

CLANK! Legacy

ACQUISITIONS INCORPORATED

À LIRE AVANT DE REGARDER QUOI QUE CE SOIT D'AUTRE DANS CETTE BOÎTE !

CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated est un jeu legacy (comme son nom l'indique clairement). Les choix que vous faites en jouant peuvent influencer vos prochaines parties. Vous effectuerez des modifications permanentes sur le matériel en ajoutant des autocollants sur certains éléments du jeu, en écrivant dessus avec un marqueur (à vous de le fournir !) ou même en les détruisant (non, vraiment ! On dit bien « Détruire », ce qui signifie retirer des choses de manière permanente de cette boîte de jeu et ne plus jamais les utiliser).

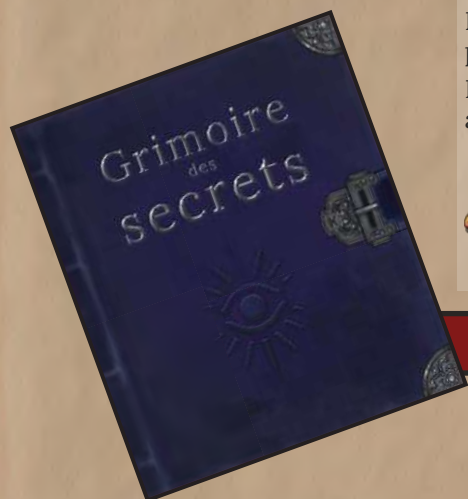
Vos amis et vous-même allez vivre une aventure dans le but d'établir votre propre Franchise Acquisitions Incorporated au terme d'une campagne d'au moins 10 parties. Vos décisions façonneront votre propre exemplaire de ce jeu de plateau, un environnement personnalisé pour vos futures parties. Pour pleinement apprécier le jeu et pour préserver les surprises qui émaillent cette campagne, gardez bien à l'esprit les conseils suivants :

Nous vous conseillons fortement de faire lire ce **livret de règles** par plusieurs joueurs afin que les règles soient correctement appliquées. N'hésitez pas à consulter toutes les mises à jour des règles et les réponses aux questions fréquemment posées sur la FAQ à l'adresse :

www.renegade-france/clank-legacy/



Si vous avez déjà joué à la version de base de CLANK! Les Aventuriers du deck-building, soyez attentif à ce symbole en bas de certaines pages. Il indique les principales différences de règles avec ce jeu.



Le **Grimoire des secrets** contient l'histoire de la campagne. En cours de partie, il vous sera demandé de vous rendre à des Paragraphes numérotés dans ce livret et de les lire à voix haute, pour tous les joueurs. Vous pouvez désigner un joueur qui sera le lecteur ou lire à tour de rôle, cependant chaque Paragraphe (et les décisions qui s'y rapportent) s'adresse au joueur qui a déclenché sa lecture.

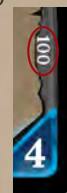
Quand vous lisez un Paragraphe, lisez-le *entièrement*. Si vous vous arrêtez en plein milieu pour faire ce qu'il vous indique, n'oubliez pas de lire la suite pour le terminer. Vous pouvez rayer ou cocher chaque instruction au fur et à mesure pour être sûr de ne rien oublier.

Ce livret de règles vous précisera quand utiliser le Grimoire des secrets.

Ne lisez le Grimoire des secrets que quand on vous demande de le faire. Évitez de lire autre chose que le Paragraphe spécifié.



Le **Cardporium** contient les cartes que vous ajouterez au cours de la campagne. *Ne regardez pas et ne mélangez pas les cartes qui sont à l'intérieur !* Chaque carte a un numéro unique sur le côté droit (les cartes doivent être classées dans l'ordre). Utilisez ce numéro pour trouver des cartes spécifiques sans regarder les autres. À chaque fois que vous prenez une nouvelle carte, lisez-la à voix haute (ou montrez-la à tous les autres joueurs) avant de la placer à l'endroit indiqué par le Grimoire des secrets.

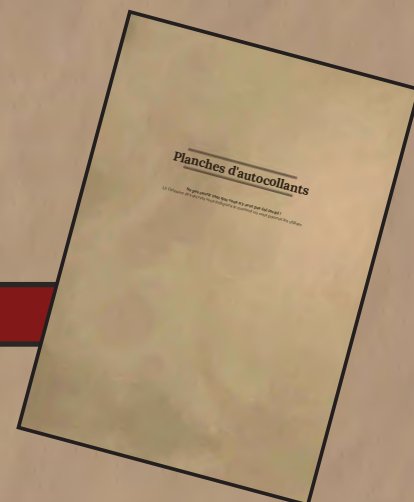


Les **Planches d'autocollants** (cachées dans l'enveloppe des Planches d'autocollants) sont utilisées pour modifier les éléments du jeu au cours de la campagne.

Certains autocollants seront collés dans ce livret de règles. En effet, certaines règles présentées dans des encadrés seront ultérieurement recouvertes avec un autocollant présentant des règles révisées. D'autres encadrés, pour l'instant vides, seront complétés par de nouvelles règles. À chaque fois que vous ajoutez un autocollant avec des règles, lisez-les à voix haute aux autres joueurs.

Il vous sera indiqué dans le Grimoire des secrets quand vous devrez utiliser le Cardporium et les Planches d'autocollants.

Évitez de regarder quoi que ce soit d'autre que les cartes et les autocollants mentionnés par le Grimoire des secrets.



Prêt à jouer ?

Suivez les instructions de mise en place des deux pages suivantes.

Mise en place

1) Lire le Prologue du jeu et les Contrats

R1

Identifiez dans le document Rapports de mission le Paragraphe de la campagne que vous vous apprêtez à jouer. Lisez le Prologue correspondant dans le Grimoire des secrets. Suivez les instructions indiquées, notamment quelle face du plateau utiliser pour cette partie (la face Haut-monde dans l'exemple à droite).

Si vous avez des cartes Contrat (provenant de votre précédente partie ou révélées dans le Paragraphe du Prologue que vous venez de lire), placez-les en ligne au-dessus du plateau de jeu pour former la piste des Contrats. Lisez-les à voix haute et suivez toutes les instructions pour le début de partie.

2) Placer le Grand Patron

R2

Si le Paragraphe du Prologue vous accorde une carte Grand Patron à utiliser pour la partie, lisez cette carte à voix haute et placez-la à côté de la piste des Actions permanentes, à côté du plateau. Notez que ces instructions peuvent modifier la mise en place.

3) Placer le Plateau Franchise

Placez le Plateau Franchise sous le plateau de jeu. Vous y collerez des autocollants au cours de la campagne, ce qui vous accordera des capacités permanentes affectant votre partie (et qui peuvent modifier ces règles de mise en place).

4) Constituer la Réserve générale

Constituez la Réserve générale près du plateau de jeu avec les pièces d'or (valeur 1 et 5).



Mélangez les jetons Secrets mineurs face cachée et ajoutez-les à la Réserve générale.

R3

R4

5) Préparer le Sac Dragon et la piste de Fureur

Placez tous les cubes noirs dans le Sac Dragon et placez-le à côté du plateau de jeu (il y a 24 cubes noirs au début de la campagne).

