaquer. La clé de la survie réside dans votre gestion du bruit que vous faites !

À la fin du tour du joueur orange, il ne reste que trois cartes sur la piste des Aventures. Trois nouvelles cartes sont donc piochées de la pioche des Aventures pour remplir les espaces vides. Deux de ces cartes comportent un symbole Attaque du Boss, déclenchant ainsi une attaque à ce tour.

Tous les cubes de la zone Clank! sont mis dans le sac du Boss. Le marqueur du Boss est actuellement sur la septième case de la piste de Fureur, donc quatre cubes sont piochés du sac. Un des cubes est noir ; il est mis de côté et n'inflige de dégât à personne. Le second cube est bleu, infligeant 1 dégât à la joueuse bleue. Les deux derniers cubes sont oranges, deux dégâts sont donc infligés au joueur orange.

La Fureur du Seigneur Éradikus augmente au cours de la partie. Avancez le marqueur Boss d'une case sur la piste de Fureur à chaque fois :

- qu'un Code de commande est complété
- qu'un Artefact est volé
- qu'une Archive numérique (un type de Secret mineur) est découverte

Avancer le marqueur Boss peut augmenter le nombre de cubes piochés à la prochaine Attaque du Boss. Plus de cubes sont piochés, plus le jeu devient dangereux.

Le danger augmente par ailleurs lorsque le marqueur Boss atteint les cases du haut de la piste de Fureur.



Déploiement des Chasseurs de prime. Trois cases du haut de la piste de Fureur contiennent des cubes rouges – les Chasseurs de prime. Lorsque le marqueur Boss atteint l'une de ces cases, prenez le(s) cube(s) rouge(s) et placez-le(s) dans la zone *Clank!* (Ils seront ajoutés au sac du Boss lors de la prochaine Attaque du Boss). Quand un cube rouge est pioché du sac durant une attaque, **un dégât est infligé à tous les joueurs**. Et ce n'est pas tout, car **le cube rouge retourne** dans la zone *Clank!*, et il sera de nouveau mis dans le sac du Boss lors de la prochaine attaque.



Établir le Blocus. Lorsque le marqueur Boss atteint la dernière case de la zone rouge de la piste de Fureur, prenez le jeton Blocus et placez-le sur la Soute, ce qui sectionne la connexion vers la dernière case du couloir de l'Hyperstation. Vous pouvez toujours utiliser l'Hyperstation à votre tour ; vous ne pourrez juste pas l'utiliser pour vous déplacer depuis ou vers la Soute pour le reste de la partie.



Phase 4 : L'Évasion

Voler le Seigneur Éradikus est manifestement un projet très risqué. Cela fera une sacrée histoire à raconter, surtout si vous êtes encore vivant pour pouvoir le faire.

La santé de chaque joueur est mesurée sur la piste de Santé sur le coin supérieur gauche du plateau de jeu. Quand un dégât vous est infligé – **et il y en aura** – placez vos cubes sur la piste de Santé à votre couleur, en commençant par l'emplacement le plus à gauche.

- Si le dégât est infligé par une Attaque du Boss, utilisez les cubes piochés du sac du Boss (ou, si un cube rouge est pioché, utilisez un cube de votre réserve personnelle).
- Si vous choisissez que des Ennemis vous infligent des dégâts en traversant un couloir où ils sont embusqués, utilisez les cubes de votre réserve personnelle. Vous ne pouvez pas choisir cette action si celle-ci complète votre piste de Santé.



Certains effets permettent de soigner des dégâts. Quand vous vous soignez, récupérez le cube de votre couleur le plus à droite sur votre piste de Santé, et remettez-le dans votre réserve personnelle. Vous pourrez l'utiliser plus tard pour refaire des *Clank!*

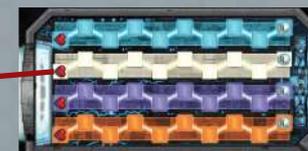
Quand vous posez un de vos cubes sur la dernière case de votre piste de Santé, vous êtes mis hors de combat. Les conséquences dépendent de ce que vous avez accompli jusqu'alors et d'où vous vous trouvez :

- Si vous avez récupéré un Artefact et que vous l'avez déposé dans la Soute, vos alliés pourront vous mettre en lieu sûr en vous prenant à bord de leur vaisseau. Vous pouvez désormais compter vos points de victoire.
- Si vous n'avez pas récupéré d'Artefact, ou si vous ne l'avez pas amené jusqu'à la Soute, alors vous ne pouvez pas être secouru. Vous perdez la partie, ce qui demeure à ce stade de la compétition, le moindre de vos soucis.



