

CLANK!

クラック! 拡張 黄金と蜘蛛の糸

ルール説明書

2~4人
30~60分
13歳以上

まだまだ稼ぎ足りないといった盗賊たちには、この『クラック! 拡張』セットがうってつけです。新たなゲーム盤によって、デッキ構築による冒険を続けることができます。

この拡張セットでは、かつてルイン・ドワーフ鉱業会社 (Ruin DMC) が管理していたものの、モンスターに棲みつかれて以来、廃鉱となった鉱山が舞台です。入る勇気がある者には、まだ山ほど金塊が待っていることでしょう。

女王グモのねぐらにも更なる財宝が秘められています。女王グモの存在自体は人々をおびえさせ、この魅力的な鉱山から遠ざけるための迷信なのかもしれません。

I. 内容物



両面仕様のゲーム盤 1枚



金貨 38枚

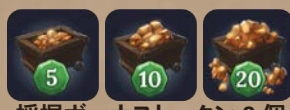
1ゴールドが21枚、5ゴールドが12枚、10ゴールドが5枚
基本セットの金貨に追加して銀行にある金貨の枚数を増やしてください。



市場タイル 1枚



クモの像
(8勝利点分)
1個



採掘ボーナストークン 3個



クモの巣トークン 12個



女王グモマーカー 1個

雰囲気盛り上げるために、基本セットのドラゴンマーカーと差し替えることができます。



プレイヤーコマ 4個

雰囲気盛り上げるために、基本セットのプレイヤーコマと差し替えることができます。

このルール説明書 1冊

プロモーションカード 1枚

II. 新たな冒険

『クラック! 拡張: 黄金と蜘蛛の糸』では、新たな両面仕様のゲーム盤を導入し、さらなる冒険がプレイヤーを待ちうけています。各盤面には固有のルールがあります。

ゲームの準備は基本セットと同じですが、変更点については次を参照してください。

III. ドワーフの鉱山面

ゲームの準備


ゲーム盤右上部分の「ノイズエリア」の下にあるスペースに、採掘ボーナストークン 3 個を置くマスがある面を「ドワーフの鉱山面」と呼びます。

最初に、ゲーム盤右上部分の「ノイズエリア」の下にあるスペースに、採掘ボーナストークン 3 個を配置します。

基本セットのゲーム盤と異なり、ダンジョンの入り口が左上部分ではなく、右上部分 (旗が立っている位置) であることに注意してください。

金を採掘する



鉱山では通路とは別に、所々に金脈があります。金脈は 1 つまたは 2 つの部屋に接しています。金脈に接している部屋にコマが到達した場合は、を支払うことで、金を採掘することができます。

金を採掘したら、ボードに記されている額の金貨を銀行から受け取ったあと、手持ちのキューブ 1 つを記されている数字の上のせます (もし手持ちのキューブが残っていない場合、採掘できません)。すでにキューブが置かれた金脈からは採掘することはできません。

「金を採掘する」を行った場合、その手番中はブーツのリソース (残っていたとしても) を支払って移動することはできません。ただし、カードの能力でのテレポートは実行できます。

採掘ボーナス




ゲーム終了時に、採掘した金脈の数によってプレイヤーはゲーム終了時にボーナスを得ます。採掘した金脈の数 (獲得した金貨数ではなく) が一番多いプレイヤーは、20 点の採掘ボーナストークンを受け取ります。2 番目のプレイヤーは 10 点のトークン、3 番目のプレイヤーは 5 点のトークンを受け取ります。4 番目のプレイヤーにはボーナスがありません。

採掘した金脈の数が同じプレイヤーがいる場合は、より深い金脈 (ゲーム盤の下) を採掘した人が勝利点の高いトークンを受け取ります。

全てのプレイヤーが採掘ボーナスを獲得するとは限りません。各プレイヤーは採掘ボーナストークンを 1 つまでしか受け取れませんが、ボーナストークンを受け取るためには最低でも 1 個の金脈を採掘する必要があります。また、深部で力尽きてしまった場合はボーナストークンを獲得できません (生還したプレイヤー間で金脈の数を比べてください)。

昇降機



ゲーム盤の左部分には昇降路が 2 本あり、深部への往來の手助けとなります。ただし、有料となっており、使用するたびに銀行に  支払う必要があります。

IV. 女王グモのねぐら面

ゲームの準備



ゲーム盤右上部分の「ノイズエリア」の上にあるスペースに、クモの巣のマスがある面を「女王グモのねぐら面」と呼びます。

基本セットの7勝利点のアーティファクトを箱にしまい、代わりにこの拡張セットに含まれている8勝利点のアーティファクトを使用します（その他のアーティファクトに関する準備は基本セットにしたがいます）。

クモの巣トークン 12 個を伏せて（勝利点を伏せた状態で）シャッフルし、ゲーム盤上にあるトンネルのクモの巣の描かれた場所に1個ずつ伏せたまま配置します。

クモの巣トークン



ゲーム開始時、いくつかのトンネルにはクモの巣が張られています。それを通過するためには追加で剣またはブーツのリソースを1個支払う必要があります（支払えない場合は進めません）。通過することができたなら、突破したクモの巣トークンを伏せたまま自分の手元に受け取ります。

一度クモの巣が取り除かれたトンネルはもう安全です。以後、プレイヤーが通る際に追加のリソースは不要です。

ゲーム終了時に、クモの巣トークンに記された点数を勝利点に加えます。獲得したクモの巣トークンの点数はいつでも確認できますが、ゲーム終了時まで他のプレイヤーには隠しておいてください。

クモの巣が張られた部屋



女王グモのねぐら面の部屋のいくつかは、クモの巣が描かれています。これらの部屋にはゴールド、アイテム（小または大）、猿の像があります。これらの報酬を獲得するためには、部屋に進入した際に追加で剣のリソースを1個支払いクモの巣を取り除く必要があります。

進入するだけであれば、追加のリソースを支払う必要はありません。剣のリソースがない、または支払わない場合には、報酬を獲得するには一度部屋を出て再度進入する必要があります。

女王グモの隠し場所



ゲーム盤の右上部分には女王グモが隠している財宝が8個示されています。プレイヤーは手番中に8を支払うことで、好きな財宝を1個選んで獲得し、対応するマスに手持ちのキューブを配置します（キューブが残っていない場合、獲得できません）。8個の財宝はそれぞれゲーム中に1回ずつしか獲得できません。

8個の財宝には様々な価値のゴールド、回復（ただちに使用）、ブーツか剣のリソース（獲得した手番中にしか使用できません）があります。また、〈秘儀の魔法書〉を常備カードから1枚獲得できる（残っていれば）場所もいくつかあります。カードは通常どおりに獲得し、捨て山へ移してください。

クレジット

Game Design

Tim McKnight

Original Game Design and Creative Direction

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction, Art, Graphic Design

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



www.direwolfdigital.com

f/direwolfdigital
@direwolfdigital

Production

Evan Lorentz

Additional Game Design and Game Development

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Special thanks to:

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



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.renegadegames.com

f/playRGS
@PlayRenegade
@Renegade_Game_Studios

日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-2
風雲堂ビル 2F

アークライトゲームズ公式サイト

※ルールのご質問、不良交換などはこちら

<https://arclightgames.jp/>

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。

翻訳：ケイタ タキノ

編集：小野大輔

DTPワーク：すざきあきら



Published by: Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.

© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved. Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.