Placez la figurine Dragon sur la piste de Fureur.

- Dans une partie à 4 joueurs, placez-le sur le premier emplacement.
- Dans une partie à 3 joueurs, placez-le sur le second emplacement.
- Dans une partie à 2 joueurs, placez-le sur le troisième emplacement.



6) Constituer la piste des Actions permanentes et la piste des Aventures

Ajoutez la carte Monstre Cultiste à la piste des Actions permanentes près du plateau qui est constituée des cartes Mercenaire, Explorer et Livre des secrets.

Les cartes restantes forment la pioche des Aventures. Mélangez-les et placez sur la table six cartes face visible pour former la piste des Aventures.

Certaines cartes ne peuvent pas faire partie de la piste des Aventures au début d'une partie. Si vous révélez des cartes Événement ou des cartes comportant un symbole Attaque du Dragon sur leur côté droit, mettez-les de côté et remplacez-les par d'autres cartes. Une fois que vous avez placé six cartes autorisées, mélangez les cartes mises de côté à la pioche des Aventures.



Gardez un espace à côté de la pioche des Aventures pour former une défausse.

7) Placer les autres jetons sur le plateau



Placez un jeton Chopine par joueur près de l'emplacement du QG.



Mélangez face cachée les jetons Secret majeur. Placez-en un au hasard sur chaque emplacement de Secret majeur, puis placez les jetons non utilisés face cachée à côté du plateau de jeu (dans la Réserve générale, séparés des Secrets mineurs).



Placez les jetons Fruit mystique sur les emplacements correspondants face fruit « entier » visible.



Placez les différents Artefacts face visible sur les emplacements correspondants à leur valeur (ils ne sont pas tous utilisés à chaque partie. Remettez dans la boîte ceux qui n'ont pas d'emplacement).

R5

R6

R7

Placez les objets du Marché dans la zone Marché du plateau Franchise. (Les différents objets du Marché sont décrits au dos des règles).

8) Prendre la boîte de deck personnel

Chaque joueur prend une boîte de deck personnel. S'il s'agit de la première partie de la campagne, les joueurs doivent inscrire leur nom sur la boîte. Au cours de la campagne, chaque joueur doit utiliser la même boîte pour toutes les parties.

Chaque joueur prend 30 cubes CLANK! de sa couleur et les place devant lui. Il prend aussi le socle de sa couleur, choisit une figurine, la fixe au socle puis la place sur l'emplacement QG en haut du plateau de jeu. Enfin, il prend son deck de départ constitué de 10 cartes et le place face cachée devant lui.



Chaque deck contient les cartes suivantes :

- 6 Cambrioler
- 2 Faux pas
- 1 Contourner
- 1 Se faufiler

R8

R9

9) Déterminer l'ordre de jeu et ajouter les CLANK! de départ

Déterminez le premier joueur aléatoirement. Jouez ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence par placer 3 cubes de sa couleur dans la zone CLANK! du plateau Franchise (la bannière à droite). Le second joueur place 2 cubes. S'il y a d'autres joueurs, le troisième place 1 cube et le quatrième aucun.

10) ???

Cette étape de la mise en place sera révélée ultérieurement au cours de la campagne.

R10

11) Piocher sa main de départ

Chaque joueur pioche cinq cartes de son deck de départ, qu'il aura mélangé au préalable. Le premier joueur commence le premier tour.



De nouveaux éléments, absents de CLANK! Les Aventuriers du deck-building, sont utilisés lors des étapes 1, 2, 3 et 7 de la mise en place. Au cours de l'étape 4, les Secrets mineurs sont placés dans la Réserve générale et non sur le plateau de jeu (les Secrets majeurs sont placés sur le plateau mais les jetons en excès **sont** placés dans la Réserve générale). Les cartes Événement ne peuvent pas faire partie de la piste des Aventures de départ que vous constituez au cours de l'étape 6.

But du jeu

Pour le dire simplement, dans chaque partie vous avez deux objectifs (que vous jouiez en campagne ou non) :

- Récupérer un jeton Artefact et échapper à la mort (en retournant au Quartier Général de votre franchise).
- Obtenir un meilleur score que vos adversaires pour être déclaré Employé du mois.

Mais, en fait, ce n'est pas aussi simple que cela.

D'une part, CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated* est un jeu de deck-building. Chaque joueur commence avec son propre petit paquet de cartes (les mêmes pour tous), appelé un deck, qu'il va améliorer avec différentes autres cartes au cours de ses tours. Puisque les cartes ont des effets très variés, chaque deck (et donc la stratégie de chaque joueur) va devenir très différent au fur et à mesure du déroulement de la partie. L'élaboration de votre deck (et donc de votre stratégie) est une des clefs de votre réussite.

D'autre part, CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated* est un jeu legacy (encore une fois, c'est clairement indiqué dans son titre). Vous jouerez plusieurs parties constituant une campagne. Au cours de cette campagne, vous accepterez différents Contrats pour promouvoir votre Franchise et renforcer la réputation d'Acquisitions Incorporated. Pour cela, les joueurs peuvent être amenés à coopérer en prenant des décisions collectives, en se répartissant les explorations et en renonçant à des actions qui pourraient leur compliquer mutuellement la tâche. Cependant, si vous préférez, vous pouvez aussi être sans pitié et ne vous préoccuper que de vous-même (la Franchise ne devrait pas trop en souffrir, après tout, elle emploie sans vergogne des individus aussi merveilleux que vous).

Effectuer son tour de jeu

Vous commencez chacun de vos tours avec cinq cartes en main. Votre seule obligation pendant votre tour, c'est **de jouer toutes vos cartes** avant de le terminer. Vous pouvez cependant les jouer dans l'ordre de votre choix. Les cartes que vous jouez constituent votre « zone de jeu » devant vous et elles y restent jusqu'à la fin de votre tour.

La plupart des cartes génèrent des ressources dont vous avez besoin pour effectuer des actions. Ces actions sont variées et sont décrites à la page suivante dans la partie consacrée aux actions. **Vous pouvez effectuer chaque action autant de fois que vous le souhaitez**, tant que vous disposez des ressources requises. Vous pouvez attendre d'avoir joué toutes vos cartes avant d'effectuer vos actions ou, si vous préférez, les réaliser au fur et à mesure en fonction des cartes jouées.

La plupart des cartes génèrent au moins une des ressources suivantes :



COMPÉTENCE, principalement utilisée pour l'action Acquérir une carte.



ÉPÉE, utilisée pour l'action Combattre un Monstre (et parfois en complément d'une action Déplacement).



BOTTE, utilisée principalement pour l'action Déplacement.

Ces ressources (Botte, Épée et Compétence) se cumulent : vous pouvez ainsi jouer plusieurs cartes pour réunir les ressources nécessaires pour une action. Vous pouvez aussi répartir les ressources d'une même carte pour effectuer plusieurs actions. Les ressources non utilisées à la fin de votre tour sont perdues, aussi faites en sorte d'en utiliser le plus possible !

Les cartes génèrent également de l'Or, des CLANK! et permettent de piocher d'autres cartes :



OR. À chaque fois que vous gagnez de l'Or, prenez-le dans la Réserve générale et placez-le devant vous. Chaque Or vaut 1 point de victoire en fin de partie mais vous pouvez aussi l'utiliser en cours de partie, par exemple pour l'action Acheter au Marché.

