



Paul Dennen
társasjátéka

CLANK! IN! SPACE!

A DECK-BUILDING ADVENTURE

fordította:
Beorn (2018)

lektorálta:
Profundus Librum

nem hivatalos és
nem szó szerinti fordítás!

A gonosz Lord Eradikus sikeresen meghódította már az egész galaxist, és jelenleg a zászlóshajóján ünnepli győzelmét, a Tökéletes Eradikus-on. Vaskezü uralkodó, de a legértékesebb tárgyai valahogy mégis mindig kicsúsznak kiborg-karmai közül. A tolvajtársas-
iddal együtt elhatároztátok, hogy besurrantok a zászlóshajó fedélzetére, meghekkelitek a parancsmódulatokat, és lopni fogtok tőle.

Utad során szövetségesekre és extra zsákmányra tehetsz szert. Ám vigyázz, egy elhibázott lépés, és: Klank! A figyelmetlenséged által keltett zaj felkelti Lord Eradikus figyelmét, akinek ráadásul minden meghekkelt parancsmódul és elloptott ereklje is egyre inkább növeli a dühét. Jobban jársz, ha a tolvaj cimboráid hangosabbak lesznek nálad, így esetleg elmenekülhetsz, és életben maradhatsz...

Játéktartozékok



7 játéktábla-darab
3 közülük kétoldalas



43 tartalékkártya
15 FAZR, 15 Boldly Go
12 Memory Core, 1 GØB-LIN



10 lapból álló kezdőpakli (4×)
mind a 4 pakli tartalma:
6 Hack, 2 Stumble, 1 Access, 1 Scramble



**100 kártyából álló
kalandpakli**



6 ereklje



11 nagyobb titok



18 kisebb titok



120 Clank! kocka
mind a 4 színben 30-30



főellenfél-jelölő



24 fekete főellenfél-kocka
4 piros fejvadász-kocka



8 piaci tárgy
2 mesterkulcs, 2 telepad jelszó
2 eű. csomag, 2 csempészáru



piactábla



blokádjelző



5 erőkristály



8 adatkocka
mind a 4 színben 2-2



kreditek



4 menekülő kapszula



4 parancskód-jelző



4 játékos figura



főellenfél-zsák

Játék előkészítése

A

Állítsd össze a zászlóshajót ábrázoló játéktáblát. A tábla modulokból áll, melyből hármat minden játékban használni fogtok: Cargo Bay, Command és Corridor. A másik 3 egyforma elem tetszőleges oldalával felfele helyezhető el a 3 lehetséges pozícióban.

Az első játékotok során az alábbi modulokat javasoljuk:

1. Hydroponics
2. Doomsday Cannon
3. Med Lab

B

Minden játékos válasszon magának egy szint, vegye el a színéhez tartozó figuráját, a 30 **Clank! kockáját** és a 2 **adat-kockáját**, melyeket tegye maga elé, így alakítva ki a saját kockakészletét.

Minden játékos vegyen el egyet a 10 lapból álló **kezdőpakliból** is, ami a következő lapokból áll: 6 Hack, 2 Access, 2 Stumble és 1 Scramble.

Helyezd el a jelzőket a játéktáblán az alábbiak szerint:

C



Tedd a 6 **ereklyét** (5-30-as értékekben) képpel felfelé a játéktábla megfelelő számokkal jelölt mezőire.

Amennyiben 4-nél kevesebb játékos játszik, akkor előtte keverd meg képpel lefelé az ereklyéket, majd néhányat véletlenszerűen tegyél vissza közülük a játék dobozába:

- 3 játékos esetén 1 ereklyét,
- 2 játékos esetén 2 ereklyét.

D



Keverd össze képpel lefelé a **nagyobb titkokat**, majd tegyél 1-1 darabot minden (nagy kérdőjellel megjelölt) nagyobb titok mezőre.

E



Keverd össze képpel lefelé a **kisebb titkokat**, majd tegyél 2-2 darabot minden (kis kérdőjellel megjelölt) kisebb titok mezőre.

A jelzőket kérdőjellel felfelé tedd le! Ki fog maradni néhány nagyobb- és kisebb titokjelző. Ezeket (anélkül, hogy megnéznétek) tedd vissza a játék dobozába.

F

Tedd a piactáblát a játéktábla mellé, és tedd rá az összes piaci tárgyat: 2 csempészárú, 2 mesterkulcs, 2 eü. csomag és 2 telepad jelszó.



Ha ketten játszotok, csak 1-1 tárgyat tegyél ide.

G



Tedd a 4 **menekülő kapszulát** a Cargo Bay modul megfelelő mezőire.

H

Tedd az (1-es, 5-ös és 10-es értékű) **krediteket**, az 5 **erőkristályt** és játékosonként 1-1 **parancskód-jelzőt** egy kupacba a játéktábla mellé, egy közös készletet – a bankot – létrehozva ezzel.

Készítsd elő az őrzőngéssávot (Rage Track) az alábbiak szerint:

I

Tedd a 4 piros **fejvadász-kockát** az őrzőngéssáv 3 megjelölt mezőjére: 1-1 darab kerül a piros zóna első 2 mezőjére és 2 darab a sáv legutolsó mezőjére.

J

Tedd a **blokádjelzőt** a piros zóna utolsó mezőjére.

K

A játékosok számától függően tedd a **főellenfél-jelölőt** a az őrzőngéssáv megfelelő mezőjére (például 3 játékos esetén a zöld zóna utolsó mezőjére).

