



Tym McKnight

társasjáték kiegészítője

CLANK!

EXPEDITIONS TEMPLE of the APE LORDS

fordította:

Beorn (2019)

lektorálta:

Hipszki László

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás

Ha még mindig csillapíthatatlanul szomjazol a fosztogatásra, a **CLANK! EXPEDITIONS** sorozat ezen tagja is a számodra készült: két újabb játéktábla, hogy folytathassátok a pakliépítő kalandotokat.

Ez az expedíció a dzsungel mélyére vezet benneteket, ahol állítólag a Majomurak mesebeli temploma található. Az elveszett civilizáció értékes ereklyéi várnak rátok... és a Majomurak halhatatlan, mechanikus őrei. Még ha sikerül is rábukkannotok a templomra, a mechanikus átjárókon való navigálás trükkösebb lesz, mint amit el tudtok képzelni!

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

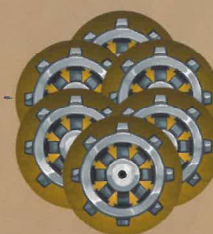


kétoldalas játéktábla



Főellenfél-jelölő

A környezet miatt lecserélhetitek rá az eredeti sárkányjelölőt.



18 majomláta-jelző

6 fogaskerék, 6 majomkulcs és 6 banán



4 játékosfigura

A "dzsungel-feeling" miatt lecserélhetitek rájuk a 4 eredeti játékosfigurát.



2 zsebóra-jelző



harminchárom pontos ereklye



8 fogaskerék-lapka forgató (FLF) jelző

Csak a játéktábla "templom" oldalán használjátok őket:



9 fogaskeréklapka (4 háromoldalú, 4 négyoldalú, 1 ötoldalú)

Csak a mini-kampányban használjátok őket:



3 kampányjelző

ÚJ KALANDOK

A **CLANK! EXPEDITIONS: Temple of the Ape Lords** egy új, kétoldalas játéktáblát ad a játékhoz. Bár mindkét oldalára speciális szabályok vonatkoznak, az alábbi két játéktartozék **mindkét** oldalon előfordul:

a harminchárom pontos jelző



Tedd vissza a 30 pontot érő ereklyét a dobozba. Helyette a játéktáblára az új, 33 pontot érő ereklye fog kerülni (minden szabály ugyanúgy vonatkozik erre az ereklyére is).

A további játékelőkészületi lépések az eredeti **CLANK! A Deck-Building Adventures** alapjáték szabályai szerint történnek. Minden eltérő szabályt az alábbi fejezetekben fogunk részletezni.

a zsebórajelzők



A játék előkészítése során tedd a két zsebórajelzőt is a piactáblára. Amikor egy zsebórajelzőt megvásárol valaki a piacról, azonnal vegye ki maximum 3 Clank! kockáját a sárkányzsákból (a saját tartalékába kerülnek vissza). A játék végén egy ilyen jelző 5 pontot ér.

KÖSZÖNTÜNK A DZSUNGELBEN!

Az alábbi kiegészítő szabályok a játéktábla "dzsungel" oldalára vonatkoznak.

további játékelőkészületi lépések



Tegyél képpel felfelé 3 különböző majomláta-jelzőt a Bronz Őrző jelölt mezőire (a Clank! terület alatt találsz): 1-1 fogaskereket, majomkulcsot és banánt.

Keverd meg a maradék 15 majomláta-jelzőt képpel lefelé, majd a játéktábla járatainak minden jelzett helyére véletlenszerűen tegyél 1-1 ilyen jelzőt. Miután az összes jelzőt elhelyezted, fordítsd mindet képpel felfelé, hogy a játékosok láthassák, melyik járaton milyen jelző található.

az indákon lengedezve



Néhány járaton szerepel a bal oldalt látható Clank! szimbólum. Amikor átmozgatsz egy ilyen járaton, tedd annyi Clank! kockát a Clank! területre, ahány Clank! szimbólum szerepel az adott járaton. Ha átteleportálsz egy ilyen járaton keresztül, nem kell Clank! kockát elhelyezned.

a majomláta-jelzők begyűjtése

Ha áthaladsz egy majomláta-jelzőt tartalmazó járaton, vedd el a jelzőt, és tedd azt képpel felfelé magad elé. Ha egy majomláta-jelzőt tartalmazó járaton keresztül teleportálsz, nem kapsz meg a jelzőt.

a Bronz Őrző legyőzése



elfogynek, nem kapsz több jutalmat a legyőzéséért.