CLANK! À chaque fois que vous faites CLANK! (par exemple : « +1 CLANK! »), ajoutez autant de cubes qu'indiqué de votre Réserve personnelle sur la zone CLANK! du Plateau Franchise (si votre Réserve est vide, vous ignorez cet effet). Il est aussi possible de retirer des CLANK!. Pour chaque CLANK! négatif obtenu, retirez un de vos cubes de la zone CLANK!. S'il n'y en a pas assez dans cette zone, vous pouvez utiliser le crédit de CLANK! qu'il vous reste à retirer pour annuler autant d'ajouts ultérieurs de CLANK! à ce tour. Les CLANK! négatifs en réserve sont perdus à la fin de votre tour.

PIOCHER DES CARTES. À chaque fois que vous devez piocher une ou plusieurs cartes, piochez-les dans votre deck personnel et non dans la pioche des Aventures. Si vous devez piocher une carte et qu'il n'en reste pas assez dans votre deck, mélangez votre défausse (sans ajouter les cartes actuellement dans votre zone de jeu) pour constituer un nouveau deck.

Certaines cartes ont des effets qui dépendent de ce que vous avez en votre possession ou de ce que vous avez fait au cours de votre tour (certaines sont détaillées ultérieurement dans la partie consacrée aux Effets des cartes). Vous bénéficiez des effets des cartes quel que soit l'ordre dans lequel vous les jouez.

Sur la carte *Combattante intérimaire*, il est écrit : « Si vous avez au moins un autre Compagnon dans votre zone de jeu, + . » Vous bénéficiez des Épées, que vous jouiez un autre Compagnon avant ou après la Combattante intérimaire.

Sur la carte *Herbologie*, il est écrit : « Si vous avez au moins un Fruit mystique, +. » Si vous récupérez un jeton Fruit mystique après avoir joué *Herbologie*, vous bénéficiez tout de même du bonus en points de Compétence.

Une fois que vous avez joué toutes vos cartes et effectué toutes les actions que vous vouliez, annoncez la fin de votre tour (Voir Terminer votre tour et Attaques du Dragon pour plus de détails.)

Acquérir une carte

Vous pouvez utiliser les points de Compétence pour acquérir des cartes à bannière bleue de la piste des Aventures.



Le coût en points de Compétence d'une carte est indiqué dans son coin inférieur droit. Une fois ce coût payé, **placez la carte dans votre défausse**. Elle n'a aucun effet pour l'instant, mais vous aurez la possibilité de la piocher et de la jouer ultérieurement une fois que vous aurez mélangé votre défausse pour constituer votre nouveau deck.

Ne remplacez pas immédiatement une carte prise sur la piste des Aventures par une nouvelle carte de la pioche des Aventures.

Vous pouvez aussi acquérir des cartes à bannière jaune de la piste des Actions permanentes. Ces cartes sont les mêmes dans toutes les parties. Il y en a un nombre limité et il peut ne plus y en avoir si les joueurs les acquièrent toutes.

Combattre un Monstre

Les Monstres sont représentées par les cartes à bannière rouge de la piste des Aventures. Au lieu de les acquérir avec des points de Compétence, vous les combattez avec des Épées.



Le nombre d'Épées nécessaire pour vaincre un Monstre est indiqué dans le coin inférieur droit de la carte.

Quand vous combattez un Monstre de la piste des Aventures, vous gagnez la récompense indiquée après VAINCU. Puis la carte est placée dans la défausse des Aventures (pas dans votre défausse). **Ne la remplacez pas immédiatement** par une carte de la pioche des Aventures.

Vous pouvez aussi combattre le Cultiste de la piste des Actions permanentes. Il n'est pas défaussé quand il est vaincu ; chaque joueur peut le combattre plusieurs fois à chaque tour et gagner à chaque fois sa récompense.

Déplacement



Les Bottes vous servent à vous déplacer sur le plateau. Chaque Botte vous permet de vous déplacer le long d'un chemin vers un nouveau lieu (de nombreux lieux ont des propriétés spéciales décrites dans Éléments du plateau).

Chaque chemin nécessite au moins une Botte. Certains chemins ont des conditions et des règles *supplémentaires* :

- Un chemin comportant des icônes d'empreintes de pas nécessite deux ou trois Bottes, comme indiqué. Certains sont des « chemins de montagne » (représentés par des pierres grises) et certains jetons peuvent interagir avec eux ; sinon, ils sont considérés comme des chemins normaux.
- Un chemin comportant des icônes de Monstre vous inflige 1 dégât par icône quand vous l'empruntez (voir État de santé et dégâts pour plus de détails). Pour chaque Épée que vous dépensez, vous évitez un de ces dégâts. Vous n'avez pas besoin d'avoir ou d'utiliser des Épées pour emprunter un chemin avec des icônes de Monstre.



R11

- Vous ne pouvez pas emprunter un chemin qui traverse l'eau (représenté par une icône de canoë) à moins de posséder un jeton Canoë (acheté au Marché).
- Un chemin en forme de flèche est à sens unique et ne peut être emprunté que dans la direction de la flèche. Vous ne pouvez pas l'emprunter dans le sens opposé.
- Certains chemins du plateau ne mènent nulle part ; il n'y a aucun lieu à l'autre bout. Vous ne pouvez pas emprunter ces chemins. Au cours de la campagne, ils deviendront accessibles quand vous aurez ajouté des destinations à leur extrémité (quand cela sera indiqué dans le Grimoire des secrets).



Acheter au Marché

Si vous êtes dans une Ville, vous pouvez acheter un jeton de la zone de Marché du Plateau Franchise.

Tous les objets sont disponibles dans toutes les villes et chacun coûte 7 Or. Placez chaque objet acheté devant vous, dans votre zone de jeu. Vous ne pouvez posséder **qu'un seul objet de chaque type** (mais comme pour les autres actions, vous pouvez choisir l'action Acheter plus d'une fois par tour pour acheter des objets *différents*).

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



Utiliser un Relais de poste

Si vous êtes dans un Relais de poste, vous pouvez louer ses services pour vous déplacer sur n'importe quel autre lieu du plateau comportant un Relais de poste.

Utiliser un Relais de poste nécessite toujours une Botte. Parfois, vous devrez aussi payer de l'Or : le coût total en Or est égal à la valeur indiquée sur le lieu de départ plus la valeur indiquée sur le lieu d'arrivée. (Par exemple : si le Relais de poste sur le lieu de départ indique 3 Or et que celui du lieu d'arrivée indique 5 Or, vous devez dépenser un total de 8 Or pour effectuer ce déplacement).



Récupérer un Artefact

Si vous êtes dans un lieu comportant un jeton Artefact, vous pouvez le récupérer et le placer dans votre zone de jeu. Contrairement aux autres jetons décrits ultérieurement dans la partie consacrée aux Éléments du plateau, vous n'êtes pas obligé de récupérer un Artefact quand vous entrez dans ce lieu pour la première fois.