L

Tedd a 24 fekete **főellenfél-kockát** a **főellenfél-zsákba**, és tedd a zsákot valahová a tábla mellé.

M

Tedd a GØB-L1N szörnykártyát, valamint a FAZR, Boldly Go és Memory Core **tartalékkártyák** kupacait egymás mellé a játéktábla közelébe, létrehozva így a tartalékokat.

N

Keverd meg képpel lefelé a **kalandpaklit**, majd csapd fel az első 6 lapot az asztalra, létrehozva ezzel a kalandsort.

Ha bármelyik felcsapott kártyán van egy főellenfél támadás szimbólum (lásd jobbra), azt keverd vissza a pakliba, és mindaddig csapj fel helyette egy-egy újabb lapot, amíg egyik felcsapott kezdő kártya sem tartalmaz ilyen szimbólumot.



Hagyj helyet a kalandpakli mellett a dobott lapoknak is.

O

Minden játékos tegye a saját **figuráját** a Cargo Bay modul jelölt kezdő mezőjére, majd keverje meg képpel lefelé a saját 10 lapos **kezdőpakliját**, és húzza fel belőle az első 5 lapját.

P

A legcsendesebb játékos kezdi a játékot (de választhatok véletlenszerűen is valakit magatok közül). A játékosok az óramutató járásával megegyező irányba követik egymást.

A kezdőjátékos tegye 3 Clank! **kockáját** a játéktábla Clank! kockaterületére. A 2. játékos 2 Clank! **kockája** kerül ide, a 3. játékos 1 Clank! **kockája**, míg a 4. játékosnak egyelőre nem kell ide tennie egy kockáját sem.

A következő oldalon egy négyszemélyes játék előkészítésének példaábráját találod.

0



B

E

A

C

J

G

P

I

K

D

H

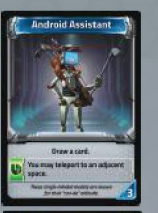
F

L

N

M

3



Tehát, szeretnél tolvaj lenni?

A **Clank! In! Space!** egy pakliépítő játék. Minden játékos egyforma paklival kezd, amelyet folyamatosan fejlesztgetni, építeni fog a játék során.

A játék során különböző kártyákra fogtok szert tenni. Mivel a kártyák különféle dolgokat tudnak csinálni, így minden játékos paklija (és ezzel a saját stratégiája) a játék előrehaladtával egyre inkább eltérővé fog válni.

Minden alkalommal, amikor eldobsz egy kártyát a kezedből, tedd azt képpel felfele a dobott lapjaid közé. Bármilyen esetben, amikor kártyát kellene húznod, de a húzópaklidban már nincsenek lapok, keverd össze képpel lefelé a dobópaklidat, egy új húzópaklit képezve a lapjaiból. Minden egyes keverésnél az újonnan szerzett kártyáid segítségével a paklid egyre nagyobb és egyre erősebb lesz!

Nem ez az első rablásom...

Ha korábban már játszottál bármelyik **Clank!** pakliépítő kalandjátékkal (de ez az első kalandod az űrben), akkor azt gondolhatod, hogy már minden szabályt ismersz. Talán így is van. De mielőtt átléped a zászlóshajó főzsilipjét, jó ha tudod, hogy néhány dologban különbözik a **Clank! In! Space!** játék az előzőktől. Javasoljuk, hogy nézd át az alábbiakat:

- A különböző frakciók szabályait az 5. oldalon.
- Az akciók ismertetését a 6. oldalon. Néhány akció másként működik, mint az eddigi **Clank!** játékokban.
- Az űrjöngéssáv új hatásait a 8. oldalon.
- A menekülési célt, melyet a 9. oldalon találsz.
- Szintén a 9. oldalon találod, hogy miként kell kezelni a már sikeresen elmenekült, illetve a kiűtött játékosokat.
- A különböző jelzők ismertetését a 12. oldalon. Itt is eltér pár az eddigi **Clank!** játékoktól.

1. lépés: küldetés

Ennek az eszeveszett küldetésnek a részletei világosak: mindenkinek be kell lopakodnia Lord Eradikus űrhajójába, és ellopnia onnan az egyik féltve őrzött ereklyéjét. A küldetés során az életben maradás csak egy technikailag választható opció, bár kétség kívül nagyon előnyös.

A játék során 3 célod lesz:

- Meghekkelni az űrhajó számítógépét a két részből álló parancskód megszerzése miatt, amivel beléphetsz a Command modulba.
- El kell lopnod egy ereklyét a Command modulból, majd a Cargo Bay modulban el kell érned egy még ott lévő menekülő kapszulát, amivel elmenekülhetsz a zászlóshajóról.

Egyetlen ereklyét cipelhetsz csak magaddal, és amit már felvettél, az nálad is marad. Válassz hát megfontoltan!

- Szerezz minden más játékosnál több győzelmi pontot az általad ellopt ereklyével és az egyéb más zsákmányaiddal együtt, hogy túlszárnyald riválisaidat, és te nyerd el a Galaxis Legnagyobb Tolvaja hangzatos címet.



Ez az ereklye nem ér valami sok pontot, de legalább könnyű eljutni hozzá. Próbálj meg minél több egyéb zsákmányt szerezni, hogy lépést tudj tartani a riválisaiddal!



Ez az ereklye jó sok pontot ér, de a hozzá vezető út hosszú és veszélyes. Győződj meg róla, hogy még el is tudsz vele menekülni az űrhajóból, miután megszerezted!

