

КЛАНК!

КАТАКОМБЫ

Перед вами новая самостоятельная игра из серии «КЛАНК!». Встречайте «КЛАНК! Катакомбы» с новым составным полем!

Катакомбы, которые охраняет дракон-скелет Умброк Вессна, полны тайн и опасностей. Порталы уносят вас в подземные недра. Дорожные святилища заманивают несметными богатствами. Пленники возлагают на вас надежды. А растревоженные призраки могут запугать до смерти.

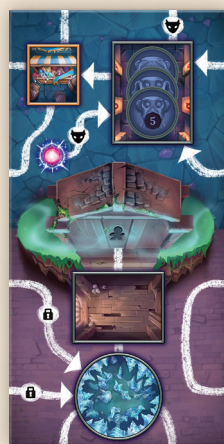
Все путешествия по катакомбам уникальны: каждый раз вы создаёте новое подземелье из фрагментов. Вы можете использовать новую колоду подземелья или добавить в неё карты из предыдущих дополнений к игре «КЛАНК!».

Набейте карманы добычей и унесите ноги от дракона в игре «КЛАНК! Катакомбы».

Состав игры



Планшет «Клац!»



Двухсторонний стартовый
фрагмент подземелья



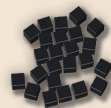
28 квадратных фрагментов подземелья
22 фрагмента недр,
6 безопасных фрагментов



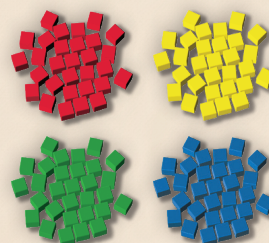
Фишка дракона



Мешочек дракона



24 кубика дракона



120 кубиков клац!
по 30 каждого цвета



4 фишки игроков



5 кубиков призраков



Карты общего запаса
15 «Наёмников», 15 «Обысков»,
12 «Тайных фолиантов», 1 «Гоблин»



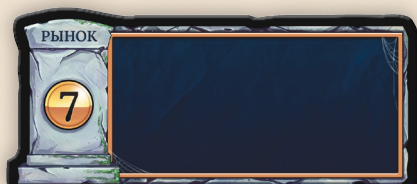
4 начальные колоды по 10 карт
В каждой: 6 «Взломов», 2 «Препятствия»,
1 «Обходной путь», 1 «Сноровка»



Колода подземелья
100 карт



Условные обозначения
Приложение к буклету правил



Планшет рынка



7 артефактов



11 больших секретов



20 маленьких секретов



2 рюкзака



2 кровавых амулета



3 набора взломщика



3 короны



20 пленников



3 обезьяньих идола



4 жетона мастерства

Используйте приложение-компаньон Dire Wolf Game Room для ПК, смартфона или планшета, чтобы получить ещё больше впечатлений от игры. В нём вы найдёте увлекательные варианты многих игр из серии «КЛАНК!».



Золотые



24 жетона взлома

Вход в катакомбы

«КЛАНК! Катакомбы» — это самостоятельная игра, правила которой основаны на правилах игры «КЛАНК! Подземное приключение». В данном буклете рассмотрено всё, что нужно знать об игре.

«КЛАНК! Катакомбы» — колодостроительная игра.

У каждого игрока есть своя колода карт, которую он строит в ходе игры. Все игроки начинают игру с одинаковым набором карт в колодах, но в течение хода каждый из них будет получать разные карты. У каждой карты свой собственный эффект, поэтому колоды игроков (и их победные стратегии) будут отличаться и становиться разнообразнее с ходом игры.

В ходе игры вы будете преследовать 2 цели:

- Получить жетон артефакта и сбежать от дракона, вернувшись туда, откуда начали своё приключение, — в склеп над подземельем.
- Набрать достаточно очков за артефакт и прочую добычу, чтобы превзойти соперников и получить титул Величайшего вора в королевстве!



Если вы уже играли в «КЛАНК! Подземное приключение», обращайте внимание на этот символ: им выделены ключевые отличия новой игры от базовой.