Vous ne pouvez pas récupérer un jeton Artefact si vous en avez déjà un. Une fois que vous en avez pris un, vous devez le garder. Choisissez judicieusement ! Il est peut-être préférable d'en ignorer un pour aller en chercher un autre de plus grande valeur dans un lieu différent.

Quand vous récupérez un jeton Artefact, **avancez la figurine Dragon d'une case sur la piste de Fureur** de la gauche vers la droite. Dès que vous avez un Artefact, vous avez peut-être intérêt à tenter de rentrer au QG en haut du plateau de jeu.



Les icônes représentant un Canoë et celles représentant trois empreintes de pas, décrites dans Déplacement, sont des nouveautés, de même que l'action Utiliser un Relais de poste. Quand vous achetez au Marché, vous ne pouvez pas acheter plus d'un exemplaire de chaque objet. De plus, notez que Récupérer un Artefact est une action que vous pouvez effectuer n'importe quand au cours de votre tour. Vous pouvez le faire tant que vous restez dans un lieu comportant un Artefact et vous n'êtes pas obligé de le faire la première fois que vous entrez dans ce lieu.

Éléments du plateau

Relais de poste



Tant que vous êtes dans un Relais de poste, vous pouvez choisir l'action Utiliser un Relais de poste décrite dans la section Actions.

R12

Forêts



Quand vous entrez dans une Forêt (ou une Forêt de champignons), vous êtes épuisé. Vous ne pouvez plus dépenser de Botte pour l'action Déplacement pour le reste du tour.



Vous pouvez toujours dépenser des Bottes pour autre chose (par exemple, pour valider un Contrat nécessitant des Bottes).

Vous pouvez toujours vous déplacer grâce à un effet de Téléportation (décrit dans la partie Effets des cartes). Cependant, même si vous le faites, vous demeurez épuisé et vous ne pouvez plus dépenser de Botte pour une action de Déplacement à ce tour.

QG



Dans chaque partie, le lieu dans lequel vous commencez est votre Quartier Général. Y retourner avec un Artefact est le but du jeu (voir Fin de partie et Décompte des points). Une fois que vous avez quitté le QG, vous ne pouvez pas y revenir les mains vides, vous devez récupérer un Artefact sur le plateau avant d'y retourner.

Cercles magiques



Un Cercle magique n'est pas un lieu en tant que tel, mais un élément indiqué dans un angle de certains lieux du plateau. Les textes de diverses cartes vous permettent d'interagir avec les Cercles magiques ; sinon, ils n'ont aucun effet.

Récompenses

Certains lieux du plateau vous permettent de gagner quelque chose quand vous y entrez. Il n'est pas nécessaire d'y terminer votre tour mais vous ne bénéficiez de cette récompense qu'**une seule fois par tour** ; vous devez y retourner au cours d'un tour ultérieur pour recevoir à nouveau la récompense indiquée (vous pouvez entrer dans plusieurs lieux du même type au cours d'un même tour et gagner la récompense indiquée à chaque fois).

Liste de ce que vous pouvez gagner dans un lieu :



Secret mineur – prenez un Secret mineur au hasard dans la Réserve générale et révélez-le. Les effets des Secrets mineurs sont décrits au dos des règles.



Secret majeur – prenez le Secret majeur du lieu et révélez-le. Si le jeton du lieu a déjà été pris, *vous n'en prenez pas* d'autres dans la Réserve générale. Les effets des Secrets majeurs sont décrits au dos des règles.



Fruit mystique – prenez un Fruit mystique du lieu et placez-le devant vous sur sa face représentant le fruit « entier » visible.



Pioche de carte – piochez une carte de votre deck personnel.



Or – prenez la quantité d'Or indiquée dans la Réserve générale.



Soin – soignez 1 dégât (voir État de santé et dégâts pour plus de détails).

R13

La Forêt de champignons au centre de la face Bas-monde du plateau vous donne le choix entre un Fruit mystique OU des soins. Vous ne bénéficiez pas des deux.

R14

Villes



Tant que vous êtes dans une Ville, vous pouvez effectuer l'action Acheter au Marché décrite dans la partie Actions.

R15

R16

Étapes



Une Étape est un lieu du plateau comportant un numéro. Le numéro se réfère à un Paragraphe du Grimoire des secrets.

Quand un joueur entre dans un tel lieu, il marque une pause dans son tour et va au Paragraphe correspondant dans le Grimoire des secrets pour le lire (il reprendra son tour après).

Certains jetons Secret (majeur et mineur) peuvent être des Étapes. Ils sont utilisés de la même manière ; vous marquez une pause dans votre tour quand vous en trouvez un, et vous allez au Paragraphe correspondant dans le Grimoire des secrets pour le lire.



Les Forêts fonctionnent comme les Cavernes de Cristal de CLANK! Les Aventuriers du deck-building. Les Villes sont l'équivalent des Marchés. Les autres éléments du plateau sont nouveaux, veuillez donc à lire attentivement leur description.

Acquisition



L'effet d'ACQUISITION d'une carte ne s'applique qu'une seule fois, dès que vous la récupérez de la piste des Aventures (et non quand vous la

jouez ultérieurement à partir de votre main).

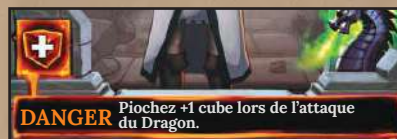
Apparition



L'effet d'APPARITION d'une carte s'applique dès que la carte est révélée sur la piste des Aventures (et avant une éventuelle attaque du Dragon qui pourrait aussi être déclenchée en

complétant la piste). Si des cartes avec un effet d'Apparition se trouvent sur la piste des Aventures au début de la partie, appliquez leurs effets avant le tour du premier joueur.

Danger



Lors de l'Attaque du Dragon, piochez un cube supplémentaire dans le Sac Dragon pour chaque carte DANGER 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 que vous n'avez pas encore jouées. Les effets d'une carte défaussée ne sont pas appliqués, c'est donc un moyen utile pour se débarrasser de cartes générant des CLANK! par exemple.

S'il vous est demandé de défausser une carte pour déclencher un effet, vous devez obligatoirement défausser une carte pour déclencher cet effet.

Exemple : sur la carte Consultante, il est écrit : « Vous pouvez défausser une carte pour piocher deux cartes. » Si vous n'avez pas de carte en main à défausser, vous ne pouvez pas piocher deux cartes.

Chaque joueur

La plupart du temps, quand il est demandé à « chaque joueur » de faire quelque chose, l'ordre dans lequel cette action est accomplie n'a pas d'importance. Dans les rares cas où l'ordre d'exécution serait important (par exemple, pour prendre une ressource limitée), commencez par le joueur dont c'est le tour (ou qui le termine) et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre (ignorez les joueurs qui se sont échappés ou qui ont été mis hors de combat ; voir Fin de partie et Décompte des points pour plus de détails.)

R17

R18

R19

Plus

Certaines cartes ont un symbole + à côté des icônes Compétence, Épée ou Botte qu'elles fournissent. Cela vous renvoie au texte de la carte qui peut permettre de générer des ressources supplémentaires de ce type.