2.lépés: tervek

Lord Eradikustól lopni minden, csak épp nem egyszerű feladat. Végig kell lopakodnod szinte az egész űrhajóján, foglalkoznod kell az utadba kerülő ellenségekkel, és a lehető legtöbb értékes technológiát kell közben elcsenned.

Minden körödet 5-5 kártyával a kezeden kezded, amiket tetszőleges sorrendben játszatsz ki.

Erőforrások

A legtöbb kártya valamilyen erőforrást generál, amely háromféle lehet:

JÁRTASSÁG - új kártyák vásárlására szolgál.

KARD - lézerekardok (természetesen), Lord Eradikus szolgáinak legyőzésére.

CSIZMA - ezzel tudsz az űrhajó különböző helyiségei között mozogni.

Princess Helia mindhárom erőforrást biztosítja a számodra!



Frakciók

Számos kártya bal felső sarkában találhatsz frakciósimbólumot:



zsiványok
(18 kártya)



ellenállók
(26 kártya)



tudósok
(11 kártya)

Ezek a szimbólumok a kártyák szövegmezőjében is felbukkanhatnak. Egy ilyen képesség használatához ki kell játszani a körödben egy másik, megadott frakciójú kártyát. A képességet csak egyszer használhatod, hiába játszol ki több megadott frakciójú kártyát is.

Princess Helia az ellenállók közé tartozik. Ha a Phantom Agent-tel egy körben játszod ki, használhatod ez utóbbi frakció-képességét.



Új kártyák szerzése a paklidba

A kijátszott jártasság pontjaidból tudsz új kék fejlécű kártyákat vásárolni a kalandorból (játékról-játékra változnak), vagy sárga fejlécű kártyát a tartalékból (minden játékban megtalálhatóak).



Minden kártya ára a jobb alsó sarkában szerepel. Miután kifizetted, tedd a dobópaklid tetejére, innentől ez már a te kártyád. Amikor egy kártyát elveszel a kalandorból, nem kell azonnal felcsapnod helyette egy újat.

Egy ellenség legyőzése

Minden piros fejlécű kártya ellenség. Egy ellenség kártyáját nem megszerzed, hanem legyőzöd azt a kijátszott kardjaidal.

A legyőzéséhez szükséges kardok számát a jobb alsó sarokban találod.

Ha sikerül legyőznöd egy ellenséget, akkor megkapod a „DEFEAT” szöveg után található jutalmadat, majd a kártyát el kell dobnod a játék dobozába (nem a saját dobó-paklidba). Nem kell azonnal felcsapnod helyette egy új kártyát a kalandorba.



Bármikor harcolhatsz a tartalékban látható GØB-L1N szörnyel is. Ezt a kártyát azonban ne tedd vissza a játék dobozába miután legyőzted, hanem hagyd a tartalékban. Épp ezért a körödben egymás után akár többször is legyőzheted a GØB-L1N-t.

(Ugyanez igaz az Eradibot-ra is, ha a játék során át kellett már fordítani a GØB-L1N kártyáját a másik oldalára.)

Vásárlás a piacról

Az űrhajóban kalandozva több piachelyiséget is találhatsz, ahol vásárolhatsz valamit.

A piacon található minden tárgy ára egységesen 7 kredit. Minden megvásárolt tárgyat magad elé kell tenned, képpel felfelé. Minden tárgyból csak egyet vásárolhatsz meg (például: ha már van egy eű. csomagod, nem vehetsz újat.)

A piaci tárgyakat a szabálykönyv végén ismertetjük.



Mozgás az űrhajó folyosóin



A kijátszott csizmaid segítségével közlekedhetsz az űrhajóban. Minden csizma segítségével 1-1 újabb szomszédos terembe mozoghatsz az őket összekötő folyosókon át.

A különböző modulok között lévő termek is lehetnek egymással szomszédosak. Az alábbi példában a középső teremből 1 csizmával a három szomszédos terem bármelyikébe mozoghatsz (a pirossal bekeretezett folyosók valamelyikén).



Néhány folyosóra speciális szabály vonatkozik:

- A lábnyomszimbólummal megjelölt folyosón keresztül való mozgáshoz 2 csizma kell, 1 helyett.
- A robotszimbólummal megjelölt folyosón keresztül való mozgáskor annyit sérülsz, ahány robotszimbólumot tartalmaz. Minden egyes kijátszott kardért 1-1 sérülés semlegesíthető (de nem kötelező kardot használnod ahhoz, hogy átmehess rajta).
- A lakatszimbólumos járatokat csak akkor használhatod, ha van nálad egy piacról beszerezhető mesterkulcs.
- A nyíl alakú járatokon keresztül csak a nyíl irányába tudsz keresztülmenni - ellenkező irányból általában nem.



Amint egy terembe lépsz, elveheted az egyik ott lévő (nagyobb vagy kisebb) titokjelzőt, amit fektess képpel felfelé magad elé. Anélkül kell választanod, hogy előtte megnéznéd a jelzőt. A jelzőket a szabályfüzet végén ismertetjük.



Amikor egy biztonsági ellenőrzőponthoz érsz, azonnal meg kell állnod, hogy elkerüld a felfedezést. Nem használhatsz több csizmát már a körödben, bár teleportálással még tovább tudsz mozogni (lásd a mesterfogások ismertetésénél).

A hiperlift és a telepadok használata

A hiperlift és a telepadok két eltérő módot biztosítanak neked arra, hogy gyorsan keresztülutazz az űrhajón.