Une fois que vous avez récupéré un Artefact, vous pouvez vous frayer un chemin jusqu'à une Capsule de sauvetage (à l'arrière de la Soute). Si vous en atteignez une, prenez-la du plateau de jeu (ainsi que votre pion joueur et vos cubes dans la zone *Clank!*). Vos adversaires devront trouver leur propre Capsule de sauvetage, pendant que vous vous la coulez douce avec vos 20 points de victoire supplémentaire !

Rappelez-vous : si vous ne récupérez pas d'Artefact, vous ne pourrez pas quitter le vaisseau du Seigneur Éradikus ni être secouru par vos alliés !



Phase 5 : La Lumière au Bout du Couloir

Un timing précis est capital pour réaliser ce cambriolage de l'espace - se faire attraper par le Seigneur Éradikus est sans doute bien pire que de se faire pincer par les autorités. Mais, évidemment, comme dans toute compétition de haut vol, il n'y a rien de mal à envoyer ses rivaux dans les griffes d'acier du propriétaire du vaisseau, une fois que vous aurez réussi à vous échapper.

Quand vous quittez le vaisseau par une Capsule de sauvetage ou que vous êtes mis hors de combat, vous ne jouez plus votre tour de la même manière. Vous ne jouez plus de carte ni n'ajoutez de *Clank!*. Les cartes qui affectent tous les joueurs ne vous affectent plus et si des cubes de votre couleur sont piochés du sac du Boss, aucun dégât ne vous est plus infligé, vos cubes sont traités comme des cubes Boss (noirs).

À votre tour, prenez tous les cubes de la zone *Clank!*, mettez-les dans le sac du Boss, mélangez-les **et piochez-en toujours quatre**, quel que soit le niveau du marqueur Boss sur la piste de Fureur ou de cubes à ajouter par les effets Danger des cartes sur la piste des Aventures.

Les dégâts aux autres joueurs sont infligés comme d'habitude.

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui s'est échappé ou qui est mis hors de combat pioche six cubes du sac du Boss (au lieu de quatre).

Une fois que les joueurs se sont tous échappés du vaisseau ou sont mis hors de combat, la partie prend fin. Seuls les joueurs qui ont atteint une Capsule de sauvetage (ou tout au moins le module de la Soute) additionnent leurs points de victoire pour calculer leur score, de cette manière :



La valeur de leur Artefact.



Les points sur les jetons récupérés au cours de la partie.



Les points que leurs Crédits leur rapportent (1 Crédit = 1 point).



Les points gagnés dans le coin supérieur droit des cartes dans leur deck.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie et est déclaré **le plus Grand Voleur de la Galaxie !** En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant volé l'Artefact de plus grande valeur est déclaré vainqueur.

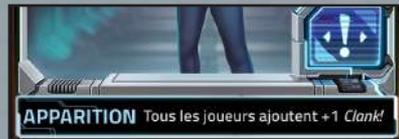
Petit Lexique du Voleur Galactique

N'ayez pas peur d'apprendre de nouveaux trucs et astuces : on ne sait jamais, cela pourrait vous sauver la vie.

Acquisition — l'effet d'Acquisition d'une carte ne s'accomplit qu'une fois, dès que vous récupérez la carte de la piste des Aventures (et pas quand vous jouez ensuite la carte de votre main).



Apparition — l'effet d'Apparition d'une carte ne s'accomplit qu'une fois, dès que la carte est révélée sur la piste des Aventures (et avant une éventuelle Attaque du Boss).



Bannir — certains effets peuvent vous faire Bannir une carte. Cela supprime de façon définitive une carte de votre deck, ce qui peut se révéler une très bonne chose pour vous débarrasser des cartes relativement faibles qui composent votre deck de départ. Quand vous bannissez une carte, choisissez généralement une carte de votre défausse ou de votre zone de jeu et remettez-la dans la boîte jusqu'à la fin de la partie.

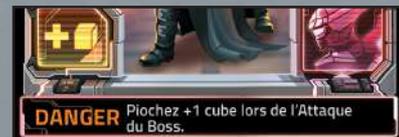
Si vous obtenez un bénéfice en bannissant une carte, vous ne le recevez qu'une fois par tour, peu importe le nombre de carte bannie. Vous pouvez même bannir la carte qui déclenche le bénéfice au bannissement.

Exemple : la carte Piratage de compte indique : « Si vous bannissez au moins une carte pendant ce tour, +E ». Vous ne pouvez pas recevoir plus de 2 Crédits à ce tour, peu importe le nombre de carte bannie. Vous pouvez Bannir la carte Piratage de compte elle-même pour bénéficier de l'effet des 2 Crédits.