Exemple : la carte Prêtre intérimaire accorde toujours au moins 2 points de Compétence. Le texte de cette carte indique : "Si vous avez au moins un autre Compagnon dans votre zone de jeu, +2." Ainsi, si vous avez au moins un autre Compagnon dans votre zone de jeu, vous gagnez un total de 4 points de Compétence.

R20

Téléportation

La téléportation est un mode de déplacement spécial qui vous permet de vous déplacer directement d'un lieu à un autre. Vous n'avez pas besoin de Bottes pour ce déplacement (vous restez cependant épuisé si vous êtes entré dans une Forêt au cours de ce tour).

Bien souvent, une téléportation vous transporte dans un « lieu adjacent » : un lieu connecté par un chemin à celui que vous occupez actuellement. Ignorez les icônes le long de ce chemin. Vous pouvez même emprunter un chemin à sens unique dans la direction opposée à la flèche.

Bannir

Certaines cartes et jetons peuvent vous contraindre à Bannir une carte. Cela supprime définitivement une carte de votre deck, pour la partie en cours, ce qui peut se révéler une très bonne chose : vous débarrasser des cartes relativement faibles de votre deck de départ. Quand vous Bannissez une carte, remettez-la dans la boîte de jeu.

Notez que Bannir une carte n'est pas la même chose que la Détruire ! Un bannissement n'est pas permanent ; à la fin de la partie, la carte Bannie retourne d'où elle vient (le deck de départ d'un joueur, la pioche des Aventures, etc.) et sera de nouveau utilisée au cours de votre prochaine partie.



Faites attention à ne pas confondre « Bannir » et « Détruire. » L'effet de bannissement est identique à celui de CLANK! Les Aventuriers du deck-building, il n'est pas permanent. Au cours de la campagne, vous Détruirez des cartes qui seront retirées de manière définitive de votre exemplaire du jeu.

Terminer le tour et Attaques du Dragon

Une fois que vous avez joué toutes vos cartes et effectué toutes vos actions, vous annoncez tout simplement la fin de votre tour. Puis vous effectuez les phases suivantes, dans l'ordre :

1) Valider des Contrats

Si vous avez rempli les conditions d'un ou plusieurs Contrats qui doivent être Validés à la fin d'un tour, appliquez ce qui est indiqué dessus (les Contrats sont décrits plus en détail dans la partie Contrats).

2) Réinitialiser la zone de jeu et piocher une nouvelle main de cartes

Placez toutes les cartes de votre zone de jeu dans votre défausse. Les cartes de la défausse doivent être face visible pour facilement différencier votre défausse de votre deck.

Piochez cinq nouvelles cartes de votre deck personnel pour préparer votre prochain tour (dans les rares cas où vous avez déjà des cartes en main après avoir validé un Contrat, piochez cinq cartes de plus pour votre prochain tour).

3) Compléter la piste des Aventures

S'il y a moins de six cartes sur la piste des Aventures, complétez les emplacements vides avec de nouvelles cartes de la pioche des Aventures (il ne doit y avoir aucun espace vide dans la piste des Aventures au début du tour du joueur suivant).

- Si vous révélez une carte Événement en complétant la piste des Aventures, appliquez ses effets immédiatement, défaussez-la dans la défausse des Aventures, puis continuez à compléter la piste des Aventures.
- S'il y a déjà plus de cartes que nécessaire sur la piste des Aventures (en raison des instructions d'une carte ou du Grimoire des secrets), vous n'avez rien à faire.
- Dans les rares cas où il n'y a pas assez de cartes dans la pioche des Aventures pour compléter la piste, mélangez la défausse des Aventures pour former une nouvelle pioche des Aventures.

4) Effectuer une éventuelle Attaque du Dragon

Si au moins une des cartes ajoutées à la piste des Aventures comporte le symbole Attaque du Dragon, Malathrex attaque ! Le Dragon n'attaque qu'une seule fois, quel que soit le nombre de symboles Attaque du Dragon révélés. Notez également que seul un symbole *nouvellement* révélé provoque une attaque. Les cartes présentes sur la piste des Aventures depuis plusieurs tours ne déclenchent pas de nouvelles attaques.



Pour effectuer une Attaque du Dragon, prenez tous les cubes de la zone CLANK! et placez-les dans le Sac Dragon. Mélangez le contenu du sac puis piochez un nombre de cubes égal au nombre de cubes indiqué sur la case occupée par la figurine Dragon sur la piste de Fureur. Chaque cube noir pioché est mis de côté mais chaque cube de couleur représente un dégât infligé au joueur de cette couleur (les cubes qui ne sont pas piochés restent dans le sac, ils pourront être piochés ultérieurement). Plus vous générez de CLANK!, plus vous risquez d'attirer l'attention du Dragon et de subir son attaque. Savoir gérer le bruit que vous faites est un des secrets de la survie !

R21

La fureur du Dragon augmente en cours de partie. À chaque fois qu'un Artefact est récupéré, et à chaque fois qu'un Œuf de Dragon doré (une catégorie de Secrets mineurs) est découvert, avancez la figurine Dragon d'une case sur la piste de Fureur. Cela peut augmenter le nombre de cubes à piocher lors de l'attaque suivante. Plus le nombre de cubes piochés est important, plus la partie devient périlleuse. Progresssez avec prudence !

Dans les rares cas où le Sac Dragon est vide après une attaque, la partie se termine immédiatement, tous les joueurs encore en jeu sont mis hors de combat.

État de santé et dégâts

La santé des joueurs est représentée sur une piste d'État de santé située dans le coin supérieur gauche du Plateau Franchise. Quand vous subissez des dégâts en cours de partie, placez vos cubes sur les emplacements encore libres de votre piste d'État de santé, en commençant par l'emplacement tout en bas.

- Si les dégâts proviennent d'une Attaque de Dragon, utilisez les cubes qui ont été piochés du Sac Dragon.
- Si les dégâts sont dus à une autre raison, prenez des cubes de votre Réserve personnelle. Vous ne pouvez pas volontairement subir des dégâts de cette manière (par exemple, en vous déplaçant le long d'un chemin avec une icône de Monstre sans dépenser une Épée) si vous n'avez plus de cubes dans votre Réserve ou si cela vous fait remplir complètement votre piste d'État de santé !

 Certains effets peuvent soigner des dégâts que vous avez subis. Quand vous vous soignez, retirez un cube de votre couleur sur votre piste d'État de santé et remettez-le dans votre Réserve personnelle. Vous pourrez le réutiliser pour un CLANK! plus tard.

Si votre piste d'État de santé est complètement remplie, vous êtes mis hors de combat (voir Fin de partie et décompte des points).



Il y a un ordre à respecter pour les phases de votre fin de tour. La phase 1 (Validez des contrats) est une nouveauté. Au cours de la phase 3 (Complétez la piste des Aventures) il se peut qu'une carte Événement soit révélée. Enfin, la partie se termine immédiatement si le Sac Dragon est vide après une attaque.

Exemple de tour

La joueuse verte commence son tour en jouant les cartes suivantes :



Elle applique le texte de ses cartes au fur et à mesure qu'elle les joue. Elle ajoute 1 CLANK! à la zone CLANK! à cause de Faux pas, avant de le retirer grâce à Déguisement de luxe (Déguisement de luxe lui permet de retirer un autre CLANK!, ce qu'elle pourra faire plus tard au cours de son tour si elle devait ajouter un autre CLANK!).

