

CLANK!

EXPÉDITIONS

LE TEMPLE DU SEIGNEUR SINGE

Si vous avez une insatiable soif de butin, CLANK! EXPÉDITIONS est fait pour vous : il s'agit d'une série de plateaux pour poursuivre votre aventure en deck-building.

Cette expédition vous plonge au cœur de la jungle qui, selon la légende, abrite le Temple du Seigneur Singe. Les précieuses reliques de cette civilisation perdue vous attendent... de même que l'immortel gardien mécanique du Seigneur Singe. Trouver le temple est une chose, mais arpenter ses nombreux tunnels et échapper à ses machineries infernales en est une autre !

Le matos



Plateau de jeu double face



Marqueur Boss

Pour toujours plus d'ambiance, vous pouvez remplacer le marqueur Dragon du jeu de base par ce pion.



18 jetons Singénierie

6 Engrenages, 6 Clés à molette et 6 Bananes



Quatre pions Joueur

De la même façon, vous pouvez remplacer les pions Joueur du jeu de base par ceux-ci, spécialement équipés pour mener une expédition dans la jungle.



2 Remonte-Temps

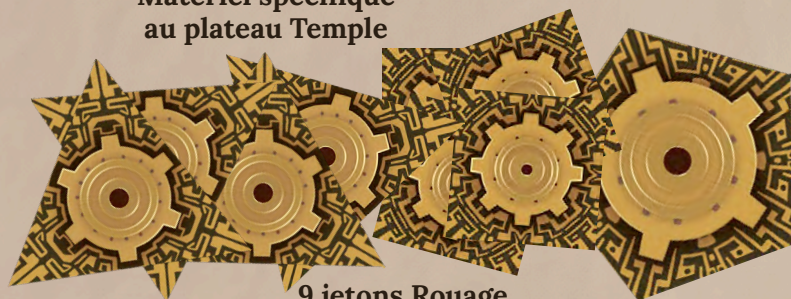


Artefact de 33 points



8 jetons Rotation des Niveaux Gyroscopiques (RNG)

Matériel spécifique au plateau Temple



9 jetons Rouage 4 triangles, 4 carrés, 1 pentagone

Matériel spécifique à la mini-campagne



3 jetons Campagne

Aventures Simiesques

CLANK! EXPÉDITIONS : Le Temple du Seigneur Singe vous offre un nouveau plateau de jeu double face. Chaque plateau dispose de ses propres règles, mais deux éléments de jeu sont **communs** aux deux faces :

Artefact de 33 points



Lors de la mise en place de ce jeu, retirez l'Artefact de 30 points du jeu de base et remplacez-le par le nouvel Artefact de 33 points (toute règle de récupération d'Artefact s'applique à ce jeton).

Remonte-Temps



Lors de la mise en place de ce jeu, ajoutez les deux jetons Remonte-Temps aux objets du Marché. Lorsque vous achetez un Remonte-Temps au Marché, **reprenez immédiatement 3 cubes de votre couleur du sac Dragon** et placez-les dans votre réserve personnelle de cubes Clank! à votre couleur. Le Remonte-Temps vaut également **5 points de victoire en fin de partie**.

Le reste de la mise en place est identique à celle du jeu de base CLANK! Les Aventuriers du deck-building, à l'exception des points de règles explicités ci-après.

Bienvenue dans la jungle !

Ces règles sont spécifiques au plateau Jungle.

Mise en place supplémentaire



Placez 3 jetons Singénierie face visible sur les 3 emplacements bleus du Gardien de bronze : 1 Engrenage, 1 Clé à molette et 1 Banane.

Rassemblez les 15 jetons Singénierie restants (5 de chaque type), mélangez-les et placez-en un face cachée sur chaque emplacement prévu à cet effet, dans les tunnels séparant les salles. Une fois tous les jetons placés, retournez-les face visible afin que les joueurs prennent connaissance des types de jetons présents sur chaque emplacement.

Se balancer de liane en liane



Certains tunnels sont marqués d'un ou plusieurs symbole Clank!. Lorsque vous traversez ces tunnels, ajoutez 1 jeton Clank! dans la zone Clank! pour chaque symbole présent. N'ajoutez pas de jetons Clank! si vous vous téléportez à travers l'un de ces tunnels. Si votre réserve de cubes est vide, vous pouvez le traverser sans pénalité.