А Разместите планшет «Клац!» в игровой области.

Поставьте фишку дракона на клетку шкалы ярости, соответствующую количеству игроков.



Б Разделите 28 фрагментов подземелья на 2 стопки: недра и безопасные фрагменты.

Перемешайте 22 фрагмента недр. Сложите их в стопку лицевой стороной вниз и поместите в казну рядом с планшетом «Клац!».

Перемешайте 6 оставшихся безопасных фрагментов подземелья, затем 2 из них верните в коробку, не подсматривая, в этой игре они уже не понадобятся. Положите оставшиеся 4 фрагмента на верх перемешанной стопки фрагментов недр.



В Положите в казну следующие компоненты:

Золотые (ценностью 1, 5 и 10) и жетоны взлома. Их количество считается неограниченным. Если они у вас закончатся, замените их чем-нибудь подходящим.

5 белых кубиков призраков.

Мешочек дракона с 24 чёрными кубиками дракона внутри.

7 артефактов, сложенных стопкой лицевой стороной вверх в порядке возрастания их ценности: сверху артефакт ценностью 5, снизу артефакт ценностью 20.

3 стопки жетонов: большие секреты, маленькие секреты и пленники. Перемешайте каждую стопку лицевой стороной вниз.

Планшет рынка. Разместите на нём стопками следующие товары: 2 рюкзака, 2 кровавых амулета, 3 набора взломщика, 3 короны (в порядке убывания их ценности: сверху корона ценностью 10, снизу корона ценностью 8).



Г Положите стартовый фрагмент в центр игровой области любой стороной вверх. Оставьте вокруг него место, чтобы в ходе игры добавлять новые фрагменты.

Положите 3 обезьяньих идола в обезьянье святилище.

Рядом со склепом сложите стопкой жетоны мастерства, по 1 жетону на игрока (лишние жетоны верните в коробку).



Предпочитаете один раз увидеть?



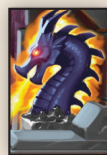
Д Положите в общий запас (подальше от стартового фрагмента и планшета «Клац!») карту «Гоблин» и стопки карт «Наёмник», «Обыск» и «Тайный фолиант».



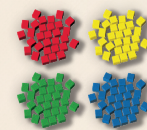
Перемешайте колоду подземелья и выложите 6 карт лицевой стороной вверх, чтобы создать подземный ряд.

Если в правом углу любой из этих карт есть символ атаки дракона, замените такие карты другими, чтобы ни на одной из карт подземного ряда не было такого символа. После чего замешайте все заменённые карты обратно в колоду подземелья.

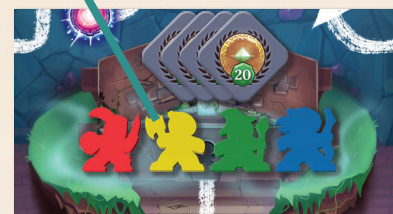
Наконец, положите колоду подземелья рядом с подземным рядом. Оставьте немного места рядом с колодой для стопки сброса.



Е Каждый игрок берёт фишку и 30 кубиков клац! выбранного цвета и кладёт их перед собой в личный запас.



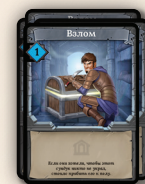
Каждый игрок ставит свою фишку в склеп на стартовом фрагменте (за пределами подземелья).



Ж Каждый игрок кладёт в свой личный запас 3 жетона взлома (из казны) и берёт начальную колоду из 10 карт, состоящую из:



- 6 «Взломов»;
- 2 «Препятствий»;
- 1 «Обходного пути»;
- 1 «Сноровки».



Затем каждый игрок перемешивает начальную колоду и берёт из неё 5 карт в руку.

Д



Е, Ж

Все игроки имеют одинаковые стартовые компоненты в своих личных запасах.