Elle dispose d'un total de trois Bottes. Elle en utilise deux pour se déplacer le long de deux chemins différents puis entre dans une Forêt. Elle ne peut donc plus dépenser de Botte pour se déplacer à ce tour, elle ignore alors sa troisième Botte.

Puisqu'elle se trouve dans une Forêt, elle peut combattre la Dryade sur la piste des Aventures. Elle utilise ses deux Épées pour cela, et gagne 2 points de Compétence (récompense indiquée sur le texte VAINCU de la carte Dryade). Puis elle place ce Monstre sur la défausse des Aventures.

Elle dispose désormais de 5 points de Compétence (3 grâce aux cartes qu'elle a jouées et 2 grâce à la Dryade qu'elle a vaincue). Elle les utilise pour acquérir la carte Extorsion de la piste des Aventures puis la place dans sa défausse (elle vient d'acquérir la carte, donc elle n'obtiendra ni l'Or ni les Bottes que la carte octroie avant d'avoir mélangé sa défausse, d'avoir pioché cette carte et de l'avoir jouée).

Puisqu'elle a joué toutes ses cartes en main et qu'elle a utilisé toutes les ressources qu'elle pouvait, la joueuse verte annonce la fin de son tour. Elle n'a validé aucun Contrat à ce tour, elle place alors toutes les cartes jouées dans sa défausse avant d'en piocher cinq autres de son deck personnel pour son prochain tour.



Puis elle complète la piste des Aventures. Après le tour de la joueuse verte il ne reste que quatre cartes, elle pioche donc deux cartes de la pioche des Aventures et les révèle pour compléter les emplacements vides. Une des cartes comporte le symbole Attaque du Dragon ce qui déclenche une attaque à ce tour.



Tous les cubes de la zone CLANK! sont placés dans le Sac Dragon. La figurine Dragon est actuellement sur la cinquième case de la piste de Fureur ; ainsi, quatre cubes sont piochés du Sac.

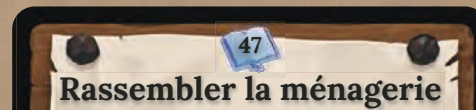


Un cube est noir, il est mis de côté et n'affecte personne. Le second est vert, la joueuse verte subit 1 dégât. Les deux derniers cubes sont jaunes ; le joueur jaune subit donc 2 dégâts.

Contracts

Au cours de la campagne, le Grimoire des secrets vous indiquera de prendre des cartes Contrat dans le Cardporium et de les placer sur la piste des Contrats (au-dessus de la piste des Actions permanentes). Les cartes Contrat sont utilisées au cours de la campagne pour représenter vos efforts au profit de la franchise Acquisitions Incorporated. Elles ne sont jamais mélangées avec la pioche des Aventures ni dans le deck d'un joueur.

Il y a un numéro en haut de certaines cartes Contrat qui correspond au numéro de l'Étape qui a permis de les prendre dans le Cardporium. Cela vous rappelle que le scénario concernant ce Contrat est déjà en cours ; il est donc inutile de consulter le Grimoire des secrets à chaque fois qu'un joueur entre dans le lieu avec ce numéro.



Pour Valider un Contrat, vous devez généralement remplir certaines conditions et/ou payer un certain coût indiqué dans son texte. N'importe quel joueur peut Valider ces conditions, le plus souvent à la fin de son tour.

- Valider un Contrat vous permet généralement d'aller à un Paragraphe du Grimoire des secrets pour le lire, et peut vous valoir une récompense. N'oubliez pas de lire chaque Paragraphe entièrement. Si vous vous arrêtez en plein milieu pour effectuer ce qui vous est demandé, pensez à reprendre votre lecture après coup.
- Certains Contrats peuvent être Validés de différentes manières. Vous devez choisir une des options proposées.
- Certains Contrats ne peuvent être Validés qu'au cours d'une partie effectuée sur une face bien précise du plateau de jeu : le Haut-monde ou le Bas-monde. Au cours de la mise en place, vous pouvez mettre de côté les Contrats qui ne peuvent pas être Validés sur la face actuelle du plateau de jeu. Vous pourrez les utiliser quand vous jouerez sur la face appropriée lors d'une prochaine partie.
- Certains Contrats nécessitent que vous vous rendiez sur un lieu spécifique du plateau de jeu. Vous pouvez utiliser les jetons Destination pour marquer ces lieux.



Quand une carte Contrat est Validée, vous pouvez la Détruire. Vous n'en aurez plus jamais besoin.

Progression individuelle au cours de la campagne

Sur la boîte de deck personnel d'un joueur, il y a deux manières de prendre note de sa progression individuelle au cours de la campagne : Statut d'associé et Objectifs personnels.

Le **Statut d'associé** correspond à votre position au sein de la franchise Acquisitions Incorporated. C'est une piste que vous complétez en gagnant des Marques de prudente reconnaissance. Les Marques peuvent être gagnées de nombreuses manières, y compris en Validant un Contrat, grâce à des Paragraphes du Grimoire des secrets et lors de l'entretien d'évaluation des employés en fin de partie. À chaque fois que vous gagnez une Marque, utilisez un marqueur pour cocher une case vide sur votre piste de Statut d'associé. Vous remarquerez que cette piste est divisée en sections. Cela sera expliqué plus tard (avec l'entretien d'évaluation des employés) dans le chapitre Fin de partie en mode campagne.

Les **Objectifs personnels** sont une liste de tâches uniques à chaque joueur. Dès que vous en terminez une, utilisez un marqueur pour cocher une des cases correspondantes. Certains Objectifs personnels peuvent être accomplis plus d'une fois au cours d'une partie (par exemple : « Récupérer un Secret majeur »). À chaque fois que vous remplissez une rangée complète, vous gagnez une Marque de prudente reconnaissance à la fin de la partie (voir Fin de partie en mode campagne pour plus de détails).



Sur cette page sont décrits des éléments totalement nouveaux de CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated. Vous devez donc lire ce passage attentivement.

Fin de partie et décompte des points

Une partie se termine quand **tous** les joueurs ne sont « plus en service. » Il y a deux manières pour que cela se produise :

Vous terminez volontairement votre service quand vous vous **échappez**. Cela se produit quand vous arrivez au QG avec un Artefact. Vous terminez votre tour puis, avant de compléter la piste des Aventures, vous retirez votre figurine du plateau et tous vos cubes CLANK! de la zone CLANK!. De plus, prenez le jeton Chopine de votre couleur près du QG ; il rapporte 20 points de victoire supplémentaires !

Vous terminez involontairement votre service quand vous êtes mis **hors de combat**. Cela se produit quand votre piste d'État de santé est pleine (comme cela est expliqué dans État de santé et dégâts). Couchez votre figurine.

Si vous n'avez pas d'Artefact, ou si votre figurine se trouve dans la Zone de danger du plateau... c'est une mauvaise nouvelle pour vous. Au lieu de calculer votre score comme cela est décrit ci-après, **vous marquez 0 point de victoire** (il y a des effets supplémentaires si vous jouez la campagne ; voir Fin de partie en mode campagne).