Récupérer un jeton Singénierie

Chaque fois que vous utilisez la ressource Botte pour traverser un tunnel sur lequel se trouve un jeton Singénierie, récupérez ce jeton et placez-le face visible devant vous.

Mais lorsque vous vous téléportez à travers ce type de tunnel, vous ne pouvez pas récupérer de jeton Singénierie.

Vaincre le Gardien de bronze



Le Gardien de bronze est un Monstre que vous pouvez combattre (il est directement imprimé sur le plateau et ne possède donc pas de carte à son effigie). Pour le vaincre, utilisez 3 ressources Épée ; récupérez ensuite un jeton Singénierie parmi ceux restants sur l'emplacement du Monstre, et placez ce jeton devant vous. Une fois que les 3 jetons ont été récupérés, les Aventuriers ne peuvent plus obtenir de récompense en combattant le Gardien de bronze.

Jetons Singénierie et points de victoire



À la fin de la partie, ajoutez la valeur de vos collections de jetons Singénierie à votre total, en suivant les indications inscrites au-dessus du Gardien de bronze. Pour chaque série de jeton (Engrenage, Clé à molette, Banane), marquez le nombre de points correspondant.

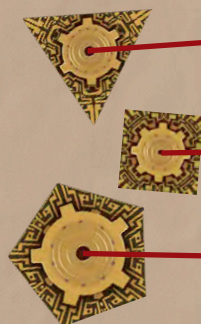
Exemple : À la fin de la partie, la joueuse rouge a récupéré 4 jetons Clé à molette, soit une valeur de 16 points. Elle possède également 2 jetons Engrenage et 1 jeton Banane, grâce auxquels elle marque donc respectivement 4 points et 1 point. Ainsi, ses jetons Singénierie lui rapportent un total de 21 points.

Faire des singeries dans le Temple

Ces règles sont spécifiques au plateau Temple.

Mise en place supplémentaire

Séparez les 9 jetons Rouage en 3 piles face cachée, en fonction de leur forme. Mélangez-les par type et placez-les sur leur emplacement respectif du plateau, en les orientant de façon aléatoire (placez les Rouages triangulaires et carrés sur un emplacement de leur forme, au hasard). Une fois tous les jetons placés sur le plateau, retournez-les face visible. Chaque Rouage comporte sur son recto un symbole correspondant à l'un des 3 types de jetons Singénierie (ce symbole est totalement indépendant de la forme du jeton Rouage).



Mélangez les 18 jetons Singénierie face cachée et distribuez-en 3 à chaque joueur. Ces derniers peuvent regarder leurs jetons, mais ne devraient pas les montrer à leurs adversaires. Remettez les jetons restants face cachée dans la boîte, sans en prendre connaissance, ils ne serviront pas durant cette partie.



Mélangez les 8 jetons Rotation des Niveaux Gyroscopiques (ou jetons RNG) sans les regarder. Placez-en 1 face cachée sur chaque emplacement prévu à cet effet sur la piste de Fureur. Empilez les 4 autres jetons restants face cachée sur l'emplacement correspondant, au-dessus de la piste de Fureur (celui n'indiquant aucun cube).

Se déplacer à travers les Rouages

Chaque jeton Rouage possède sa propre configuration de tunnels, reliant ou séparant les différentes salles du plateau en fonction de son orientation. Les déplacements dans les tunnels des jetons Rouage se font de manière habituelle, si ce n'est que certains passages se transformeront en impasses : si un tunnel du jeton Rouage n'est relié à aucun autre tunnel du plateau, il est impossible de le traverser, même en se téléportant.

Certains Rouages disposent de tunnels qui se séparent en deux. Le déplacement via ces tunnels dépend de la direction que vous prenez en traversant le Rouage.



Lorsque vous vous déplacez **depuis** la base du Rouage, vous pouvez choisir quel tunnel vous allez traverser.



En revanche, vous ne pouvez pas changer de direction lorsque vous êtes sur un Rouage. Lorsque vous vous déplacez **vers** la base du Rouage, vous devez maintenir votre trajectoire jusqu'à la prochaine salle.

Rotation des Rouages

Les jetons Rouage changent d'orientation durant la partie, modifiant ainsi le réseau des tunnels du plateau.

