

CLANK!

EXPEDITIONS

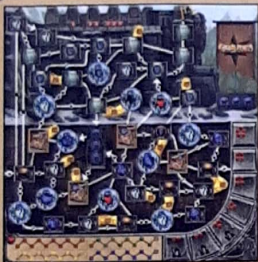
Gold and Silk

Se você tem uma sede insaciável por pilhagem, CLANK! EXPEDIÇÕES é a solução: a série de tabuleiro para continuar com sua aventura de construções de deck.

Esta primeira expedição começa em uma mina abandonada pela Companhia Mineradora Ruínas dos Anões (Companhia MRA) quando ela ficou infestada por monstros. Mas nela ainda há bastante ouro para aqueles que forem ousados o suficiente para entrar.

Mais tesouros te esperam no Covil da Rainha Aranha. Certamente a Rainha Aranha não passa de uma lenda criada para espantar as pessoas do tão desejado castelo...

Componentes



Tabuleiro de duas faces



Artefato de 8 pontos



3 fichas Bônus de Mineração



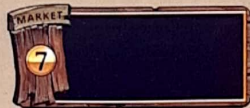
Marcador da Aranha

Para adequar o ambiente, você poderá trocar o marcador de Dragão original por esta nova peça.



Ouro

Para adicionar às fichas que você já tem e aumentar a capacidade de seu banco.



Tabuleiro do Mercado

Você pode colocar aqui os itens do mercado durante a preparação.



12 fichas de Teia



Quatro Peões de Jogador

Você também poderá fazer uma "troca de mineradores" substituindo os peões de jogador originais por essa nova versão.

Novas Aventuras

CLANK! EXPEDIÇÕES: Ouro e Seda traz um novo tabuleiro de duas faces para suas aventuras. Cada lado possui suas próprias regras especiais. A preparação é a mesma de CLANK! Um Deck Building de Aventura, exceto pelo o que aqui se segue.

Mina dos Anões

Preparação

Coloque as fichas bônus de mineração no espaço indicado no tabuleiro, abaixo da área Clank!.

Note que a bandeira que indica a entrada para a masmorra está localizada no lado direito do tabuleiro, em vez de em seu canto superior esquerdo.

Minerando Ouro



Ao longo da mina, você encontrará veios de ouro presentes em uma ou duas salas. Quando você estiver em uma destas salas, você pode gastar 1 para minerar o ouro. Pegue do banco o montante indicado e depois cubra o valor com um de seus cubos Clank! (se você não possuir cubo Clank! para colocar, você não poderá minerar). Uma vez coberta por um cubo Clank!, aquele veio não poderá mais ser minerado.

Sempre que você minerar um veio de ouro, você não poderá usar, pelo resto do turno, Botas para se mover (mas ainda poderá se Teleportar).

Bônus de Mineração



Ao final da partida, os jogadores ganham bônus pelos veios de ouro que minerou. O jogador que mais minerou (independentemente do valor) pega a ficha de Bônus de Mineração de 20 pontos. O segundo jogador que mais minerou pega a ficha de Bônus de Mineração de 10 pontos, enquanto o terceiro jogador que mais minerou pega a ficha de 05 pontos. Não há bônus para o quarto jogador.

Se dois ou mais jogadores empatarem com a mesma quantidade de veios de ouro minerados, o jogador que minerou o veio mais profundo (mais próximo da borda inferior do tabuleiro) pega a ficha de maior valor.

Você não usará necessariamente todas as fichas de Bônus de Mineração em todas as partidas. Cada jogador poderá pegar apenas uma delas. Você terá que minerar ao menos um veio para poder pegar uma ficha. Você também terá que pontuar; se você for nocauteado nas Profundezas durante a partida, você não receberá nenhuma ficha de bônus (e o próximo jogador em condições de pegar uma ficha, pega a de maior valor disponível).

