

CLANK!

ルール説明書

クランク! 拡張 猿王の 神殿

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『クランク! 拡張』セットがうってつけです。新たなゲーム盤により、新たな冒険を行うことができます。

今回の遠征では、ジャングルにあるとされている猿王の神殿を求めて、奥深くへと分け入っていきます。失われた文明の貴重な遺物が待っていますが、それらは猿王が遺した不死身のロボットにより守られています。神殿にたどり着けたとしても、機械仕掛けの通路を進むのは一筋縄ではいきません。

I. 内容物



両面仕様のゲーム盤 1 枚
(ジャングル面と神殿面)



ボスマーカー 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。



サル仕掛けトークン 18 個
歯車 6 個、モンキーレンチ 6 個、バナナ 6 個



プレイヤーコマ 4 個
雰囲気盛り上げるために、基本セットよりジャングル向けの装備になったコマと差し替えることができます。



時間巻き取り機 2 個



33 勝利点分の
アーティファクト 1 個

このルール説明書 1 冊
プロモーションカード 1 枚

神殿側のゲーム盤でのみ使用



複数ギア回転トークン
8 個



ギアトークン 9 個
三角：4 個、四角：4 個、五角：1 個

ミニキャンペーンでのみ使用



キャンペーントークン (3 個)

II. 新たな冒険

『クランク! 拡張: 猿王の神殿』では新たな両面仕様のゲーム盤を使い、さらなる冒険が待ち受けています。各盤面には固有のルールがありますが、どちらの面でも次の2点を適用します。

33 勝利点分のアーティファクト



ゲームの準備時、基本セットの30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る33勝利点のアーティファクトを使います(その他のアーティファクトに関する準備は基本セットの流れに従います)。

その他の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ください。

時間巻き取り機

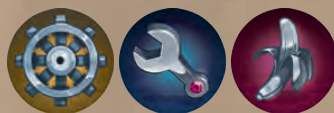


ゲームの準備時、時間巻き取り機2個を他の市場アイテムと一緒に置きます。時間巻き取り機を購入したプレイヤーは、ただちにドラゴンの袋から自分のキューブを3個取り除き、手元へ戻します。時間巻き取り機はゲーム終了時に5勝利点分として計算します。

III. ジングルへようこそ

ゲーム盤のジャングル面で遊ぶ場合は、次のルールが適用されます。

ゲームの準備



サル仕掛けトークン3個(歯車、モンキーレンチ、バナナ各1個ずつ)をゲーム盤の右上部分にある〈ブロンズの番人〉の対応する場所に表向きで配置します。

残りのサル仕掛けトークン15枚(各種5枚ずつ)は伏せてシャッフルし、ゲーム盤上のトンネルの対応する場所に1個ずつ伏せたまま配置します。すべて配置したら、表向きにしてプレイヤーに公開します。

つた渡り



いくつかのトンネルにはクランク! アイコンが描かれています。ここを移動する際は描かれたアイコン1つにつきノイズエリアにキューブを1個置きます。テレポートで移動する際はキューブを置きません。手元にキューブが残っていない場合は、キューブを置かずに移動ができます。

サル仕掛けの獲得

サル仕掛けトークンが置かれたトンネルをブーツのリソースを支払って移動した場合は、トークンを獲得して手元に表向きで置きます。テレポートで移動した場合はトークンを獲得できません。

ブロンズの番人を倒す



〈ブロンズの番人〉は戦えるモンスターです(カードではなく、ゲーム盤に印刷されています)。剣のリソースを3個支払えば倒せます。その時、残っているサル仕掛けトークンを1個選んで獲得し、手元に置きます。3個とも獲得された場合、得られる報酬はなくなります。

サル仕掛けトークンによる勝利点



ゲーム終了時、〈ブロンズの番人〉の上に記された得点表にしたがい獲得したサル仕掛けトークンの勝利点を集計します。獲得したサル仕掛けトークン1種類(歯車、モンキーレンチ、バナナ)につき、数に応じた勝利点を加算します。

例: ゲーム終了時、赤プレイヤーはモンキーレンチを4個持っていたので、16勝利点獲得します。歯車は2個持っていたので4勝利点、バナナは1個持っていたので1勝利点となり、合計で21点獲得しました。

IV. 神殿の探索

ゲーム盤の神殿面で遊ぶ場合は、次のルールが適用されます。

追加の準備

ギアトークン 9 個を伏せて角の数ごとに 3 種類に分け、三角のギアトークンと四角のギアトークンをシャッフルします。そして、ゲーム盤の対応する場所に 1 個ずつ伏せたまま、ランダムな向きで配置します。すべて配置したら、表向きにしてプレイヤーに公開します。各ギアには 3 種類のサル仕掛けトークンいずれかのアイコンが描かれています（面の数とは関係ありません）。



