

КЛАНК!

ЭКСПЕДИЦИИ ХРАМ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ОБЕЗЬЯН

Если вас обуревают ненасытная жажда грабежа, «Кланк! Экспедиции» – это то, что надо: два новых поля для продолжения ваших колдостроительных приключений.

Эта экспедиция приводит вас в непроходимые джунгли, где, по слухам, находится легендарный Храм повелителей обезьян. В нём спрятаны сокровища потерянной цивилизации... которые охраняет Бронзовый страж. Не так сложно отыскать сам храм, но куда трудней блуждать по его вращающимся коридорам!

СОСТАВ ИГРЫ



Двухстороннее поле



Фишка стража

Для создания атмосферы можете заменить базовую фишку дракона на эту.



18 жетонов примитивных инструментов

6 шестерёнок, 6 гаечных ключей и 6 бананов



4 фишки игроков

Новые фишки игроков хорошо экипированы для экспедиции в джунглях.



2 маховика времени



Артефакт
ценностью 33 очка



8 жетонов вращений
бесчисленных механизмов
(вращений)

Используются только на стороне с храмом



9 фрагментов механизма

4 треугольных, 4 квадратных, 1 пятиугольный

Используются только в мини-кампании



3 жетона кампании

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В дополнении «Кланк! Экспедиции. Храм повелителей обезьян» используется новое двухстороннее игровое поле для колдостроительного приключения. Для каждой из сторон поля предусмотрены особые правила, за исключением двух общих для них игровых элементов:

АРТЕФАКТ ЦЕННОСТЬЮ 33 ОЧКА



При подготовке к игре уберите в коробку жетон артефакта из базовой игры ценностью 30 очков. Вместо него на обеих сторонах нового поля используйте артефакт ценностью 33 очка (на него распространяются все стандартные правила для артефактов).

Дальнейшая подготовка к игре аналогична базовой игре «Кланк!», за исключением приведённых далее особых правил для каждой из сторон поля.

МАХОВИК ВРЕМЕНИ



При подготовке к игре положите 2 жетона маховиков времени вместе с остальными товарами на рынке. Купив любой из маховиков, немедленно уберите 3 кубика своего цвета из мешочка дракона. В конце игры маховик приносит 5 очков.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДЖУНГЛИ

Эти правила используются на стороне поля с джунглями.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА



Положите 3 жетона примативных инструментов (шестерёнка, гаечный ключ и банан) лицевой стороной вверх на Бронзового стража (под областью «Клац!»).

Перемешайте остальные 15 жетонов примативных инструментов (по 5 каждого типа) лицевой стороной вниз и случайным образом выложите на соответствующие клетки в туннелях между помещениями. Положив жетон, переверните его, чтобы было видно, какой инструмент лежит на клетке.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИАН

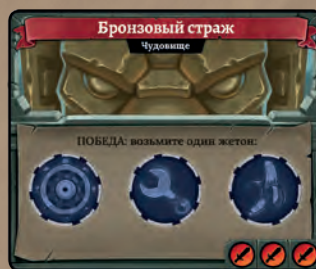


На некоторых туннелях изображён один или несколько символов **клац!** Если вы проходите по такому туннелю, добавляйте на область «Клац!» по 1 кубика за каждый символ. Если вы телепортируетесь через такой туннель, не добавляйте кубики. Если в вашем личном запасе закончились кубики, можете перемещаться без штрафа.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИМАТИВНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Если вы использовали сапоги для перемещения по туннелю с жетоном примативного инструмента, возьмите этот жетон и положите перед собой лицевой стороной вверх. Если вы телепортировались, то инструмент не получаете.

СРАЖЕНИЕ С БРОНЗОВЫМ СТРАЖЕМ



Бронзовый страж – это чудовище, с которым вы можете сразиться (хотя оно изображено на поле, а не на карте). Победите его, используя 3 меча, затем возьмите любой из лежащих на страже примативных инструментов и положите перед собой. Если все три жетона на страже закончились, за последующие победы награду никто не получает.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ПРИМАТИВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ



В конце игры прибавьте к своему итоговому счёту очки, полученные за имеющиеся у вас примативные инструменты, как указано на схеме над Бронзовым стражем. За каждый тип инструментов (шестерёнка, гаечный ключ и банан) получите столько очков, сколько у вас жетонов этого типа.

Пример. В конце игры у красного игрока есть 4 гаечных ключа (16 очков), 2 шестерёнки (4 очка) и 1 банан (1 очко). Суммарно он получает 21 очко за свои инструменты.

ПРОДЕЛКИ В ХРАМЕ

Эти правила используются на стороне поля с храмом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Разложите 9 фрагментов механизма на 3 стопки по форме лицевой стороной вниз, перемешайте треугольные и квадратные. Положите 9 фрагментов на соответствующие клетки на поле. Разместив фрагменты, переверните их лицевой стороной вверх. Обратите внимание, что на лицевой стороне каждого фрагмента изображён символ одного из трёх примативных инструментов (символы не связаны с формой фрагмента).