A Bronz Őrző egy szörny, amit a már ismert módon tudsz legyőzni, csak épp a játéktáblára nyomtattuk, és nem egy külön kártyára. Ha elköltesz 3 kardot, vedd el a Bronz Őrzőn lévő egyik majomláta-jelzőt, és tedd azt képpel felfelé magad elé. A kezdeti 3 jelzőn felül nem kerül újabb jelző a Bronz Őrzőre, azaz ha

a majomláta-jelzők pontozása



lepontoznod. A kapott pontjaid attól függnék, hogy az egyes jelzőkből összesen hányat sikerült összegyűjtened.

A játék végén pontokat kapsz az összegyűjtött majomláta-jelzőitek után is, ahogy az a Bronz Őrző felett lévő táblázatban látható. Mind a 3 különböző jelződet (fogaskerék, majomkulcs, banán) külön-külön kell

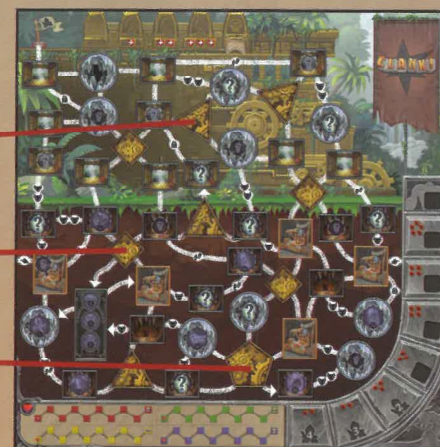
Például: a játék végére sikerült 4 fogaskereket összegyűjtened, amiért 16 pont jár. Ezen felül van még 1 majomkulcsod (1 pont), és 2 banánod is (4 pont). Összesen így a majomláta-jelzőiddel 21 pontot sikerült szerezned.

MAJOMKODÁS A TEMPLOM KÖRÜL

Az alábbi kiegészítő szabályok a játéktábla "templom" oldalára vonatkoznak.

további játékelőkészületi lépések

Válogasd szét három képpel lefelé néző kupacba a fogaskeréklapkákat aszerint, hogy hány oldaluk van. Keverd meg a három- és négyoldalú lapkákat. Tedd mind a kilenc lapkát (továbbra is képpel lefelé) véletlen állásba a játéktábla megfelelő mezőire (a három- és négyoldalú lapkákat véletlenszerűen oszd el a megfelelő mezők közt). Miután minden lapkát elhelyeztél, fordítsd képpel felfelé őket úgy, hogy az irányuk ne változzon. Minden fogaskeréklapka elején találsz 1-1 majomláttá-szimbólumot, ami független az adott lapka oldalainak számától.



Keverd meg képpel lefelé a 18 majomláttá-jelzőt, és ossz minden játékosnak hármat. Mindenki nézze meg a kapott jelzőit, de hagyja őket továbbra is képpel lefelé maga előtt. A többi jelzőt (anélkül, hogy megnéznétek őket) tedd vissza a játék dobozába. Ezekkel nem fogtok játszani.



Keverd meg képpel lefelé a 8 FLF-jelzőt, majd (továbbra is képpel lefelé) tegyél egyet-egyet a dűhsáv minden jelzett mezőjére. A megmaradt 4 jelzőt képpel lefelé halmozd egy toronyba a dűhsáv utolsó mezője fölé (a jelzett helyre).

a fogaskeréklapkák forgatása

A játék során a fogaskeréklapkák elfordulhatnak, megváltoztatva ezzel az egyes járatok összeköttetését.