Zone de danger

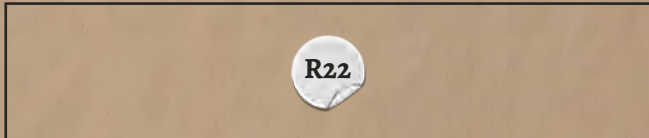


Une fois qu'un joueur n'est plus en service (d'une manière ou d'une autre), il ne joue plus son tour de la même manière. À partir de maintenant, il n'ajoute plus de CLANK! à la zone CLANK!. Les cartes qui affectent tous les joueurs ne l'affectent plus. Il ne subit pas de dégâts lorsque ses cubes sont piochés du Sac Dragon. Il ne pioche plus de cartes ni n'en joue, et ne peut plus effectuer d'actions habituelles.

Au lieu de cela, lorsqu'arrive le tour d'un joueur qui n'est plus en service, celui-ci prend tous les cubes de la zone CLANK! et les met dans le Sac Dragon. Il mélange son contenu et, en ignorant la case où se trouve actuellement la figurine Dragon sur la piste de Fureur, ainsi que les éventuelles cartes comportant un symbole Danger sur la piste des Aventures, il pioche exactement quatre cubes (ou, dans une partie à 2 joueurs, six cubes). Les dégâts sont attribués comme lors d'une Attaque de Dragon.

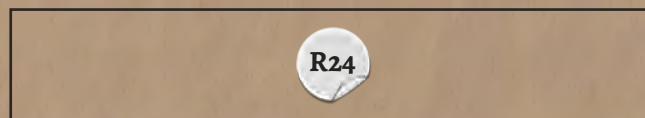
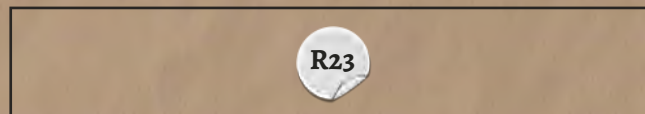
Une fois que tous les joueurs ne sont plus en service, tous ceux qui ont récupéré un Artefact, et qui n'ont pas été mis hors de combat dans la Zone de danger, font le décompte de leurs points de victoire comme suit :

-  La valeur de leur Artefact. (Vous ne marquez aucun point si vous n'en avez pas !)



-  La valeur des autres jetons qu'ils ont récupérés. (y compris leur jeton Chopine s'ils sont parvenus au QG).
-  Un nombre de points égal au total de leur Or accumulé.

-  Les points de victoire accordés par les cartes de leur deck personnel, y compris celles de leur main et de leur défausse. (La valeur d'une carte est indiquée dans son coin supérieur droit).



Le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire est le vainqueur de cette partie et il est déclaré Employé du mois de la franchise ! (tout du moins jusqu'au début de votre prochaine partie). En cas d'égalité, c'est le joueur possédant l'Artefact de plus haute valeur qui l'emporte.

Si vous jouez en mode campagne, continuez jusqu'à la page suivante : Fin de partie en mode campagne.



Les Profondeurs de CLANK! Les Aventuriers du deck-building sont remplacées par la Zone de danger. Il n'y a plus de compte à rebours quand un joueur n'est « plus en service » (en s'échappant ou en étant mis hors de combat) ; voir précédemment comment gérer les joueurs éliminés. Quand un joueur s'échappe, il retire tous ses CLANK! de la zone CLANK!.

Fin de partie en mode campagne

Dans la plupart des jeux de plateau, quand vous terminez une partie, vous vous contentez de ranger les éléments dans la boîte et de tout recommencer la prochaine fois que vous voulez y jouer. Puisque *CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated* est un jeu legacy, la fin d'une partie ne se limite pas au décompte des points de victoire afin de déterminer un vainqueur. Au cours d'une campagne, respectez les phases suivantes à la fin de chaque partie.

1) Remplir le Rapport de mission

Inscrivez les scores obtenus dans la rangée appropriée des Rapports de mission (calculez les scores comme cela est décrit dans Fin de partie et décompte des points). Si vous n'avez pas encore indiqué qui était l'Associé vedette de cette partie, le Paragraphe Épilogue que vous lirez à la prochaine phase vous expliquera ce qu'il faut faire).

Vos Rapports de mission (ainsi que vos Marques de prudente reconnaissance) vont être examinés par la Maison-Mère pour évaluer vos performances à la fin de la campagne.

2) Lire les Contrats et le Paragraphe Épilogue

Vérifiez si certains Contrats ont des instructions à respecter lors de la fin de partie et faites ce qui est éventuellement indiqué.

Ensuite, allez au Paragraphe Épilogue du Grimoire des secrets et lisez à voix haute la conclusion pour la partie que vous venez de terminer (comme cela est stipulé dans le document Rapports de mission). Suivez les instructions de ce Paragraphe.

3) Effectuer l'Évaluation des employés

Chaque joueur complète la piste de Statut d'associé de sa boîte de deck personnel et s'attribue une Marque de prudente reconnaissance pour chacune des conditions suivantes remplies au cours de la partie :

- Marquer plus de 0 point de victoire.
- Gagner la partie.
- Remplir une rangée d'Objectifs personnels de sa boîte de deck personnel.

R25

Quand vous cochez la première case d'une nouvelle section de la piste, vous êtes promu, et vous accédez à un nouveau Statut d'associé : Bronze, Argent ou Or ! Allez au Paragraphe du Grimoire des secrets correspondant au numéro que vous venez de cocher, et lisez-le.

Notez que si vous êtes promu en cours de partie, vous devez attendre la fin des procédures administratives (vous lirez le Grimoire des secrets à la fin de la partie, pendant l'étape d'Évaluation des employés).



Cette page explique les étapes à suivre à la fin d'une partie en mode campagne. Vous devez entièrement la lire.

4) Réorganiser les éléments du jeu

Les joueurs reconstituent leur deck de départ. Les cartes acquises à partir de la piste des Actions permanentes ou de la piste des Aventures retournent dans les paquets correspondants. Les cartes Bannies sont également remises à leur place. Chaque joueur doit avoir le deck de 10 cartes avec lequel il a commencé.

R26

Les joueurs ne conservent aucun jeton d'aucune sorte entre deux parties. Remettez l'Or, les Secrets et les autres jetons dans la Réserve générale, y compris ceux qui ont été mis de côté ou remis dans la boîte en cours de jeu.

R27

5) Vérifier la mort d'un joueur

R28

Si un joueur a marqué 0 point de victoire au cours de cette partie, ajoutez un X à la piste des Entreprises Dran (à la fin de ces règles). N'ajoutez qu'un seul X, même si plusieurs joueurs ont marqué 0 point.

Après avoir ajouté un X, allez au Paragraphe **167** du Grimoire des secrets pour le lire.

6) Continuer ?

Vous pouvez choisir d'enchaîner directement avec le chapitre suivant de la campagne. Sinon, chaque joueur range son deck de départ dans sa boîte de deck personnel (avec ses cubes CLANK!).

Les cartes Contrat qui sont encore sur la piste des Contrats seront remises en jeu au cours de la partie suivante. Vous les placerez près du plateau de jeu au cours de la première étape de la mise en place (si, en attendant, vous rangez le jeu, mettez ces Contrats avec les cartes de la piste des Actions permanentes pour les retrouver lors de votre prochaine partie).