Перемешайте 18 примативных инструментов лицевой стороной вниз и раздайте по 3 каждому игроку. Вы можете посмотреть свои жетоны, но не показывайте их соперникам. Верните остальные жетоны в коробку, не подсматривая – в этой игре они не понадобятся.



Перемешайте 8 жетонов вращений бесчисленных механизмов (для краткости – вращений) лицевой стороной вниз на 4 клетки шкалы ярости без символа фишки игрока. Остальные 4 сложите стопкой на клетке над шкалой ярости (на которой нет изображения кубиков).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МЕХАНИЗМАМ

На каждом фрагменте механизма изображены отрезки туннелей разной конфигурации, которые соединяют или разделяют помещения на поле в зависимости от поворота фрагмента. Если туннель проходит через фрагмент механизма, перемещайтесь по нему как обычно, однако ведущий к фрагменту туннель может оказаться тупиком. Если туннель на поле не соединён с туннелем на фрагменте, никаким способом пройти по нему вы не можете (в т. ч. телепортироваться).

На некоторых фрагментах туннели разветвляются. Перемещение по таким туннелям зависит от того, в каком направлении вы движетесь через фрагмент.



Если вы перемещаетесь из нижней части этого фрагмента, можете продолжить движение по любому из этих 2 туннелей.



Однако нельзя сменить направление, находясь на фрагменте. Если вы направлялись к нижней части этого фрагмента, то должны продолжить движение к следующему помещению.



ВРАЩЕНИЕ МЕХАНИЗМА

В течение всей игры фрагменты механизма вращаются, соединяя и разъединяя туннели.

Вы можете повернуть фрагмент в свой ход, выполнив действие (до или после прочих действий). Для этого, находясь в соседнем с фрагментом помещении, используйте свой жетон примативного инструмента с соответствующим символом (шестерёнка, гаечный ключ или банан) и поверните этот фрагмент в нужную вам сторону. Верните использованный инструмент в коробку – в этой игре он больше не понадобится. Неиспользованные инструменты в конце игры очков не приносят.

Кроме того, фрагменты механизма приводит в движение ярость стража. Если фишка стража оказалась на клетке шкалы ярости с жетоном вращения, возьмите жетон и поверните указанные на нём фрагменты один раз в направлении по часовой стрелке:



Вращайте все 3 фрагмента с соответствующим символом.



Вращайте все 9 фрагментов.



Фрагменты не вращаются.

Если ярость стража растёт, но его фишка уже находится на верхней клетке шкалы ярости (с изображением 5 кубиков), возьмите один из жетонов из стопки над шкалой и используйте его, чтобы вращать фрагменты.

Используя жетон вращения, верните его в коробку.

МИНИ-КАМПАНИЯ

Кампания состоит из двух игр: сперва сыграйте на стороне с джунглями, затем – на стороне с храмом.

Сыграйте полноценную игру на стороне с джунглями и наградите игроков, раздав им жетоны кампании согласно итоговому счёту. Победитель получает жетон ценностью 20 очков, второй игрок – жетон ценностью 10 очков, а занявший третье место – жетон ценностью 5 очков. Четвёртый игрок и все те, кто потерял сознание в недрах, набрав 0 очков, жетоны не получают.



Затем переходите к игре на стороне с храмом. Подготовьтесь по обычным правилам, внося два изменения. Во-первых, игроки сохраняют жетоны кампании, полученные ими за игру в джунглях. Во-вторых, они также сохраняют все полученные ими в джунглях примитивные инструменты, вместо того чтобы получить 3 случайных в начале второй игры.

Для вращения фрагментов механизма в храме используйте те инструменты, которые вы получили в джунглях. Держите инструменты в открытую (чтобы соперники знали о ваших планах), но разыгрывайте их по обычным правилам, возвращая в коробку после использования.

В конце второй игры подсчитайте свои очки как обычно. К полученному результату прибавьте очки за жетон кампании, полученный после игры в джунглях. Примитивные инструменты очков не приносят. Победителем кампании становится игрок с наибольшим итоговым счётом!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик

Тим МакНайт

Руководитель

Пол Деннен

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Аника Бёррелл, Нейтан МакГауэр,
Рауль Рамос, Нэйт Сорм, Ален Виска

Производство

Эван Лоренц и Тим МакНайт

Дополнительная разработка

Энди Клотис, Пол Деннен, Эван Лоренц,
Юрий Толпин

Особая благодарность:

Всем замечательным сотрудникам
«Dire Wolf Digital», их друзьям и близким
за то, что помогли нам протестировать
«Кланк!».

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность
Игорю Трескунову, Денису Карпенко,
Татьяне Леонтьевой, Александре Цейтлиной,
Лайле Сатировой, Ксении Ивановой,
Максиму Книшевицкому
за помощь в подготовке русского издания.



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)



LAVKA GAMES

www.lavkaigr.ru
www.vk.com/lavkaigr

Изготовлено: Renegade Game Studios and Dire Wolf Digital.

© 2020 Dire Wolf Digital, LLC. Все права защищены.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of
Dire Wolf Digital, LLC.