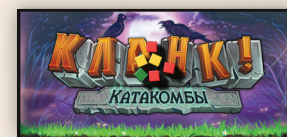


Е

Г

З Самый хитрый игрок ходит первым (можете выбрать первого игрока случайным образом). Начиная с первого игрока, передавайте ход по часовой стрелке.

Первый игрок выкладывает 3 кубика клац! в область «Клац!». Второй игрок выкладывает 2 кубика клац! Третий и четвёртый (если игроков больше двух) выкладывают по 1 и 0 кубиков клац! соответственно.



При подготовке к игре вместо готового поля «КЛАНК! Подземное приключение» используются фрагменты подземелья и планшет «Клац!» (см. пункты А, Б и Г). Есть также отличия в подготовке жетонов, в частности артефактов и секретов (см. пункт В). В начале игры каждый игрок берёт 3 жетона взлома (см. пункт Ж).

Вы начинаете каждый ход с 5 картами и разыгрываете их в любом выбранном вами порядке. До конца своего хода **вы обязаны разыграть все карты из руки**. Разыгрывая карты, кладите их в игровую зону перед собой — они остаются там до конца вашего хода, чтобы вам было легче отслеживать розыгрыш карт.

В свой ход вам доступно множество действий. Для использования многих из них требуются ресурсы.

Выполняйте каждое действие сколько угодно раз, пока на это есть ресурсы — навыки, мечи и сапоги. Можете выполнить действия после розыгрыша всех своих карт или же чередовать розыгрыш карт и действия в любом порядке, однако до конца своего хода вы должны разыграть все свои карты. Доступные действия описаны на с. 7–8.

Большая часть карт производит ресурсы, которые бывают 3 видов:



НАВЫКИ требуются, чтобы покупать карты в личную колоду и использовать устройства.



МЕЧИ используются для сражения с чудовищами (и иногда при перемещениях).



САПОГИ нужны для перемещения.

Навыки, мечи и сапоги складываются, поэтому вы можете разыграть несколько карт, чтобы собрать необходимое количество ресурсов для выполнения одного действия. Вы также можете разделить ресурсы, произведённые одной картой, чтобы выполнить несколько действий. В конце вашего хода все неиспользованные навыки, мечи и сапоги сгорают, поэтому не дайте им пропасть зря!

Кроме того, карты производят золотые, **клац!** и позволяют взять другие карты:



ЗОЛОТЫЕ. Получая золотые, возьмите их из казны и положите перед собой. Каждый золотой приносит 1 очко в конце игры, но в течение игры золотые можно использовать иначе: например, потратить их на покупку товаров на рынке.

КЛАЦ! Каждый раз, когда вы делаете **клац!** (например, «+1 **клац!**»), добавляйте указанное количество кубиков из вашего личного запаса в область «**Клац!**» на планшете «**Клац!**» (если в вашем личном запасе нет кубиков **клац!**, пропустите этот шаг). Некоторые карты позволяют убрать **клац!**. За каждое отрицательное значение **клац!** уберите 1 из ваших кубиков из области «**Клац!**». Если там недостаточно ваших кубиков, взамен вы можете не добавлять их, когда от вас это потребуется. В конце хода неиспользованные отрицательные значения **клац!** сгорают.

ВЗЯТЬ КАРТУ. Когда карта предписывает вам взять одну или несколько карт, берите их из личной колоды, а не колоды подземелья. Если вы должны взять карту, а ваша колода закончилась, перемешайте свою стопку сброса (не добавляйте в неё карты из вашей игровой зоны!), чтобы сформировать новую колоду.

Эффекты некоторых карт зависят от того, что у вас есть, или от того, что вы уже сделали в свой ход. Порядок розыгрыша карт не влияет на срабатывание этих эффектов.

На карте «Генерал-мятежница» сказано: «Если у вас есть ещё один союзник в игровой зоне, возьмите карту». Вы берёте карту независимо от того, когда разыграете карту другого союзника (до или после «Генерала-мятежницы»).