A hiperlift a hajó közepén végigfutó speciális termek (kabinok) sorozata. Ha egy hiperlift kabinban tartózkodsz, a jelölt útvonal mentén bármelyik másik hiperlift kabinba léphetsz. Figyelj oda, hogy néhány hiperlift összeköttetés blokkolt lehet: vagy egy olyan zárral, amin csak mesterkulccsal tudsz áthaladni, vagy egyszerűen lezárodott már Eradikus növekvő dühe miatt (lásd később).



A telepadok nincsenek összekötve egymással folyosókkal, hiszen ezek anyagáthelyező technikával működnek. Ha egy telepad mezőn tartózkodsz, és van nálad telepad jelszó program (jelző), akkor az űrhajó bármelyik másik telepad mezőjére léphetsz.



Nem kell csizmát elköltened a hiperlift, vagy a telepad használatához, azonban kicsit elkábulsz, miután használod őket, így nem kölhetsz el már több csizmát ebben a körödben. Csizmát használva viszont simán keresztülsetálhatsz egy hiperlift, vagy telepad mezőjén, ha ténylegesen nem akarsz használni őket.

Az adatbázis meghekkélése

Az űrhajó Command modulját erőmező védi. Az ereklyék megszerzése érdekében a hajó számítógépét két különböző helyen meg kell hekkelned, hogy megszerezhesd a két részből álló parancskódot.

Az űrhajón szétszórva számtalan adatcsatlakozót találsz. Ha egy ilyen teremben tartózkodsz, elhelyezheted az egyik adatkockádat a szimbólumon, és azonnal megkapod a büntetésed, vagy jutalmad. Ezt az adatcsatlakozót ettől kezdve egyik játékos sem használhatja többet (még te sem). A védelem nyomban reagálni fog a hekkelésre, ezért az adatkockád elhelyezése után azonnal be kell fejezned a mozgásodat, és pont emiatt a két adatkockádat két különböző modul adatcsatlakozójára kell tenned.



Amint elhelyezted a 2 adatkockádat 2 különböző adatcsatlakozón, megszerezted a parancskódot. Vegyél el a bankból egy parancskód-jelzőt, és léptesd a főellenfél-jelölőt egy mezővel előre a dühsávon. Amíg nincs meg a parancskódod, semmilyen módon (csizma, hiperlift, teleport, telepad) nem léphetsz be a Command modulba.

Egy ereklye ellopása

A parancskód megszerzése után beléphetsz a Command modulba, és megethated végre azt, amiért idejöttél: ellophatsz egy ereklyét.

Ha van egy ereklyejelző a teremben ahol éppen vagy, felveheted azt (képpel fölfele tedd magad elé). Nem vehetsz el ereklyejelzőt, ha már van nálad egy. (Nem mondhatod le a nagy nehezen megszerzett ereklyédről egy másik miatt.)

Ha elveszel a tábláról egy ereklyejelzőt, léptesd a főellenfél-jelölőt egy mezővel előre a dühsávon.

A kártyákon gyakran találkozhatasz az alábbi két hatással:

Kredit szerzése



Ha kreditet szerzel (egy kártya, terem, vagy adatsatlakozó hatására), vedd el a bankból a megfelelő számú kredit-jelzőt, és tedd őket magad elé. A játék végén annyi győzelmi pontot kapsz, ahány kredit van nálad, de játék közben is költhetsz belőle (például egy piaci tárgy megvásárlása során).

Clank!

Néhány kártya hatására zajt fogsz csapni, azaz Clank!-et kapsz. Amikor ez történik, tedd a feltüntetett számú Clank! kockádat a saját készletedből a játéktábla közös Clank! mezőjére.

Néhány nagyon ravasz kártya hatására olyan csendes leszel, hogy Clank! kockákat veszíthetsz. Minden negatív Clank! után távolítsd el 1-1 Clank! kockádat a játéktábláról, és tedd vissza azokat a saját készletedbe. Ha nincs a táblán elegendő Clank! kockád, akkor ebben a körben egy későbbi Clank! hibádat csökkentheted (a következő körre viszont nem vihető át ez a Clank! csökkentés).

Miután kijátszottad a kezekben lévő összes kártyádat, és elköltötted azokat a rajtuk lévő erőforrásokat, amiket el szeretnél volna, a köröd véget ér. Dobd el az összes kijátszott kártyádat a saját dobópaklidba. Bármelyik fel nem használt jártasság, kard, vagy csizma elvesz a köröd végén, szóval így számolj velük! Végezetül húzz 5 új lapot, hogy felkészülhess a következő körödre. Ezután, ha a kalandsonon lévő 6 kártyahely közül bármennyi is üres, töltsd fel azokat új kártyákkal a kaland-pakliból.

A kék játékos a saját körében az alábbi kártyákat játszotta ki:



A kijátszott kártyái összesen 5 jártasság, 4 kard és 2 csizma erőforrást biztosítanak neki. Ezen felül 1 Clank! kockát kell a közös Clank! mezőre tennie.

Az egyik csizmája segítségével egy szomszédos terembe mozog, egy olyan folyosón keresztül, amin 2 robotszimbólum van. 2 kardot felhasznál, hogy megússza ezt sérülés nélkül. (Nem használhatja a Jidu Infiltrator kártya frakció-képességét, mert nem játszotta ki egyetlen másik ellenálló kártyát sem.)