Cristal de pouvoir — Certains Emplacements de récompense sur le plateau de jeu vous offre un Cristal de pouvoir, qui sont en **nombre limité** (5). Certaines de vos cartes fournissent un bonus (sur le même principe que les activations de Faction) : si vous possédez un Cristal de pouvoir, vous pouvez activer ces bonus. Vous n'obtenez qu'une fois ce bonus, peu importe le nombre de Cristal de pouvoir que vous possédez.



Danger — lors d'une Attaque du Boss, piochez un cube supplémentaire du sac du Boss pour chaque carte avec cette icône présente sur la piste des Aventures.



Défausser — certaines cartes vous demandent de Défausser une carte. Vous ne pouvez Défausser que des cartes de votre main, s'il vous en reste, que vous n'avez donc pas encore jouées. Vous n'appliquez pas l'effet de la carte défaussée, ce qui signifie que Défausser peut se révéler pratique pour se débarrasser de cartes générant du Clank!. S'il vous est demandé de Défausser une carte pour déclencher un effet, vous devez obligatoirement Défausser une autre carte pour déclencher cet effet.

Exemple : la carte Fe-Lion indique (en partie) : « Défaussez une carte pour piocher une carte. » Si vous n'avez aucune carte en main à Défausser (parce que vous avez déjà joué et résolu toutes les autres cartes) vous ne pouvez pas piocher de carte.

Éléments en nombre limité — La plupart des éléments de jeu sont en nombre limité et peuvent tomber en rupture si les joueurs les acquièrent tous. C'est particulièrement le cas pour les Cristaux de pouvoir, les objets du Marché, et pour les cartes Action permanente FAZ-R, En avant et Puce de mémoire. Le seul élément de jeu infini est le Crédit. Si vous manquez de jeton Crédit,

prenez n'importe quel autre jeton de votre choix qui ferait office de Crédit.

Emplacements de récompense — certains emplacements sur le plateau de jeu contiennent des récompenses comme des Crédits, du Soin, ou un **Cristal de pouvoir**. Quand vous entrez dans une de ces Salles, récupérez ce qui y est indiqué.

Ne plus avoir assez de Clank! — si vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle, vous ne pouvez plus choisir que des dégâts vous soient infligés lorsque vous traversez les couloirs, et donc vous ne pouvez plus les traverser si vous n'avez pas d'Épée. Vous ne subissez pas non plus les effets qui vous forcent à ajouter des Clank!. Vous vous en sortez gratuitement ! (du moins tant que vous n'êtes pas soigné et que vous ne regagnez ainsi des cubes... Rien n'est gratuit éternellement.)

Si un cube rouge est pioché du sac du Boss et que vous n'avez plus de cube pour signifier qu'un dégât vous est infligé, prenez à la place un cube Boss (noir) qui a été tiré du sac plus tôt dans la partie.

Ordre de jeu des cartes — les effets de certaines cartes dépendent de possessions que vous pouvez avoir, ou d'actions que vous avez pu entreprendre durant votre tour. Ces effets s'appliquent quel que soit l'ordre de jeu de vos cartes.

Exemple : la carte MonkeyBot 30000 indique : « +3 Clank! Piochez 3 cartes » et a un bonus de Faction si vous avez une autre carte de même Faction dans votre zone de jeu : « -3 Clank! ». Si vous n'avez pas de carte Faction Science au moment où vous jouez MonkeyBot 30000 mais que vous en piochez une, l'effet « Piochez 3 cartes » s'applique et vous bénéficiez du bonus de Faction « -3 Clank! » dès que vous jouez la carte Faction Science nouvellement piochée.

Exemple : la carte Putois de l'espace génère 2 Compétences et indique : « Si vous avez un Prisonnier dans votre zone de jeu ou votre défausse, E ». Si vous utilisez les Compétences que le Putois de l'espace offre afin d'acquérir une carte Prisonnier de la piste des Aventures (en le plaçant dans votre défausse), alors vous obtenez le bonus de E.

Téléportation — la Téléportation est une forme de déplacement alternatif qui vous permet de vous déplacer vers n'importe quelle Salle connectée à celle où vous vous trouvez. Vous n'avez pas besoin de Bottes ni de combattre des Monstres dans le couloir. Vous pouvez même traverser des couloirs verrouillés par un Cadenas ou à sens unique. Vous ne pouvez pas vous Téléporter d'une Hyperstation à une autre, car elles ne sont pas considérées comme adjacentes.

Contrairement au Téléporteur ou à l'Hyperstation, se Téléporter ne vous cause pas d'étourdissement – vous pouvez continuer à vous déplacer s'il vous reste des Bottes pour le faire. Souvenez-vous cependant que lorsque vous entrez dans une Salle de sécurité (quels que soient les moyens), vous ne pouvez plus utiliser vos Bottes pour vous déplacer, même s'il vous en reste.