На карте «Засада» сказано: «Если вы в кристальной пещере, –2 **клац!**». Если вы войдёте в кристальную пещеру после розыгрыша «Засады», вы всё равно получите –2 **клац!**

На карте «Лютня» сказано: «За каждый **клац!**, который вы получаете в этот ход, **1**». Вы получаете по золотому за каждый **клац!**, полученный вами до или после розыгрыша «Лютни», даже если у вас появится возможность убрать **клац!** до или после того, как вы получите **клац!**

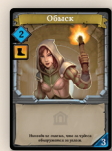
Ваш ход завершается, когда вы разыграете все свои карты и выполните все желаемые действия.

Объявите о завершении своего хода (подробнее см. «**Конец хода игрока и атака дракона**» на с. 12).

Купите карту

Используйте навыки, чтобы покупать из подземного ряда карты с синей полосой.

В правом нижнем углу карты указано, сколько навыков нужно на неё потратить. Купив карту, положите её в свою стопку сброса. Она не приносит ресурсов, пока вы не перемещаете свою стопку сброса, не возьмёте эту карту и не разыграете её. Забрав карту из подземного ряда, новую карту взамен пока **не выкладываете**.



Вы также можете покупать карты с жёлтой полосой из общего запаса (в каждой игре неизменны). Количество карт в общем запасе ограничено — карты закончатся, если игроки раскупят их.

Используйте устройство

Навыки также можно потратить на использование устройств — карт с лиловой полосой в подземном ряду. Оплатите стоимость, указанную в правом нижнем углу карты устройства, и **немедленно выполните указание после слова «ИСПОЛЬЗУЙТЕ»**. Затем положите карту в стопку сброса подземелья (а не в личную). Используя устройство, новую карту взамен пока **не выкладываете**.

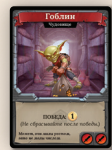


Сразитесь с чудовищем

Чудовища — это карты с красной полосой в подземном ряду. Чудовищ не покупают за навыки, а сражаются с ними, используя мечи.

В правом нижнем углу карты указано количество мечей, необходимых для победы над чудовищем.

Победив чудовище из подземного ряда, получите награду, указанную после слова «ПОБЕДА». Затем положите карту чудовища в стопку сброса подземелья (а не в личную). Новую карту взамен этой пока **не выкладываете**.



Кроме того, вы можете сражаться с «Гоблином» из общего запаса. После победы не сбрасывайте его карту: каждый игрок может сразиться с ним несколько раз в ход, всякий раз получая награду.

Перемещайтесь



Чтобы перемещаться по туннелям подземелья из помещения в помещение, нужны сапоги. У многих помещений есть особые свойства (подробнее см. на с. 10–11).

Для перемещения по туннелю требуется как минимум 1 сапог. В некоторых туннелях действуют особые правила:

- Если туннель приводит вас на край фрагмента, к которому не присоединён другой фрагмент, разместите новый фрагмент подземелья (подробнее см. «Открытие новых фрагментов» на с. 9).
- Чтобы пройти через туннель с символом следов, понадобится 2 сапога, а не 1. 
- Перемещаясь по туннелю с символом чудовища, вы получите по 1 урону за каждый такой символ (подробнее см. «Здоровье и урон» на с. 12). За каждый использованный меч можете получить на 1 урон меньше (но вы не обязаны использовать мечи, чтобы пройти через туннель с врагом). 
- Через туннель с символом замка можно пройти только с жетоном взлома: возьмите жетон взлома из личного запаса и положите его поверх символа замка в туннеле. С этого момента туннель считается открытым — до конца партии через него может перемещаться любой игрок. В редких случаях, когда на туннеле изображено 2 таких символа (на 2 фрагментах), вы должны потратить по 1 жетону взлома на каждый из них. 
- Через туннель-стрелку можно пройти только в указанном стрелкой направлении: обычно через него нельзя пройти в обратном направлении.



Для перемещения через туннели с символом замка используются жетоны взлома (на рынке нет отмычек).

Купите на рынке

Если вы находитесь в помещении с рынком, то можете купить товар, лежащий в казне на планшете рынка.