Az új teremben van egy kisebb titokjelző, amit gyorsan fel is vesz (2 kreditet ér), és elhelyez maga előtt. Ezután a második csizmájával egy biztonsági ellenőrző-pont terembe lép. Innen akkor sem léphetne tovább, ha lenne még csizmája.

Két megmaradt kardjával legyőzi a Security Officer ellenséget, amivel eltávolíthatja 2 Clank! kockáját a Clank! mezőről (ezek egyikét a most kijátszott Stumble kártyája miatt kapta, egyet pedig korábban szerzett).

Az 5 jártasság segítségével megszerzi az Exterminator kártyát a kalandorból, és eldobja azt a saját dobópaklijának tetejére. (A frissen szerzett kártyáján lévő erőforrásokat nem kapja még meg, azaz nem kap 2 kardot, 1 csizmát, és nem húzhat egy kártyát sem, csak majd ha ezt a lapot kijátssza valamikor.)

Mivel minden kártyát kijátszott a kezéből, és a kijátszott kártyái összes erőforrását felhasználta, a kék játékos köre véget ér. A kijátszott lapjait eldobja a dobópaklijába, majd 5 új kártyát húz a húzópaklijából. Ezután a legyőzött ellenség, valamint a frissen megvásárolt kártya helyett 2 új lapot csap fel a kaland-pakliból a kalandsonra.



3. lépés: jelek

Lord Eradikus nem tudott volna a galaxis urává válni, ha ostoba lenne. Így amint megtudja, miben mesterkedsz az űrhajója fedélzetén, azonnal utánad veti majd magát.

Bármelyik játékos köre végén, ha a 6 kártyából álló kaland sorból bármennyi kártya is hiányzik, csapatok fel az üres helyekre új kártyákat a kaland-pakliból. Ha bármelyik újonnan felcsapott kártyán egy főellenfél-szimbólum látható (lásd jobbra), Lord Eradikus támadni fog! (Függetlenül attól, hogy hány főellenfél-szimbólum került felcsapásra, csupán egyszer támad a kör végén.)



A támadásához tedd a játéktábla Clank! mezőjén lévő összes Clank! kockát a főellenfél-zsákba, és jól rázd össze őket a már zsákban lévő kockákkal együtt. Ezután húzz a zsákból annyi kockát, amennyit a dühsáv azon mezője mutat, ahol a főellenfél-jelölő éppen áll. Minden kihúzott fekete kockát tegyél félre (a zsákon kívül maradnak), viszont a kihúzott színes kockák 1-1 sebzést okoznak a tulajdonosuknak. A ki nem húzott kockákat hagyd továbbra is a zsákban - jó helyük lesz ott, amikor legközelebb megint húzni kell majd. Aki nagyobb zajt keltett (azaz akinek több Clank! kockája került a játéktáblára és onnan a zsákba), azt nagyobb eséllyel veszi észre Lord Eradikus, és nagyobb eséllyel támadja meg. A zajszinted kontrollálása a túlélésed kulcsát jelentheti!

Például: a narancssárga játékos köre végén csak 3 kártya maradt a kaland soron, ezért 3 új kártyát kell felcsapnia a kaland-pakliból, hogy meglegyen a hat. Két kártyán is szerepel főellenfél-szimbólum, ami egyetlen támadást vált ki.

Minden Clank! kocka a Clank! kocka területről bekerül ekkor a főellenfél-zsákba, majd azt jól össze kell rázni. A főellenfél-jelölő jelenleg a dühsáv 7. mezőjén áll, így 4 kockát kell kihúzni a zsákból. Az első kocka fekete, ezt félre kell tenni, senkit nem érint. A második kocka kék, ami egy sérülést okoz a kék játékosnak (tedd a kihúzott kockát a kék játékos életpont sávjának következő üres mezőjére). Az utolsó 2 kocka narancssárga, így a narancssárga játékos 2 sérülést szenved el (mindkét kocka a narancssárga játékos életpont-sávjára kerül).

Lord Eradikus dühe folyamatosan növekszik a játék során. Minden alkalommal, amikor megfejtetek egy parancskódot, felvesztek egy erekljelzőt az űrhajó táblájáról, vagy felfedtek egy Archívum kisebb titokjelzőt, a főellenfél-jelölőt egy mezővel előre kell léptetni a dühsávon. A játék így egyre halálosabbá válik, hiszen minden támadáskor egyre több kockát kell majd kihúznod a zsákból. Óvatosan lépkedjete hát!



Fejvadászok felbérelése: a dühsáv tetején lévő mezőkön 4 piros (fejvadász) kockát találsz. Ha a főellenfél-jelölő rálép az egyik ilyen mezőre, tedd a fejvadász kockát (vagy kockákat) a Clank! területre (a következő támadás során ezt is bele kell tenni a zsákba a többi Clank! kockával együtt). Ha egy piros fejvadász kocka kerül kihúzásra a zsákból, akkor MINDEN játékos 1-1 sérülést szenved el, és a kihúzott vörös kockát vissza kell tenni a Clank! területre (ezáltal folyamatos veszélyt jelent).



Blokád elrendelése: amikor a főellenfél-jelölő eléri a piros sáv utolsó mezőjét, vedd le a blokádjelzőt a dühsávról, és tedd le a Cargo modul megjelölt mezőjére (lásd jobbra), elválasztva ezzel a hiperlift utolsó fülkéjét a többitől. Ettől még maga a hiperlift továbbra is üzemel, csak éppen a Cargo modulban lévő utolsó fülkéjéből nem lehet a többi fülkére lépni, és viszont.