Elevadores



Os dois fossos de elevador ao longo da borda esquerda do tabuleiro permitem um rápido acesso para e, a partir, das Profundezas. Para se mover ao longo destes fossos, no entanto, você tem que pagar 1 ao banco (toda vez que você usar algum).

Covil da Rainha Aranha

Preparação

Devolva a usual ficha de artefato de 7 pontos para a caixa do jogo. Em seu lugar, este tabuleiro usa a nova ficha de artefato de 8 pontos (TODAS as usuais regras afetas aos artefatos se aplicam a esta substituição).



Embaralhe as 12 fichas de teia com a face para baixo (ocultando suas pontuações), e então as coloque aleatoriamente em cada espaço de teias do tabuleiro.

Fichas de Teia



Muitas passagens no Covil da Aranha iniciam a partida com uma Ficha de Teia. Para se mover por uma ficha de Teia, você terá que usar ou uma espada ou uma bota adicional (ou então você não poderá realizar aquele movimento). Quando conseguir, remova a ficha do tabuleiro e a coloque à sua frente com a face para baixo.

Uma vez que uma ficha de Teia for removida, a passagem fica liberada. A partir de então, sempre que um jogador utilizá-la, não se é requerido nenhum recurso adicional.

Ao final da partida, os pontos em quaisquer fichas de Teia que você tenha pego são somados à sua pontuação. Você poderá olhar os pontos das fichas que você tenha pego a qualquer momento, mas eles devem ser mantidos em segredo a seus oponentes até o final da partida.

Salas cheia de Teias



Algumas salas no Covil da Aranha são marcadas com teias. Estas salas contêm ouro, segredos (maiores ou menores) e ídolos do macaco. Para pegar uma destas recompensas, você tem que "liberá-lo" das teias usando uma Espada assim que entrar na sala.

Você não é obrigado a usar recurso extra para entrar em uma sala cheia de teia. Se você não tiver Espadas, ou decidir por não usar uma, para ter uma nova chance de pegar uma recompensa você deverá sair e entrar novamente na sala.

A Provisão da Teia da Rainha



No canto superior do tabuleiro está a Provisão da Rainha Aranha contendo oito tesouros coletados por ela. Durante seu turno, se você tiver 8, você poderá gastá-los para pegar um tesouro à sua escolha. Marque-o com um de seus cubos Clank! (se você não tiver nenhum cubo, poderá apenas vasculhar a teia. Você não poderá pegar nada). Cada tesouro da Provisão da Teia da Rainha só poderá ser pego uma vez por partida.

As oito opções provêm diferentes quantidades de ouro, cura (para ser usada imediatamente) e Botas ou Espadas (as quais devem ser usadas no turno corrente). Além disso, muitas opções provêm Tomos Secretos, que são pegos da Reserva (se ainda houver disponibilidade) e colocados em sua pilha de descarte assim como se você os tivesse adquirido por vias normais.

Créditos

Game Design

Tim McKnight

Direção de Criatividade e Design

Original do Jogo

Paul Dennen

Produção Executiva

Scott Martins

Direção de Arte, Arte e Design Gráfico

Kenan Jackson, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard, Nate Storm

Produção

Evan Lorentz

Design do Jogo Adicional e Desenvolvimento do Jogo

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Agradecimentos Especiais a:

Todo o incrível time da Dire Wolf Digital, e seus amigos e familiares, que ajudaram a testar CLANK!

Tradução:

Kleber Bertazzo

Revisão:

Marcelo Oliveira



www.direwolfdigital.com

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



www.renegadegames.com

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



www.conclaveweb.com.br

[f /conclaveeditora](https://www.facebook.com/conclaveeditora)
[@conclaveweb](https://www.instagram.com/conclaveweb)
[@conclaveeditora](https://www.instagram.com/conclaveeditora)

Distribuído no Brasil por Conclave Editora

© Copyright 2018 Dire Wolf Digital, LLC. Todos os Direitos Reservados.