サル仕掛けトークン 18 個を伏せてシャッフルし、各プレイヤーは伏せたまま 3 個を受け取ります。受け取ったプレイヤーはいつでもトークンを確認できますが、他のプレイヤーに公開しないでください。余ったトークンは伏せたまま箱にしまってください。



複数ギア回転トークン 8 個を伏せてシャッフルし、ゲーム盤の「怒りメーター」のマスに 1 個ずつ置き、残りの 4 個は怒りトラックの最後のスペース（赤いキューブがないマス）に重ねて置きます。

ギア上を移動する

各ギアトークンは異なるトンネルの並びを持ち、向きによって部屋をつなげたり分断したりします。ギアトークンがあるトンネルへは通常どおり移動できますが、トークンの向きによってはトンネルが繋がらず、行き止まりになる場合もあります。その場合はテレポートでも移動できません。

ギアによっては枝分するトンネルもあります。これらのトンネルを移動する際は、移動する方向によって選択肢が異なります。



上記のギアは下方向から移動している場合は、2 つのトンネルの好きな方へ進めます。



移動の途中で進路を変えることはできないので、上記のギアのように上方向から移動している場合は、下の部屋へ進むしかありません。



ギアの回転

ゲーム中、ギアは回転してトンネルの接続を変えていきます。

3 種類のギアには、それぞれアイコンが描かれており、同じアイコンのサル仕掛けトークンによって一角分回転させることができます。

ギアを回転させる方法として 1 つ目は、プレイヤーが手番中のアクションとして回転させることができます（手番中任意のタイミングで行うことができます）。ギアトークンに隣接した部屋にいる場合、手元にあるサル仕掛けトークン（歯車、モンキーレンチ、バナナ）を 1 個選んで表向きにすることで、同じアイコンが描かれているギアトークンを任意の向きへ回転させることができます。使用したサル仕掛けトークンは箱にしまってください。また、ゲーム終了時に手元に残っているトークンは勝利点になりません。

もう 1 つの方法として、怒りメーターに応じて回転します。ボスマーカーが怒りメーター上で複数ギア回転トークンが置かれているマスに移動した場合、複数ギア回転トークンを公開し、示された種類のギアトークンを時計回りに回転させます。



アイコンに対応する種類のギアトークンすべてを回転させる。



ギアトークン 9 個すべてを回転させる。



ギアトークンを回転させない。

ボスコマが怒りメーターを進む条件を満たしたものの、すでに最後のマス（赤いキューブが 5 個描かれているマス）まで進んでいた場合、ボスコマは進まず、かわりに怒りトラックの最後のスペース上に重ねられている複数ギア回転トークンを 1 個公開し、示されたギアを回転させてください。

使用した複数ギア回転トークンは箱にしまってください。

ミニキャンペーン

『クランク! 拡張: 猿王の神殿』はキャンペーンモードとして2ゲーム続けて遊ぶことができます。1ゲーム目はジャングル面で、2ゲーム目は神殿面で遊べます。

まずジャングル面で通常どおりにゲームを行い、集計した勝利点に応じてキャンペーントークンを受け取ります。最も勝利点が高かったプレイヤーは20勝利点のキャンペーントークンを受け取ります。2番目のプレイヤーは10勝利点のトークンを、3番目のプレイヤーは5勝利点のトークンを受け取ります。4番目のプレイヤー、**また深部で力尽きたプレイヤーは獲得できません。**



続いて神殿面でゲームを行います。次の2点をゲームの準備に加えてください。1点目はジャングル面終了時に獲得したキャンペーントークンを保持します。2点目は1ゲーム目に獲得したサル仕掛けトークンをそのまま保持します（3枚伏せたままランダムに受け取りはしません）。

神殿面で遊ぶ際には、1ゲーム目のジャングル面で獲得したサル仕掛けトークンを支払えば、ギアを回転させることができます。これらのトークンは表向きなので、プレイヤー同士どのギアが動かせるか見えている状態になります。ギアを回転させたら仕掛けトークンを箱にしまってください。

神殿面でのゲーム終了時には通常どおり勝利点を集計し、ジャングル面の終了時に獲得したキャンペーントークンの勝利点を加算してください。手元に残ったサル仕掛けトークンは勝利点にはならないことに注意してください。上記を集計したのち、獲得している勝利点が最も高いプレイヤーがキャンペーンの勝者となります。

クレジット

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

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!

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



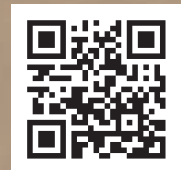
www.direwolfdigital.com

[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)



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.