Amikor épp te vagy soron, egy akció előtt, vagy akció után, kijátszhatsz egy nálad lévő majomláttá-jelzőt, hogy egy ugyanolyan (fogaskerék, majomkulcs, vagy banán) szimbólumú, tetszőleges fogaskeréklapkát eggyel elforgathass, tetszőleges irányba. Ezután tedd vissza a kijátszott jelzőt a játék dobozába.

mozgás a fogaskeréklapkákon át

Minden egyes fogaskeréklapka megváltoztathatja a járatok rendszerét, összekötve, vagy nem kötve össze egyes termeket a játéktáblán, az aktuális állásuktól függően. A megszokott módon haladhatsz át olyan járatokon, amik része egy fogaskeréklapka is, azzal a különbséggel, hogy egyes járatok zsákutcává válhatnak. Ha a táblán lévő két terem nincs éppen összekötve a fogaskeréklapkán keresztül járatral, akkor nem tudsz ezen két terem között mozogni, még teleportálva sem.

A fogaskeréklapkákon lévő egyes járatok elágaznak. Az ezeken való mozgás attól függ, hogy épp honnan hová szeretnél mozogni.



Ha alulról mozogsz felfelé a fenti fogaskeréklapkán, választhatsz a 2 lehetséges irány közül.



Ebben az esetben nincs választási lehetőség: egyszerűen kövesd a fogaskeréklapkán lévő járatot a mozgásod során, a lenti terembe.



fordasd el mind a 3 olyan fogaskeréklapkát, amin a felcsapott FLF-jelzőn lévő szimbólum szerepel



fordasd el mind a 9 lapkát



nem kell elforgatni egyetlen lapkát sem

Minden esetben **eggyel fordasd az összes érintett fogaskeréklapkát, az óramutató járása szerinti irányba.**

A játék végén a táblán esetleg ottmaradt FLF-jelzőknek, illetve a játékosoknál maradt felhasználatlan majomláttá-jelzőknek nincs semmilyen további hatása (pontot nem érnek).

MINI-KAMPÁNY

Lejátszhattok a **CLANK! EXPEDITIONS: Temple of the Ape Lords** tábla segítségével egy két játékból álló mini-kampányt is úgy, hogy először a tábla "dzsungel" oldalával, majd a "templom" oldalával játszotok egyet-egyet.

Miután végeztetek a "dzsungel" oldallal, osszátok ki a kampányjelzőket a játékosoknak. Aki a legtöbb pontot szereztte, az megkapja a 20 pontos kampányjelzőt, a második játékos a 10 pontosat, a harmadik legtöbb pontot szerző játékos pedig az 5 pontos kampányjelzőt. Fontos, hogy aki nem jutott ki a mélyből, nem kaphat ilyen jelzőt, álljon akárhányadik helyen is a pontok számát tekintve.



Ezután játsszátok le a tábla "templom" oldalát, a fenti szabályok szerint, két apró eltéréssel. Először is, minden játékos megtartja a "dzsungel" játék során esetleg megszerzett kampányjelzőjét; másodsor, mindenki megtartja a "dzsungel" játék során szerzett majomláta-jelzőit is (azaz nem kell véletlenszerűen mindenkinek 3-3 darabot osztani a "templom" játék előtt).

A "templom" játék során a játékosok minden náluk lévő, és képpel lefelé tárolt majomláta-jelzőjüket felhasználhatják az előző oldalon lévő szabályok szerint, a fogaskeréklapkák forgatására (körönként azonban így is csak maximum egyet). A felhasználás után a jelzők visszakerülnek a játék dobozába.

A "templom" játék pontozása ugyanúgy történik, azzal az egy különbséggel, hogy a "dzsungel" játékban nyert kampányjelzők pontjait is be kell számítanotok. A játékosoknál megmaradt majomláta-jelzők már nem érnek pontot e játék végén (azokért a pontokat már megkapták a játékosok az ismert szabályok szerint, a "dzsungel" játék végén).

Az a játékos nyeri meg a mini-kampányt, aki a "templom" játék végén a legtöbb pontot szerzi.

KÉSZÍTŐK

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!



www.direwolfdigital.com

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



www.renegadegames.com

[f /playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)
[t @PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)
[i @Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)

Publishers: Renegade Game Studios and Dire Wolf Digital.
© Copyright 2019 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.