

CLANK!™

EXPEDITIONS

TEMPLO DOS SENHORES DOS MACACOS

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

Esta expedição leva você às profundezas da selva, onde dizem estar o lendário Templo dos Senhores dos Macacos. Relíquias valiosas da civilização perdida deles esperam por você... assim como um guardião mecânico imortal que os Senhores dos Macacos deixaram para trás. Mesmo se você encontrar o templo, navegar por suas passagens mecanizadas pode ser mais complicado do que você espera!

Componentes



Tabuleiro de Dois Lados



Marcador do Chefe

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



18 Fichas de Macacanismo

6 rodas dentadas, 6 chaves inglesas e 6 bananas



Quatro Peões de Jogador

Você também pode substituir os peões de jogador originais por estas versões equipadas para uma jornada pela selva.



2 Manipuladores do Tempo



Artefato de 33 pontos

Usados apenas no lado "Templo" do tabuleiro



8 Fichas de Rotação de Numerosas enGenhocas (RNG)



9 Fichas de Engenhoca

4 de três lados, 4 de quatro lados, 1 de cinco lados

Usadas apenas na Minicampanha



3 Fichas de Campanha

Novas Aventuras

CLANK! EXPEDITIONS: *Templo dos Senhores dos Macacos* contém um novo tabuleiro de dois lados para suas aventuras de construção de baralho. Embora cada lado tenha suas próprias regras especiais, há dois elementos do jogo que **ambos** os lados compartilham:

O Artefato de 33 pontos



Ao preparar o jogo, devolva a ficha comum de artefato de 30 pontos para a caixa. No lugar dela, ambos os lados do tabuleiro usam o novo artefato de 33 pontos. (Todas as regras usuais também se aplicam a esse novo artefato.)

O Manipulador do Tempo



Ao preparar o jogo, coloque as duas fichas do Manipulador do Tempo com os outros Itens do Mercado. Ao comprar um deles do mercado, remova imediatamente três cubos da sua cor da Bolsa do Dragão. O Manipulador do Tempo também vale 5 pontos no fim da partida.

O restante da preparação é igual àquela de *CLANK! Uma Aventura de Construção de Baralho*, exceto conforme indicado mais adiante nas respectivas regras de cada lado do tabuleiro.

Boas-vindas à Selva

Estas regras se aplicam a partidas disputadas no lado “Selva” do tabuleiro.

Preparação Adicional



Coloque três Fichas de Macacanismo viradas para cima no Guardião de Bronze (abaixo da área de *Clank!*): uma roda dentada, uma chave inglesa e uma banana.

Pegue as 15 Fichas de Macacanismo restantes (cinco de cada tipo), embaralhe-as viradas para baixo e coloque uma aleatoriamente em cada espaço marcado nos túneis entre as salas. Após colocar a ficha, vire-a para cima para que os jogadores possam ver que tipo de ficha está em cada espaço.

Balançando nas Vinhas



Alguns túneis do tabuleiro têm um ou mais ícones de *Clank!*. Se você se mover por um túnel desse tipo, deve adicionar 1 *Clank!* à área de *Clank!* para cada um dos ícones. Você não adiciona *Clank!* se você se teletransportar por um túnel desse tipo. Se não houver mais cubos em seu suprimento pessoal, você pode se mover sem penalidade.

Pegar uma Ficha de Macacanismo

Sempre que você usar Botas para se mover por um túnel com uma Ficha de Macacanismo, pegue-a do tabuleiro e coloque-a virada para cima à sua frente. Você não pega uma Ficha de Macacanismo quando usa um teletransporte para se mover por esse túnel.

Derrotar o Guardião de Bronze



O Guardião de Bronze é um monstro que você pode combater (apesar de ele estar impresso no tabuleiro em vez de em uma carta). Quando você gasta 3 Espadas para derrotá-lo, você pode pegar qualquer uma das Fichas de Macacanismo dele e colocá-la à sua frente. Após todas as três fichas do Guardião de Bronze terem sido pegas, não haverá mais recompensas por derrotá-lo.

Pontuação de suas Fichas de Macacanismo



No fim da partida, as Fichas de Macacanismo que você coletou aumentam sua pontuação total, conforme indicado logo acima do Guardião de Bronze. Para cada tipo de ficha (roda dentada, chave inglesa e banana), marque o número de pontos indicado para o número de fichas que você coletou.

Exemplo: No fim da partida, a jogadora vermelha coletou quatro fichas de chave inglesa, marcando 16 pontos. Ela também tem duas fichas de roda dentada, valendo 4 pontos, e uma banana, valendo 1 ponto. No total, ela faz 21 pontos com suas Fichas de Macacanismo.

Macaquices pelo Templo

Estas regras se aplicam a partidas disputadas no lado “Templo” do tabuleiro.

Preparação Adicional

Organize as nove fichas de engenhoca viradas para baixo em três grupos, de acordo com o número de lados. Embaralhe as engenhocas de três lados e também as de quatro lados. Coloque as nove fichas de engenhoca em seus espaços correspondentes no tabuleiro, cada uma em uma orientação aleatória (e, no caso das engenhocas de três e quatro lados, em um local aleatório). Assim que as fichas forem colocadas, vire-as para cima. Observe que cada engenhoca tem o símbolo de uma das três Fichas de Macacanismo em sua face (e esses símbolos são independentes do número de lados da engenhoca).