4. lépés: menekülés

Lord Eradikustól lopni nem minden veszélytől mentes. Biztos nagyszerű történet fog kerekedni az átélt kalandjaidból, de talán jobb lenne, ha mindezt te tudnád elmesélni egy kellemes úrkocsmában.

Minden játékos tolvajának egészségi állapotát a játéktábla alján lévő életpontsávokon lehet nyomon követni. Amikor a tolvajod sebződik, a sebzés nagyságával megegyező számú Clank! kockát kell elhelyezned a saját életpontsávod mezőin, balról jobbra töltve fel azokat.

- Ha a sérülés a főellenfél támadásának eredménye, használd a főellenfél-zsákból kihúzott kockákat.
- Ha a sérülés amiatt következett be, mert egy robotszimbólummal jelölt járaton keresztül mozogtál, és nem használtál fel kardot, akkor a saját készletedben lévő egyik kockát tedd ide. Nem választhatod a sérülésszerzés ezen módját, ha emiatt az életpontsávod betelne.

 Néhány hatás begyógyíthatja a sérüléseidet. Minden egyes szívszimbólum után vedd vissza 1-1 kockát az életpontsávodról, és tedd őket a saját készleted kockái közé. A visszavett kockáidat normál módon használhatod fel.

Amikor az életpontsávod teljesen betelik, a tolvajod elájul. Az, hogy mi történik vele ezek után, attól függ, mennyire voltál eddig sikeres:

- Ha megszerezted egy ereklyét, és már eljutottál a Cargo Bay modul területére, akkor a szövetségeseid kimentenek, és így megkaphatod majd azokat a győzelmi pontokat, amiket eddig kiérdemeltél.
- Ha még nem szereztél egyetlen ereklyét sem, illetve, ha a tolvajod nem a Cargo Bay modulban tartózkodott, amikor elájult, menthetetlenül odavész. Elveszíted a mestertolvaj címért folytatott versenyt, ami - valljuk be - a tolvajod számára ebben a pillanatban talán a legkisebb gond.



Miután megkaparintottál egy ereklyét, még el is kell jutnod a Cargo Bay modul szélső mezőin lévő egyik, még ott lévő menekülő kapszuláig. Ha elérted az egyiket, távolítsd el a tábláról a figuráddal, és a Clank! területen lévő összes Clank! kockáddal együtt. A riválisaidnak ezzel másik menekülési útvonalat kell találniuk, miközben te pedig 20 győzelmi ponttal lettél gazdagabb.

Soha ne feledd el, ha még egyetlen ereklye sincs nálad, nem hagyhatod el az űrhajót, és nem lesz egyetlen olyan szövetségese sem, aki megmentene!



5. lépés: a kaland vége

A megfelelő időzítés kulcsfontosságú ebben a versenyben - ha elkap téged Lord Eradikus, az sokkal rosszabb, mintha a helyi hatóság csípne fülön. De mint bármelyik rablásban, nincs abban semmi rossz, ha keresztbe teszel riválisaidnak, miután sikeresen elmenekültél.

Miután egy játékos sikeresen elhagyja az űrhajót, vagy a tolvaja elájul, már nem lesznek normál játékköréi, és nem tesz további Clank! kockákat sem a játéktábla Clank! mezőjére. Az összes játékosra hatással lévő kártyák nem érintik őt, és ha a főellenfél-zsákból az ő kockája kerül kihúzásra, az sem károsítja őt.

Ehelyett amikor az elmenekült, vagy elájult játékos sorra kerülne, tegyen bele a főellenfél-zsákba minden Clank! kockát a Clank! kocka területről, rázza összes a zsákot, és húzzon ki 4 kockát a zsákból (a főellenfél-jelölő aktuális helyzetétől függetlenül mindig 4-et húz). A kihúzott kockák épp úgy sérülést okoznak a játékosoknak, mint amikor a főellenfél támad.

Két játékos esetén minden ilyen alkalommal 6-6 kockát kell a főellenfél-zsákból kihúzni (4 helyett).

Miután minden játékos már vagy sikeresen elmenekült az űrhajóról, vagy elájult, a játék véget ér. Minden játékos aki eljutott legalább egy ereklyével a Cargo Bay modulba, vagy sikeresen elmenekült, számolja össze a megszerzett győzelmi pontjait:



A megszerzett ereklye értéke.



A megszerzett összes más jelző összértéke.



A megszerzett kreditek összértéke.



A játékos paklijában lévő kártyák összértéke (az egyes kártyák jobb felső sarkában, a zöld körben lévő számok összege.)

A legtöbb győzelmi pontot elért tolvaj nyeri meg a játékot, ő lesz a Galaxis Legnagyobb Tolvaja cím boldog birtokosa. Döntetlen esetén az nyer közülük, aki értékesebb ereklyét zsákmányolt az űrhajóból.

További mesterfogások

Soha ne félj a szakma újabb trükkjeit elsajátítani - soha nem tudhatod, mikor menti meg egyikük az életedet.

Acquire: ezt a kártyautasítást csak egyszer kell végrehajtani, amikor a lapot megszerezted a kalandorról (nem pedig akkor, amikor kijátszod a kezedből).



Arrived: ezt a kártyautasítást akkor kell végrehajtani, amikor a kártya felcsapásra került a kalandorra (még az esetleges főellenfél támadása előtt).



Danger: minden kalandoron lévő ilyen tulajdonságú kártya után 1-1 plusz kockát kell húzni főellenfél támadáskor a zsákból.



