

CLANK!

EXPEDITIONS

Ouro. Seda

Se pilhar é o seu negócio, CLANK! EXPEDITIONS é para você: uma série de tabuleiros para continuar suas aventuras de construção de baralho.

A primeira expedição começa em uma mina abandonada pela Companhia de Mineração Anã Ruína (Companhia MAR) quando foi infestada por monstros. Mas ainda há muito ouro para aqueles que tiverem coragem de entrar.

Ainda mais riquezas aguardam os aventureiros no Covil da Rainha Aranha. Certamente a própria Rainha Aranha é só uma lenda criada para desencorajar as pessoas a entrarem em um castelo tão magnífico...

Componentes



Tabuleiro de dois lados



Artefato de 8 pontos



3 Fichas de Bônus de Mineração



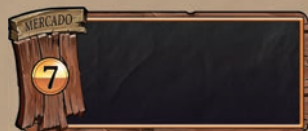
Marcador da Aranha

Você pode substituir o Marcador do Dragão do jogo original por este novo marcador para aprofundar a ambientação.



Ouro

Para adicionar às suas fichas existentes e aumentar o tamanho do banco.



Tabuleiro do Mercado

Itens do mercado podem ser colocados aqui durante a preparação.



12 Fichas de Teia



Quatro Peões de Jogador

Você também pode fazer uma mudança temática e substituir os peões originais por estes com formato de mineradores.

Novas Aventuras

CLANK! EXPEDITIONS: Ouro e Seda contém um novo tabuleiro de dois lados para suas aventuras. Cada lado tem suas próprias regras especiais.

A preparação é igual à de CLANK! Uma Aventura de Construção de Baralho, exceto quando indicado.

Mina dos Anões

Preparação

Coloque as três fichas de bônus de mineração nos respectivos espaços no tabuleiro, abaixo da área de Clank!

Observe que a bandeira que indica a entrada da masmorra fica no lado direito do tabuleiro e não no canto superior esquerdo.

Mineração de Ouro



Você encontrará veios de ouro pela mina. Cada um toca uma ou duas salas. Quando estiver em uma sala dessas, você pode gastar 2 para escavar o ouro. Pegue do banco o valor indicado e, em seguida, cubra aquele valor no tabuleiro com um de seus cubos Clank! (Você não pode minerar se não

tiver cubos Clank!) Quando um veio é coberto por um cubo Clank!, ele não pode mais ser minerado.

Você não pode usar Botas para mover-se pelo restante de seu turno quando minerar um veio de ouro. (Entretanto, ainda é possível teletransportar-se.)

Bônus de Mineração



No fim da partida, os jogadores ganham um bônus pelos veios de ouro que mineraram. O jogador que minerou mais vezes (independentemente dos valores) recebe a Ficha de Bônus de Mineração de 20 pontos. O segundo jogador que minerou mais vezes recebe a Ficha de Bônus de Mineração de 10 pontos e o terceiro jogador que minerou mais vezes recebe a ficha de 5 pontos. O quarto jogador não recebe bônus.

Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com o mesmo número de veios de ouro minerados, o jogador que minerou o veio mais profundo (mais próximo da borda inferior do tabuleiro) recebe a ficha de maior valor.

Nem sempre os jogadores utilizarão todas as Fichas de Bônus de Mineração em um jogo. Cada jogador só poderá ficar com uma delas. Você deve minerar pelo menos um veio para reivindicar uma ficha. Você também deve ter uma pontuação válida; se você morrer nas Profundezas durante a partida, não receberá nenhuma ficha de bônus (e o próximo jogador elegível receberá a melhor ficha restante).

Elevadores

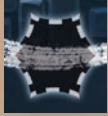


Os poços de elevadores na borda esquerda do tabuleiro proporcionam acesso rápido para entrar e sair das Profundezas. Entretanto, para mover-se por essas passagens, é necessário pagar 1 ao banco (a cada vez que for usar uma passagem).

Covil da Rainha Aranha

Preparação

Devolva os artefatos de 7 pontos à caixa. Este tabuleiro utiliza os novos artefatos de 8 pontos em vez disso. (Todas as regras usuais também se aplicam a esses novos artefatos.)



Embaralhe as 12 Fichas de Teia com a face para baixo (ocultando sua pontuação) e, em seguida, posicione-as, de forma aleatória, em cada espaço de teia do tabuleiro.

Fichas de Teia



Diversos caminhos do Covil da Aranha iniciam a partida com uma Ficha de Teia. É necessário gastar uma Bota adicional ou uma Espada para mover-se por uma Ficha de Teia. (Caso contrário, você não pode se mover.) Quando fizer isso, remova a ficha do tabuleiro e coloque-a com a face para baixo à sua frente.

Depois que a Ficha de Teia for removida, o caminho estará livre. A partir desse momento, nenhum recurso adicional é necessário para que um jogador utilize o caminho.

No fim da partida, os pontos nas Fichas de Teia que você obteve serão adicionados à sua pontuação. Você pode ver as fichas que pegou a qualquer momento, mas seus oponentes não podem saber seus valores até o fim da partida.

Salas Repletas de Teias



Algumas salas no Covil da Aranha estão marcadas com teias. Essas salas contêm ouro, segredos (grandes ou pequenos) e ídolos de macaco. Para reivindicar uma dessas recompensas, você deve “liberá-la” da teia gastando uma Espada ao entrar na sala pela primeira vez.

Não é obrigatório gastar nenhum recurso extra para entrar em uma sala repleta de teias. Se você não tiver uma Espada ou optar por não gastar uma, você deve sair e entrar novamente na sala para uma nova chance de reivindicar a recompensa.

Teia de Tesouros da Rainha



No canto superior do tabuleiro, há uma teia com oito tesouros que a Rainha Aranha reuniu. Durante seu turno, se possível, você pode gastar 8 para pegar um tesouro à sua escolha. Marque-o com um de seus cubos Clank! (Caso não tenha cubos, você poderá apenas verificar a teia. Mas não pegar algo.) Cada opção da Teia de Tesouros da Rainha só pode ser reivindicada uma vez por partida.

As oito opções incluem diferentes quantidades de ouro, pontos de cura (a serem utilizados imediatamente) e Botas ou Espadas (que devem ser utilizadas no turno em questão). Muitas opções também concedem um Tomo Secreto que será retirado da Reserva (se houver algum disponível) e colocado em sua pilha de descarte como se tivesse sido adquirido como de costume.

Créditos

Design do jogo: Tim McKnight

Design Original do Jogo e Direção Criativa: Paul Dennen

Produção Executiva: Scott Martins

Direção de Arte, Arte e Design Gráfico: Kenan Jackson, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard e Nate Storm

Produção: Evan Lorentz

Design Adicional do Jogo e Desenvolvimento do Jogo: Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy e Evan Lorentz

Agradecimentos especiais: Todos os membros da maravilhosa equipe da Dire Wolf Digital, além de seus amigos e familiares que ajudaram a testar o CLANK!

Galápagos

Tradução: Fernanda Di Costanzo

Revisão: Camila Loricchio

Diagramação BR: Karina Santiago



www.direwolfdigital.com

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



www.mundogalapagos.com.br

Publicado por: Dire Wolf Digital.

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Todos os direitos reservados.

Dire Wolf e a logo da Dire Wolf são marcas registradas da Dire Wolf Digital, Inc.

v1.0