Embaralhe as 18 Fichas de Macacanismo viradas para baixo e distribua três para cada jogador. Os jogadores podem ver as suas próprias fichas, mas não devem revelá-las. Devolva as fichas restantes à caixa sem revelá-las; elas não serão usadas nesta partida.



Embaralhe as oito Fichas de Rotação de Numerosas enGenhocas (Fichas de Rotação ou RNG, para facilitar) viradas para baixo. Coloque uma ficha virada para baixo em cada espaço marcado da Trilha de Fúria. Empilhe as outras quatro no espaço marcado *acima* da Trilha de Fúria (aquele que não tem cubos).

Mover-se pelas Engenhocas

Cada ficha de engenhoca tem uma configuração diferente de túneis, conectando ou desconectando salas do tabuleiro, dependendo de sua orientação. Você se move por túneis que incluem fichas de engenhoca como de costume, exceto que alguns túneis que levam a uma engenhoca podem se tornar “becos sem saída”; se o túnel no tabuleiro não se alinhar a nenhum túnel na engenhoca, você não pode se mover por esse caminho de nenhuma forma (nem mesmo se teletransportando).

Algumas engenhocas têm túneis que se ramificam em duas direções. O movimento por esses túneis depende da direção em que você está viajando pela engenhoca.



Ao se mover **vindo** da parte inferior dessa engenhoca, você pode escolher qual dos dois túneis deseja atravessar.



Mas não é possível mudar de direção em uma engenhoca. Ao se mover **em direção** à parte inferior dessa engenhoca, você deve continuar até a próxima sala.



Rotação de Engenhocas

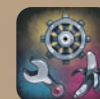
As Fichas de Engenharia giram ao longo da partida, alterando a forma como os túneis se conectam.

As engenhocas podem girar devido a uma ação realizada por um jogador durante seu turno (antes ou depois de outras ações). Se você estiver em uma sala adjacente a uma Ficha de Engenharia, você pode virar para cima uma de suas Fichas de Macacanismo com o símbolo correspondente (roda dentada, chave inglesa ou banana) para girar essa engenhoca para a orientação que você escolher. Devolva a Ficha de Macacanismo à caixa do jogo; cada uma só pode ser usada uma vez por partida. Fichas de Macacanismo não utilizadas não valem pontos no fim da partida.

As engenhocas também podem girar quando acionadas pelo nível de fúria do chefe. Sempre que o Marcador do Chefe atingir um espaço na Trilha de Fúria com uma Ficha de Rotação de Numerosas enGenhocas (RNG), revele essa ficha. Gire as engenhocas indicadas uma rotação no sentido horário:



Gire todas as três engenhocas com o símbolo de Macacanismo correspondente.



Gire todas as nove engenhocas.



Não gire nenhuma engenhoca.

Se em algum momento o nível de fúria *for* aumentar, mas o Marcador do Chefe já estiver no espaço superior da Trilha de Fúria (marcado com cinco cubos), revele uma das Fichas de RNG da pilha acima da trilha e use-a para girar as engenhocas.

Após resolver uma Ficha de RNG, devolva-a à caixa.

Minicampanha

Você pode jogar uma campanha de duas partidas de CLANK! EXPEDITIONS: *Templo dos Senhores dos Macacos*, jogando primeiro o lado “Selva” do tabuleiro e depois o lado “Templo”.

Comece jogando uma partida completa no lado “Selva” do tabuleiro. No final dessa partida, use a pontuação final de cada jogador para conceder as Fichas de Campanha. O jogador com a maior pontuação recebe a Ficha de Campanha de 20 pontos. O segundo colocado pega a ficha de 10 pontos e o terceiro fica com a ficha de 5 pontos. O quarto colocado (e todos os jogadores que foram nocauteados nas Profundezas, marcando 0 ponto) não recebe nenhuma Ficha de Campanha.



Em seguida, é hora de jogar no lado “Templo” do tabuleiro. Prepare tudo como faria normalmente para o início de uma partida, com duas exceções. Primeiro, cada jogador mantém a Ficha de Campanha que recebeu no fim da partida na Selva. Em segundo lugar, os jogadores também mantêm todas as Fichas de Macacanismos que coletaram naquela partida (em vez de receber três fichas aleatórias viradas para baixo no início da partida).

Durante a partida no Templo, você usará as Fichas de Macacanismos que coletou na primeira partida para girar as engenhocas. Essas fichas permanecem viradas para cima (para que todos os jogadores saibam o que você pode fazer), mas você ainda as gasta normalmente, devolvendo-as à caixa do jogo após usá-las.

No fim da segunda partida, calcule sua pontuação como de costume. Você soma o valor da sua Ficha de Campanha (recebida após a primeira partida). Você *não* adiciona nenhum ponto por Fichas de Macacanismos não utilizadas. Quem tiver a maior pontuação é o vencedor da campanha!

Créditos

Design do Jogo

Tim McKnight

Direção de Design

Paul Dennen

Produção Executiva

Scott Martins

Arte e Design Gráfico

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

Produção

Evan Lorentz e Tim McKnight

Design Adicional do Jogo e Desenvolvimento do Jogo

Andy Clautice, Paul Dennen, Evan Lorentz e Yuri Tolpin

Galápagos

Gestão do Produto

Matheus Passeri

Tradução

Fernanda Di Costanzo

Revisão

Camila Loricchio e Catharine Affiune


Diagramação

Tati Hapanchuk

Agradecimentos especiais a:

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

www.direwolfdigital.com

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



www.mundogalapagos.com.br

Publicado por: Dire Wolf Digital.

© 2024 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