Discard: néhány kártya arra utasít, hogy dobj el egy kezekben lévő lapot. Csak olyan kártyát tudsz eldobni, amit még nem játszottál ki. Az eldobott kártyának semmilyen hatása nem lesz, így kiválóan alkalmas lehet a Clank!-et adó kártyáid eldobására. Az eldobás feltételű kártyád jutalmát csak akkor kaphatod meg, ha ténylegesen el is dobtál egy másik, a körödben még nem használt lapot.

Például a „Fe-Lion” kártya szövege így szól: „dobj el egy kártyát, hogy húzhass egy kártyát”. Ha nincs már ki nem játszott kártya a kezekben, amit eldobhatnál, nem húzhatsz új lapot.

A kaland-pakli elfogyása esetén: ha egy játékos köre végén fel kellene csapnotok új kártyákat a kalandorra, de már nincs elegendő kártya a kaland-pakliban, akkor minden úrhajóban tartózkodó játékos elájul, és a játék azonnal véget ér.

Korlátozott számú komponens: a legtöbb játékelem korlátozott számban érhető el, így elfogyhat játék közben. Ez magában foglalja a tartalékban lévő kártyák paklijait is (FAZR, Boldly Go, és Memory Core). Az egyetlen korlátlanul hozzáférhető játékelem a kredit. Ha ezek elfognának, helyettesítések bármilyen más eszközzel.

Kártyák kijátszásának sorrendje: néhány kártyának olyan hatása van, amely nálad levő, vagy a körödben végrehajtandó dolgoktól függenek. Ezeket a hatásokat a kártyáid kijátszásának sorrendjétől függetlenül megkaphatod.

Például a „MonkeyBot 30000” kártya hatása így szól: „+3 Clank!, húzz 3 kártyát”, valamint a tudós frakcióképességének hatása: „-3 Clank!”. Ha a MonkeyBot 30000 kijátszásának pillanatában még nincs egy másik tudós frakciójú kártyád kijátszva, de a körödben játszszol egyet, akkor nem kell Clank! kockát tenned a Clank! területre (a +3 Clank! és a -3 Clank! semlegesíti egymás).

A „Space Skunk” 2 jártasságot ad, és a képessége így szól: „ha van egy Prisoner típusú kártyád a játékterületeden, vagy a dobott lapjaid között...” Ha a „Space Skunk” által adott jártasság pontokból megvásárolsz egy „Prisoner” kártyát a kalandorból, akkor az a dobott lapjaid közé kerül, és ezzel máris aktiváltad a „Space Skunk” különleges képességét.

Játékterület: amikor kijátszol egy kártyát, azt képpel felfele az előtted lévő játékterületre fekteted. Ez segít neked nyomon követni, hogy milyen kártyákat játszottál már ki a körödben. Ne felejtse el, hogy ha meg kell keverned a paklidat, az éppen kijátszott (még a játékterületeden lévő) kártyáidat nem keverheted bele.

Erőkristály: néhány terem tartalmaz erőkristály szimbólumot. Ha egy ilyen terembe lépsz, kapsz egy erőkristályt. Ezek korlátozott számban állnak csak rendelkezésre. Néhány kártya rendelkezik olyan képességgel, amit akkor használhatsz, ha van nálad erőkristály. Ezeket a bónuszokat általában csak egyszer kapod meg, függetlenül attól, hány erőkristályod van.

Jutalom-mező: néhány teremben különböző szimbólumokat láthatsz, amik mind valamilyen jutalmat adnak neked (gyógyulás, kredit, vagy erőkristály). Minden alkalommal, amikor belépsz egy ilyen terembe, vedd el a jelzett jutalmadat.



Clank! kockák elfogyása: ha kifognak a saját készletedből a Clank! kockáid, nem dönthetsz úgy, hogy bevállalod a sérülést egy robotszimbólumos járaton keresztül mozogva. Viszont arra sem lehet téged kényszeríteni, hogy tegyél a játéktáblára egy vagy több Clank! kockát - ingyen elcsendesedsz. (Legalábbis addig, amíg nem kapsz vissza kockát egy gyógyulás miatt. Ami ingyenes, az soha nem tart örökké.)

Ha egy vörös fejvadász-kocka kerül kihúzásra a főellenfél-zsákból, és már nincs saját Clank! kockád, amivel a sérülésedet jelölni tudnád, használj helyette egy feketét.

Teleportálás: a teleportálás képesség néhány kártyán fordul elő, és egy olyan speciális mozgásforma, amivel egyik teremből egy szomszédos másik terembe mozoghatsz. A teleportálással nem kell megküzdened a folyosón lévő robotokkal, és nem kell elköltened csizmákat sem. Bemozoghatsz egy zárral védett, vagy ellentétes irányú járatmal megközelíthető terembe, ahová a normál mozgás szabályai szerint nem léphetnél. Nem teleportálhatsz így a hiperlift két fülkéje között, hiszen ezek nem számítanak szomszédosnak.

A telepad vagy hiperlift használatával ellentétben, egy teleportálás után nem kábulsz el, tehát nem kell megállnod - teleportálás után is tovább mozoghatsz. Ne feledd azonban, hogy ha egy biztonsági ellenőrző terembe teleportálsz, ott mindenképp meg kell állnod.