À tout moment pendant son tour, un joueur peut actionner un Rouage. Lorsque vous êtes dans une **salle adjacente à un jeton Rouage**, vous pouvez révéler l'un de vos jetons Singénierie et l'utiliser pour actionner le jeton Rouage, à condition que le jeton Singénierie révélé corresponde au symbole présent sur le Rouage (Engrenage, Clé à molette, Banane). Choisissez alors l'orientation du jeton Rouage. Remettez enfin le jeton Singénierie dans la boîte. Ces derniers sont à usage unique. Les jetons Singénierie non utilisés ne rapportent aucun point de victoire en fin de partie.

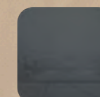
La rotation des Rouages peut aussi être déclenchée par le niveau de Fureur du Boss. Chaque fois que le marqueur Boss situé sur la piste de Fureur avance sur un emplacement comportant un jeton RNG, révélez-le face visible. Actionnez alors les Rouages correspondants d'un **cran dans le sens horaire** :



Actionnez les 3 jetons Rouage correspondant au symbole du jeton Singénierie.



Actionnez les 9 Rouages.



N'actionnez **aucun** Rouage.

Si le niveau de Fureur doit augmenter mais que le marqueur Boss est déjà sur le dernier emplacement de la piste de Fureur (symbolisé par 5 cubes), prenez alors un jeton RNG de la réserve située au-dessus de la piste, révélez-le face visible et actionnez les Rouages correspondants.

Une fois qu'un jeton RNG a été actionné, remettez-le dans la boîte.

Mini-campagne

CLANK! EXPÉDITIONS : Le Temple du Seigneur Singe inclut une **mini-campagne de deux parties**. La première se joue sur le plateau Jungle et la seconde sur le plateau Temple.

Commencez votre campagne en effectuant une partie complète sur le plateau Jungle. À la fin de cette partie, **distribuez les jetons Campagne** en fonction du score de chaque joueur. Le joueur ayant le score le plus élevé reçoit le jeton Campagne 20 points. Le deuxième reçoit le jeton 10 points et le troisième le jeton 5 points. Le quatrième ne reçoit pas de jetons Campagne (tout comme les joueurs mis hors de combat dans les profondeurs et qui n'ont marqué aucun point).



Enchaînez avec une partie sur le plateau Temple. La mise en place s'effectue de façon habituelle, à deux exceptions près. **Les joueurs conservent leur jeton Campagne ET leurs jetons Singénierie récupérés lors de la partie précédente** (et ne reçoivent donc pas les 3 jetons Singénierie au hasard face cachée en début de partie).

Durant la partie sur le plateau Temple, utilisez vos jetons Singénierie récupérés précédemment pour actionner les Rouages. Ces jetons doivent rester face visible (vous pouvez donc anticiper les actions de vos adversaires) et s'utilisent comme d'habitude : remettez-les dans la boîte après usage.

À la fin de la seconde partie, procédez au décompte habituel des points de victoire. **Ajoutez la valeur de votre jeton Campagne** (obtenu après la première partie) à votre score final (mais n'ajoutez pas le score de la partie dans la Jungle). Les jetons Singénierie non utilisés ne rapportent *aucun* point. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la campagne !

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant l'Artefact de plus haute valeur gagne.

Crédits

Conception du jeu

Tim McKnight

Directeur créatif

Paul Dennen

Producteur exécutif

Scott Martins

Illustrations et design graphique

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

Production

Evan Lorentz et Tim McKnight

Game design complémentaire et Développement du jeu

Andy Clautice, Paul Dennen,
Evan Lorentz, Yuri Tolpin

Remerciements spéciaux à :

Toute l'équipe formidable de Dire Wolf
Digital, ainsi que leurs amis et leur famille,
qui nous ont aidés à tester CLANK!

ORIGAMES

Chef de projet Renegade France

Simon Gervasi

Traduction

Sylvain Chane-Pane

Relecture

Dimitri Pawlowski

Maquette

Stéphanie Lairet



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)



www.renegade-france.fr

[f/PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance)
SAV : SAV@renegade-france.fr

Éditeurs: Renegade Game Studios et Dire Wolf Digital.

Traduction française par Origames, 52, av. Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine – France

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