

# КЛАНК!

## ЭКСПЕДИЦИИ

### Золото Шёлк

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

Первая экспедиция начинается в заброшенной шахте Горного Дворфийского Добывающего Треста (Горный ДДТ), после того, как её заполнили монстры. Но в ней всё ещё так много золота для тех, кто достаточно смел, чтобы войти.

А меж тем в логове Паучьей королевы сокрыто ещё больше богатств. Разумеется, сама Паучья королева – просто легенда, призванная отпугнуть людей от такого причудливого замка...

## Состав игры



Двухстороннее поле



Артефакт  
(приносит  
8 очков)



3 бонусных жетона  
шахт



Фишка паука

Для создания атмосферы  
можете заменить базовую  
фишку дракона на эту.



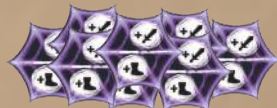
Золото

Добавьте к своим жетонам  
для увеличения банка.



Планшет рынка

Положите сюда все товары  
во время подготовки к игре.



12 жетонов паутины



4 фишки игроков

Вы также можете «отработать»  
шахтёрскую смену», заменив  
базовые фишки игроков на эти.

## Новые приключения

В дополнение «Кланк! Экспедиции. Золото и шёлк» входит новое двухстороннее поле. Каждая сторона со своими особыми правилами.

Подготовка к игре аналогична базовой игре «Кланк!», за исключением нескольких моментов.

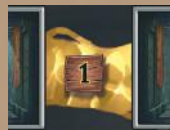
## Дворфийские шахты

### Подготовка к игре

Выложите три бонусных жетона шахт на предназначенные им места на поле ниже области «Клац!».

Обратите внимание, что флаг, обозначающий вход в подземелье, находится в правом верхнем углу, а не в левом, как было в базовой игре.

### Добыча золота



По всей шахте расположены золотые жилы. Каждая примыкает к одной или двум комнатам. Когда вы находитесь в такой комнате, вы можете потратить 2, чтобы добыть золото. Возьмите из банка указанную сумму, затем накройте это значение на поле одним из своих кубиков Клац! (если у вас их нет, вы не можете разрабатывать шахты). Закрытая кубиком Клац! золотая жила считается истощённой, и её нельзя разрабатывать снова.

Всякий раз, когда вы добываете золото, вы не можете использовать сапоги для перемещения до конца хода (хотя вы всё ещё можете телепортироваться).

### Бонусные жетоны шахт



В конце игры игроки получают бонус за разработанные ими золотые жилы. Игрок, который разработал больше всего шахт (независимо от их стоимости), получает бонусный жетон шахты, приносящий 20 очков. Игрок, оказавшийся на втором месте – жетон стоимостью 10 очков, а игрок, который стал третьим, получает бонусный жетон, приносящий ему 5 очков. Игрок, занявший четвёртое место, остаётся без бонуса.

Если два или более игрока разработали одинаковое число золотых жил, тот, кто добыл золото в самой глубокой шахте (ближайшей к нижнему краю поля), получает более ценный жетон.

Не всегда все бонусные жетоны шахт будут распределены в конце игры. Каждый игрок может претендовать только на один из них. Вы должны разработать хотя бы одну жилу, чтобы получить бонусный жетон. Вы также должны успеть выбраться из подземелья и участвовать в подсчёте очков; если вы умрёте в Недрах во время игры, вы не сможете получить бонусный жетон (и следующий за вами игрок, выполнивший условия, получает лучший из оставшихся бонусных жетонов).

### Подъёмники



Две лифтовые шахты вдоль левого края поля обеспечивают быстрый доступ в Недра и обратно. Однако, чтобы ими воспользоваться, вы должны заплатить в банк 1 (каждый раз, когда используете подъёмники).



# Логово Паучьей королевы

## Подготовка к игре

Верните в коробку жетон артефакта из базовой игры стоимостью 7 очков. Вместо него на этом поле используется новый 8-ми очковый артефакт (к нему применяются обычные правила артефактов).



Перемешайте 12 жетонов паутины взакрытую, затем случайным образом поместите по одному жетону на каждый туннель на игровом поле с местом для жетона паутины.

## Жетоны паутины



В начале игры на некоторых туннелях паучьего логова расположены жетоны паутины. Чтобы пройти через такой туннель, нужно потратить меч или дополнительный сапог. В противном случае вы не можете пройти через туннель. Пройдя по туннелю с жетоном паутины, удалите жетон с поля и положите его лицом вниз перед собой.

Как только жетон паутины удалён, туннель свободен. Теперь игрокам не требуется никаких дополнительных ресурсов для прохода через него.

В конце игры жетоны паутины, которые вы собрали, принесут вам указанное на них количество победных очков. Можете просматривать собранные жетоны в любое время, но их значения остаются скрытыми от ваших оппонентов до конца игры.

## Комнаты с паутиной




Некоторые комнаты в паучьем логове отмечены паутиной. В них есть золото, секреты (большие и маленькие) и обезьяньи идолы. Чтобы получить одну из этих наград, вы должны «отрезать её» от сети, потратив меч, когда впервые входите в комнату.

Вам не нужно тратить дополнительные ресурсы, чтобы войти в комнату с паутиной. Если у вас нет меча, или вы не хотите использовать его, вы должны выйти и снова войти в комнату, чтобы получить ещё один шанс забрать награду.

## Тайник Паучьей королевы



В верхнем правом углу поля находится тайник с восемью сокровищами, которые собрала Паучья королева. В течение вашего хода, если у вас есть , можете потратить их, чтобы взять сокровище по вашему выбору. Пометьте его одним из своих кубиков Клац! (если у вас нет кубиков, вы можете только просматривать паутину, но брать ничего нельзя). Каждое сокровище в тайнике Паучьей королевы можно взять только один раз за игру.

Среди восьми сокровищ есть золото, исцеление (используется немедленно), сапоги и мечи (которые должны быть использованы в текущем ходу). На некоторых секторах паутины вы можете получить из резерва «Тайный фолиант» (если он там есть) и поместить его в вашу стопку сброса, как если бы вы приобрели его как обычно.

# Создатели игры

### Автор дополнения

Тим МакНайт

### Автор базовой игры и креативный директор

Пол Деннен

### Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

### Художественное оформление и графический дизайн

Кинан Джексон, Рауль Рамос, Джон Шиндехетт, Эшли Стоддарт, Нэйт Сторм

### Производство

Эван Лоренц

### Дополнительная разработка

Энди Клотис, Пол Деннен, Даррелл Харди, Эван Лоренц

### Особая благодарность:

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



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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



[www.renegadegames.com](http://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](http://www.lavkaigr.ru)

[www.vk.com/lavkaigr](https://www.vk.com/lavkaigr)