Le choc des Franchises

Au fur et à mesure de la campagne, chaque exemplaire de CLANK! *Acquisitions Incorporated* devient aussi unique que ceux qui y jouent. En fonction de vos choix, votre plateau sera différent, le choix des cartes de la pioche des Aventures ne sera pas le même, etc. Vous pouvez alors exporter votre Franchise et l'utiliser avec un autre exemplaire du jeu en mêlant votre plateau et une pioche des Aventures différente, votre Plateau Franchise avec un plateau différent, bref, tout ce que vous pouvez imaginer !

Afin de ne pas vous gâcher la surprise, nous vous conseillons de ne pas mélanger des exemplaires de CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated*, à moins d'avoir terminé la campagne des deux jeux. Mais si vous êtes trop impatient, **n'utilisez pas le Grimoire des secrets !** Ignorez les Étapes, les Contrats et toutes les autres références aux éléments de l'histoire en cours. De plus, puisque vous n'êtes plus sur le territoire qui vous a été assigné, vous ne gagnez pas de Marque de prudente reconnaissance. Vous pouvez poursuivre votre campagne ultérieurement, avec votre exemplaire du jeu intact.

Une aventure classique

Une fois que vous avez terminé la campagne, il est possible de mélanger des éléments de CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated* avec CLANK! *Les Aventuriers du deck-building*.

Vous pouvez utiliser le plateau de jeu *Legacy* et le Plateau Franchise comme s'ils s'agissaient d'extensions pour CLANK!. Installez les différents éléments comme habituellement, mais utilisez la pioche Donjon du CLANK! d'origine.

Vous pouvez aussi choisir de mélanger des cartes de la pioche des Aventures de CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated* avec celles de la pioche du Donjon de CLANK!. Notez que certains éléments du jeu *Legacy* tels que les Fruits mystiques, les Fantômes et les Agents de Dran n'existent pas dans le jeu d'origine. Si vous jouez sur le plateau du CLANK! d'origine, vous pouvez choisir de retirer les cartes faisant référence à ces éléments.

Héros personnalisés

Vous pouvez aussi utiliser les Packs de personnages CLANK! : ce sont des extensions jouables aussi bien avec CLANK! *Les Aventuriers du deck-building* qu'avec CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated* !

Sortez la grosse artillerie avec l'Upper Managment Pack ! Incarne les légendaires aventuriers Omin Dran, Jim Darkmagic, Viari, et Môrgæn, avec des decks de départ uniques et personnalisés, et de magnifiques figurines à collectionner (leur utilisation peut être à l'origine de légères incohérences narratives. Consultez votre alchimiste.)

Si vous préférez gravir les échelons de la corporation, le « C » Team Pack ajoute les personnages Walnut Dankgrass, Rosie Beestinger, K'thriss Drow'b et Donaar Blit'zen, ainsi que de nouvelles figurines et des decks personnalisés. Ce ne sont pas des Cadres supérieurs mais ils survivront (probablement) et, dans le cas contraire... on embauche à tour de bras !



Crédits

Concept du jeu

Andy Clautice

Responsable du design

Paul Dennen

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique et design graphique

Clay Brooks, Anika Burrell, Derek Herring,
Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

Illustrations des cartes

Harvey Heinrich, Derek Herring, Kenan Jackson,
Eun Kyung, Samson Ledesma, Han Pyo Lee,
Paul Medalla, Melvin Quito, Raul Ramos, Hyung Sun,
Man Suk, Alben Tan

Rédaction

Andy Clautice

Production

Evan Lorentz, Tim McKnight

Design complémentaire et développement du jeu

Paul Dennen, Evan Lorentz, Tim McKnight, Kevin Spak

Renegade France

Chef de projet gamme Renegade France

Simon Gervasi

Traduction et relecture

Philippe Tessier & Sylvain Chane-Pane

Pour Penny Arcade

Rédaction supplémentaire

Jerry Holkins

Illustration de couverture

Mike Krahulik

Responsable du design

Francisco Villaseñor

Production

Elyssa Grant

Remerciements :

À tous les membres de l'équipe de Dire Wolf Digital
ainsi qu'à leurs amis et à leurs familles qui nous
ont aidés à tester CLANK! Legacy: Acquisitions
Incorporated.



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.renegadegames.com



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

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

Publié par : Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.

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

ACQUISITIONS INCORPORATED and the "AI" logo are registered trademarks of Penny Arcade, Inc.

Acquisitions Incorporated and the Jim Darkmagic, Omin Dran, Viari and Morgaen characters are properties of Penny Arcade, Inc. © 2010-2014. All rights reserved.

Objets du Marché



Canoë

Vous pouvez utiliser les chemins qui traversent des étendues d'eau (identifiées par une ligne en pointillés bleu et blanc).
(Vaut également 5 points de victoire à la fin de la partie.)



Couronne

Valeur équivalente au nombre de points indiqués.
(Chaque joueur prend la Couronne de la plus haute valeur disponible quand il en achète une).

R29

R30

R31

Secrets majeurs



Œuf de Dragon noir

Conservez ce jeton : il vaut 3 points de victoire à la fin de la partie.
Tous vos adversaires ajoutent +3 CLANK!



Éclair de génie

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



Super trésor

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



Potion de super soins

À utiliser durant votre tour pour soigner 2 dégâts.
(À conserver jusqu'à utilisation après quoi vous remettez le jeton dans la boîte).

R32

Secrets mineurs



Œuf de Dragon doré

Conservez ce jeton : il vaut 3 points de victoire à la fin de la partie.
Avancez la figurine Dragon d'une case sur la piste de Fureur.



Potion de soin

À utiliser durant votre tour pour soigner 1 dégât.
(À conserver jusqu'à utilisation après quoi vous remettez le jeton dans la boîte).



Potion de force

À utiliser durant votre tour pour gagner 2 Épées.
(À conserver jusqu'à utilisation après quoi vous remettez le jeton dans la boîte).



Potion de rapidité

À utiliser durant votre tour pour gagner 1 Botte.
(À conserver jusqu'à utilisation après quoi vous remettez le jeton dans la boîte).



Bannir une carte

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



Trésor

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

R33



Certains objets du Marché et Secrets sont différents par rapport à CLANK! Les Aventuriers du deck-building. La piste des Entreprises Dran est un nouvel élément du jeu.

Piste des Entreprises Dran

Acquisitions Incorporated est l'organisation premium d'aventuriers à louer sur ce plan d'existence et sur plusieurs autres. Mais la concurrence existe. La principale organisation rivale dont vous entendrez souvent parler, c'est celle des Entreprises Dran. À chaque fois que le Grimoire des secrets (ou une règle) vous indique d'ajouter un X sur la piste des Entreprises Dran, cochez la case vide la plus à gauche de la piste ci-dessous. À chaque fois que cette case correspond à un numéro, allez immédiatement au Paragraphe correspondant dans le Grimoire des secrets pour le lire.

		17				88				93					148
--	--	----	--	--	--	----	--	--	--	----	--	--	--	--	-----