Vider la pioche des Aventures — Dans le cas où il n'y aurait plus de carte Aventure à piocher afin de compléter l'un des six emplacements sur la piste des Aventures à la fin du tour d'un joueur, tous les joueurs encore à bord du vaisseau sont mis hors de combat et la partie prend fin.

Zone de jeu — quand vous jouez des cartes durant votre tour, elles sont disposées dans une zone de jeu devant vous. Cela aide à visualiser les cartes que vous avez utilisées durant ce tour. Notez bien que, si vous devez mélanger votre défausse durant ce tour afin de constituer un nouveau deck, ces cartes n'y sont pas incluses.

Crédits

Concept du jeu et Game design

Paul Dennen

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique, Art, Design graphique

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm, Franz Vohwinkel

Illustration des cartes

Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez, Christian Adriane Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

Production

Evan Lorentz, Tim McKnight

Game design complémentaire

Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Développement du jeu

Matt Nass

Remerciements spéciaux à :

Toute l'équipe formidable de Dire Wolf Digital, ainsi que leurs amis et leurs familles, qui nous ont aidés à tester *CLANK! DANS L'ESPACE !*

ORIGAMES

Chefs de projet Renegade

Simon Gervasi & Rodolphe Gilbert

Traduction et relecture

Simon Gervasi & Rodolphe Gilbert

Clank! est un jeu Renegade Game Studios, développé en français par le studio Origames.



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



www.renegade-france.fr
www.facebook.com/PlayRGSFrance
SAV@renegade-france.fr



www.renegadegamestudios.com
[www.twitter.com/playrenegade](https://twitter.com/playrenegade)
www.facebook.com/playrgs

Guide de Survie Galactique

Secrets majeurs



Éclair de génie

Piochez immédiatement 3 cartes de votre deck, puis remettez ce jeton dans la boîte.



Grenade assourdissante

Chaque autre joueur met immédiatement 3 *Clank!* dans la zone *Clank!*, puis remettez ce jeton dans la boîte.



Méga stimulant de soin

À utiliser durant l'un de vos tours pour vous soigner de 2 dégâts. *(Conservez-le jusqu'à usage puis remettez ce jeton dans la boîte).*



Plans du vaisseau

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



Puce de 5 Crédits

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



Le sixième Cristal

Conservez ce jeton : il équivaut à un Cristal de pouvoir. De plus, il vaudra 3 points de victoire en fin de partie pour chaque Cristal de pouvoir que vous possédez (y compris ce jeton).

Objets du Marché



Passe-partout

Vous permet désormais de circuler dans tous les couloirs du vaisseau comprenant une icône Cadenas. *(Conservez ce jeton : il vaudra 5 points de victoire en fin de partie).*



Produits de contrebande

Vous permet d'activer le bonus d'une de vos cartes nécessitant des Produits de contrebande. *(Conservez ce jeton : il vaudra 10 points de victoire en fin de partie).*



Médikit

Au moment où vous achetez le Médikit, soignez-vous immédiatement de 2 dégâts. *(Conservez ce jeton : il vaudra 5 points de victoire en fin de partie).*



TéléPass

Vous permet désormais de vous Téléporter à travers le vaisseau depuis un Téléporteur vers un autre Téléporteur. *(Conservez ce jeton : il vaudra 5 points de victoire en fin de partie).*

Secrets mineurs



Archive numérique

Conservez ce jeton : il vaudra 3 points de victoire en fin de partie. Avancez le marqueur Boss d'une case sur la piste de Fureur. *(Le Seigneur Éradikus n'aime pas du tout que vous lisiez son journal intime).*



Atomiseur

À la fin de votre tour, bannissez une carte de votre défausse ou de votre zone de jeu. (Puis remettez ce jeton et la carte bannie dans la boîte).



MultiPass

À utiliser durant l'un de vos tours pour activer le bonus de Faction – Hors-la-loi, Résistance, Science – d'une de vos cartes. Le Multipass n'active pas l'effet nécessitant un Cristal de pouvoir ni l'objet Produits de contrebande du Marché. *(Conservez-le jusqu'à usage puis remettez ce jeton dans la boîte).*



Puce de 2 Crédits

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



Stimulant de combat

À utiliser durant l'un de vos tours comme 2 Épées. *(Conservez-le jusqu'à usage puis remettez ce jeton dans la boîte).*



Stimulant de soin

À utiliser durant l'un de vos tours pour vous soigner de 1 dégât. *(Conservez-le jusqu'à usage puis remettez ce jeton dans la boîte).*



Stimulant de vitesse

À utiliser durant l'un de vos tours pour effectuer 1 déplacement supplémentaire. *(Conservez-le jusqu'à usage puis remettez ce jeton dans la boîte).*