Trash: néhány kártya és hatás okozhatja, hogy véglegesen szemétbe dobj egy kártyát. Ez különbözik a sima dobástól (Discard), amikor a dobó-paklid tetejére dobod a lapot, hiszen ez véglegesen kivonja a játékból a kiválasztott kártyát, amit remekül használhatsz a kezdő-paklid relatív gyenge kártyáinak eltávolítására. Amikor véglegesen eltávolítasz egy kártyát, válassz egyet az eldobott lapjaid kupacából, vagy a játékterületedről, és tedd vissza a köröd végén a játék dobozába.

Egy szemétbe dobott kártyával csak egyetlen olyan kártya képességét tudod aktiválni, ami egy kártya szemétbe dobását igényli, viszont akár azt a kártyát is szemétbe dobhatod, amin maga a képesség szerepel (ettől még a képessége aktiválódik).

Például az „Account Hack” kártya hatása így szól: „ha szemétbe dobod bármelyik kártyádat, kapsz +2 kreditet”. A kártya képességével maximum 2 kreditet szerezhetsz, függetlenül attól, hogy esetleg egy másik kártyád hasonló képessége miatt is eldobsz-e további lapokat. Ráadásul, ha magát az „Account Hack” kártyát dobod el, akkor is megkapod a 2 kreditedet.

Készítők

Játék koncepció és design:

Paul Dennen

Vezető producer:

Scott Martin

Művészeti igazgató, művészek, grafikus design:

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

Kártya illusztrációk:

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

Gyártás:

Evan Lorentz, Tim McKnight

További játékdesign:

Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

További játékfejlesztés:

Matt Nass

Speciális köszönet:

A félelmetes Dire Wolf Digital csapat minden tagjának, valamint azon barátainknak és családtagjainknak, akik elősegítették a CLANK! IN! SPACE! játék tesztelését!



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



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

A jelzők ismertetése

Nagyobb titkok



Mega életpont töltő

A körödben bármikor használva 2 sérüléset gyógyítja meg. (Tartsd magadnál, amíg nem használod, majd tedd vissza a jelzőt a játék dobozába.)



5 kredites hitelkártya

Ez a jelző 5 kreditet ér. Megtarthatod akár a játék végéig (ugyanúgy beleszámít a pontjaidba), de akár el is költheted játék közben.



Ragyogó gondolatok

Azonnal húzz a saját pakliból újabb 3 kártyát, amit ugyanúgy játssz ki, mint a kezedben lévőket, majd tedd vissza a jelzőt a játék dobozába.



Úrhajó tervek

Tartsd meg ezt a jelzőt, érdemes! Ez a jelző 7 pontot ér a játék végén, de nem számít ereklénynek.



A hatodik kristály

Tartsd meg ezt a jelzőt - ez egy erőkristály. Ezen kívül minden nálad lévő erőkristály után 3-3 pontot ad a játék végén (beleértve magát ezt a jelzőt is).



Hanggránát

Minden más játékosnak azonnal 3-3 Clank! kockát kell tennie a Clank! területre. Ezután tedd vissza ezt a jelzőt a játék dobozába.

Piaci tárgyak



Mesterkulcs

Lehetővé teszi, hogy lakattal elzárt folyosókon is tudj mozogni. Nem kell eldobnod a lakatszimbólumon való áthaladás után. Mindezen felül ez a jelző 5 pontot ér a játék végén.



Telepad jelszó program

Lehetővé teszi, hogy használhasd a telepadokat az űrhajón belüli gyors mozgásra. Mindezen felül ez a jelző 5 pontot ér a játék végén.



Egészségügyi csomag

Amint megvásárolod, azonnal meggyógyítja 2 sérüléset. Mindezen felül ez a jelző 5 pontot ér a játék végén.



Csempészáru

Lehetővé teszi egyes kártyák speciális képességeinek aktiválását, amelyek egy csempészáru meglétét igénylik (nem kell eldobnod a jelzőt utána). Mindezen felül ez a jelző 10 pontot ér a játék végén.

Kisebb titkok



Életpont töltő

A körödben bármikor használva 1 sérüléset gyógyítja meg. (Tartsd magadnál, amíg nem használod, majd tedd vissza a jelzőt a játék dobozába.)



Gyorsaság töltő

A körödben bármikor használva 1 csizmát kapsz. (Tartsd magadnál, amíg nem használod, majd tedd vissza a jelzőt a játék dobozába.)



Csata töltő

A körödben bármikor használva 2 kardot kapsz. (Tartsd magadnál, amíg nem használod, majd tedd vissza a jelzőt a játék dobozába.)



2 kredites hitelkártya

Ez a jelző 2 kreditet ér. Megtarthatod akár a játék végéig (ugyanúgy beleszámít a pontjaidba), de akár el is költheted játék közben.



Általános kódkulcs

Ha felhasználod ezt a jelzőt, a körödben kijátszott összes kártyád frakcióképességét aktiválhatod a segítségével. (Tartsd magadnál, amíg nem használod, majd tedd vissza a jelzőt a játék dobozába.)



Vaporizátor

Azon köröd végén, amikor ez a jelző hozzád kerül, dobj a szemétbe egy kártyát a játéktérületedről, vagy a dobott lapjaid közül. (Tedd vissza a kiválasztott kártyádat és a jelzőt a játék dobozába.)



Archívum

Tartsd meg ezt a jelzőt - 3 pontot ér a játék végén. Nem számít ereklénynek. Léptesd előre a főellenfél-jelölőt egy mezővel a dűhsávon, amikor megszerzed a jelzőt. (Lord Eradikus nem szereti, ha valaki a titkos naplóját olvasgatja.)