Все товары с планшета рынка доступны для покупки в любом помещении с рынком. Каждый товар стоит 7 золотых (потраченные золотые уходят в казну).

Кладите купленные товары в личный запас. Как и другие действия, действие «Купить на рынке» можно выполнить несколько раз за ход. Вы также можете купить несколько одинаковых товаров (за один ход или за несколько).



Товары, доступные на рынке, описаны в «Условных обозначениях».

Возьмите артефакт



Если вы находитесь в помещении с жетоном артефакта, вы можете взять его и положить в личный запас. Вы не обязаны брать артефакт, если вошли в помещение в первый раз.

Вы не можете взять жетон артефакта, если у вас уже есть один артефакт. Взятый артефакт остаётся у вас. Вероятно, вы предпочтёте не брать артефакт, если рассчитываете позже найти более ценный. Выбирайте с умом!

Взяв жетон артефакта, **продвиньте фишку дракона на 1 клетку вверх по шкале ярости.** Получив артефакт, вы, вероятно, захотите вернуться в склеп на стартовом фрагменте.



Вскройте сундук, библиотеку или темницу

Во многих помещениях подземелья встречаются сундуки, библиотеки или темницы. Находясь в таком помещении, вы можете потратить жетон взлома, чтобы вскрыть объект под замком: возьмите жетон взлома из личного запаса и положите его поверх вскрытого объекта. Этот объект нельзя повторно вскрыть в текущей партии.



Сундуки. Вскрыв сундук, немедленно возьмите из казны случайный большой секрет и переверните его лицевой стороной вверх. Эффекты больших секретов описаны в «Условных обозначениях».

Если в казне не осталось больших секретов, вы не можете использовать жетон взлома, чтобы вскрыть сундук.



Библиотеки. Вскрыв библиотеку, немедленно возьмите из общего запаса «Тайный фолиант» и положите его в свою стопку сброса (не тратя навыков).

Если в общем запаса не осталось «Тайных фолиантов», вы не можете использовать жетон взлома, чтобы вскрыть библиотеку.



Темницы. Вскрыв темницу, немедленно освободите 2 пленников. Возьмите в казне 2 случайных жетона пленников и положите их в личный запас лицевой стороной вверх. Пленники описаны в «Условных обозначениях». Они остаются у вас до итогового подсчёта очков. Если в казне не осталось пленников, вы не можете использовать жетон взлома, чтобы вскрыть темницу. Однако вы можете использовать жетон взлома, чтобы освободить последнего пленника (если остался только 1).



Вы можете выполнить действие «Взять артефакт» в любой момент своего хода — вы не обязаны брать артефакт, если вошли в помещение в первый раз (в отличие от некоторых более ранних версий игры «КЛАНК!»). В игре появилось новое действие — «Вскрыть сундук, библиотеку или темницу».

Открытие новых фрагментов

Партия в «КЛАНК! Катакомбы» всегда начинается на одном фрагменте, но в ходе игры подземелье расширяется за счёт новых фрагментов. Если туннель ведёт к краю подземелья (без соседних фрагментов), то, перемещаясь по такому туннелю, вы открываете новые части подземелья. Возьмите верхний фрагмент из стопки в казне и присоедините его к тому фрагменту, с которого вы перемещаетесь.

Всегда размещайте новый фрагмент в пустой области, не накладывайте фрагменты друг на друга. Вы можете поворачивать фрагмент как угодно, прежде чем присоединить его.

Фрагмент всегда должен соприкасаться **всей** стороной хотя бы с одним фрагментом (кроме длинных сторон стартового фрагмента: новые фрагменты соприкасаются либо с верхней, либо с нижней половиной этого фрагмента).



Размещая новый фрагмент, вы продолжаете туннель, по которому ушли с предыдущего фрагмента. В результате в этом туннеле могут появиться новые символы. Вы взаимодействуете с ними, пока перемещаетесь на новый фрагмент.

Если вам не хватает сапог для символов следов (или жетонов взлома для символов замков), вы должны повернуть фрагмент по-другому. