

CLANK!

EXPEDITIONS

TEMPLE of the APE LORDS

Se você tem uma sede insaciável por pilhagem, CLANK! EXPEDITIONS é para você: uma série de tabuleiros para continuar sua aventura de deckbuilding. Essa expansão leva você para dentro da selva, onde dizem que o famoso Templo dos Lordes Macacos reside. Valiosas relíquias dessa civilização perdida esperam por você... também o guardião mecânico imortal que os Lordes deixaram. Mesmo quando encontrar o templo, navegar pelas passagens mecanizadas pode ser pior do que você espera!



Tabuleiro dupla face



Marcador do Guardião

Para adequar o ambiente, você poderá trocar o marcador original do Dragão por essa nova peça.



18 Tokens de Aparato

6 engrenagens, 6 chaves do macaco e 6 bananas



4 Peças de Jogadores

Você também pode trocar os peões originais por essa nova versão equipada para caminhar na floresta.



2 Bobinas do Tempo



Artefato de 33 pontos



8 ERN
Engrenagens de Rotações Numerosas

Usado apenas no lado do Templo do tabuleiro



9 Engrenagens
4 de três lados, 4 de quatro lado e 1 de cinco lados

Usado apenas para a mini campanha



3 Tokens de Campanha

Novas Aventuras

CLANK! EXPEDITIONS: Templo dos Lordes Macacos apresenta um novo tabuleiro de jogo dupla face para suas aventuras. Embora cada lado tenha seu conjunto de regras específicas, existem dois elementos quem **ambos os lados** compartilham:

O Artefato de 33 pontos



No setup do jogo retorne o artefato original de 30 pontos para a caixa do jogo. Em seu lugar, em ambos os lados do tabuleiro use esse artefato de 33 pontos. (Todas as regras normais se aplicam para essa troca de artefatos).

As Bobinas do Tempo



No setup do jogo, coloque no Mercado as duas bobinas do Tempo. Quando comprar uma imediatamente você remove três cubos da sua cor da bolsa do Dragão. As bobinas do tempo também valem 5 pontos no final do jogo.

Os outros passos do setup são os mesmo de *CLANK! Um Deckbuilding de Aventura*, exceto conforme indicado abaixo nas regras separadas para cada lado do tabuleiro

Bem-vindos a Selva

Aqui estão as regras para o lado da Selva do tabuleiro.

Setup adicional



Coloque três tokens de aparato virados para cima no Guardião de Bronze (abaixo da área de *Clank!*): uma engrenagem, uma chave do macaco, e uma banana.

Embaralhe os tokens de aparato restantes (cinco de cada tipo), virados para baixo e coloque aleatoriamente nos espaços marcados nos túneis entre as salas. Uma vez que o token é colocado no lugar vire-o com a face para cima para que os jogadores possam ver que tipo de aparato está em cada espaço

Balançando as Vinhas



Alguns túneis no tabuleiro são marcados com um ou mais ícones de *Clank!*. Se você se move por esses túneis você, deve adicionar 1 *Clank!* à área de *Clanks!* para cada ícone impresso. Você não adiciona *Clank!* se teleportar por esses túneis. Se não tiver mais cubos em sua reserva pessoal, você poderá se mover sem sofrer penalidades.

Coletando um Token de Aparato

Sempre que você utilizar botas para se mover pelos túneis com um token de aparato, retire-o do tabuleiro e coloque-o à sua frente com a face para cima. Você não coleta um token de aparato utilizando teleporte para se mover por esses túneis.

Derrotando o Guardião de Bronze



O Guardião de Bronze é um monstro que você pode lutar (embora impresso no tabuleiro em vez de carta como o goblin). Quando gastar 3 Espadas para derrotá-lo pegue qualquer um dos tokens de aparato e coloque-o à sua frente. Uma vez que os tokens acabarem o Guardião de Bronze não terá futuras recompensas ao derrotá-lo

Pontuando seus Tokens de Aparato



No final do jogo, os tokens de aparato que foram coletados somam à sua pontuação total conforme indicado acima do Guardião de Bronze.

Para cada tipo coletado (engrenagem, chave do macaco e banana), pontue o número de pontos indicado para o número de tokens coletados.

Exemplo: No final do jogo, o jogador vermelho coletou quatro tokens de chave do macaco, pontuando 16 pontos. Ele também conseguiu duas engrenagens, que valem 4 pontos e uma banana, que soma mais 1 ponto. No total ele coletou 21 pontos de aparatos.

Macaquices ao redor do Templo

Essas regras se aplicam ao lado do tabuleiro que contém o Templo.

Setup adicional

Separe os nove tokens de engrenagem de acordo com o seu número de lados. Embaralhe-os virados para baixo (engrenagens de três lados e quatro lados). Coloque as nove engrenagens em seus espaços correspondentes no tabuleiro (no caso da de três é quatro lados distribuir aleatoriamente). Uma vez colocados, vire-os com a face para cima. Note que cada engrenagem tem um símbolo de um dos três aparatos desenhados em sua face (esses símbolos não dependem do número de lados da engrenagem).



Embaralhe os 18 tokens de aparato virados para baixo e dê três a cada jogador. Os jogadores podem olhar seus tokens, mas não os deve revelar. Retorne os tokens restantes para a caixa do jogo sem os revelar, eles não serão utilizados nesse jogo.



Embaralhe as oito Engrenagens de Rotação Numerosas (isso ou ERN para abreviar). Coloque uma em cada espaço da Trilha de Fúria virada para baixo. Empilhe as restantes e as coloque acima da Trilha de Fúria (o espaço que não tem cubos).

Movendo-se pelas Engrenagens

Cada token de engrenagem tem diferentes configurações de túneis conectando ou desconectando salas pelo tabuleiro, dependendo de sua orientação. Você se move por esses túneis igual como de costume, exceto que alguns túneis de engrenagens podem se tornar bcos sem saída, se um desses túneis não se alinha a nenhum outro túnel você não pode mover-se de forma alguma (nem mesmo usando teleporte).

Algumas engrenagens têm túneis que se ramificam em duas direções. O movimento por esses túneis depende da direção em que você está passando pela engrenagem.



Ao se mover da parte inferior dessa engrenagem, você pode escolher qual dos dois túneis deseja passar.

Mas você não pode mudar a direção em uma engrenagem. Quando mover em direção a parte inferior dessa engrenagem, continue até a próxima sala.

Rotação de Engrenagens

Os tokens de engrenagem giram ao longo da partida, alterando as formas com que os túneis se conectam.

Uma das maneiras em que a engrenagem pode girar é por meio de uma ação realizada por um jogador durante o turno (antes ou depois de outras ações).

Se você está em uma sala adjacente a uma engrenagem que contenha um símbolo de aparato igual aos seus aparatos você pode girar essa engrenagem para qualquer orientação de sua escolha. Devolva o aparato utilizado à caixa do jogo, cada um só pode ser utilizado uma vez por jogo. Aparatos não utilizados não dão benefícios ao final do jogo.

As engrenagens também podem girar quando acionadas pelo nível de fúria do Guardião Macaco. Sempre que o marcador avançar pela Trilha de Fúria que contenha uma ERN, revele-a. Gire as engrenagens indicadas uma vez no sentido horário:



Gire todas as três engrenagens que contenham o símbolo correspondente ao símbolo do aparato.



Gire todas as nove engrenagens.



Não gire nenhuma engrenagem.

Se em alguma vez o nível de fúria *deveria* aumentar, mas o marcador já estiver no nível máximo (marcado com cinco cubos) revele um dos tokens ERN da pilha acima da trilha e use-o para movimentar as engrenagens.

Uma vez que o token ERN for resolvido, retorne-o à caixa do jogo.

Mini Campanha

Você pode jogar uma campanha de dois jogos de *CLANK! EXPEDITIONS: Templo dos Lordes Macacos*, jogando primeiro na Selva e depois no Templo.

Comece jogando uma partida completa no lado da Selva do tabuleiro. No final do jogo, use a pontuação final de cada jogador para conceder os Tokens de Campanha. O jogador com a maior pontuação ganha o Token de Campanha de 20 pontos. O segundo o token de 10 pontos e o terceiro o de 5 pontos. O quarto jogador e todos os jogadores que foram nocauteados nas Profundezas, marcando 0 pontos) não recebem nenhum Token de Campanha.



Depois, é hora de jogar do lado do Templo do tabuleiro. Faça o setup normalmente para começar a partida, com duas exceções. Primeiro, cada jogador mantém a Ficha de Campanha que recebeu no final da partida da Selva. Segundo, eles também continuam com todos os Tokens de Aparatos que coletaram nesse jogo (em vez de receber três aleatórios no começo do jogo).

Durante sua partida no Templo, você poderá utilizar seus tokens de aparatos coletados no primeiro jogo para girar as engrenagens. Esses tokens permanecem virados para cima (para que todos os jogadores saibam o que você pode fazer), mas você os descarta normalmente, retornando-os para a caixa do jogo uma vez que você os tenha utilizado.

No final da segunda partida, calcule sua pontuação normalmente. Some o valor do seu Token de Campanha (recebido depois da primeira partida). Você *não* ganha nenhum ponto pelos tokens de aparatos não utilizados. Quem tiver a maior pontuação é o vencedor dessa campanha!

Créditos

Game Design

Tim McKnight

Design Direction

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art and Graphic Design

Anika Burrell, Nathan McGuire, Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

Tradução: Toxhorn

Production

Evan Lorentz and Tim McKnight

Additional Game Design and Game Development

Andy Clautice, Paul Dennen, Evan Lorentz, Yuri Tolpin

Special thanks to:

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



www.direwolfdigital.com

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



www.renegadegames.com

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

Publishers: Renegade Game Studios and Dire Wolf Digital.

© Copyright 2019 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.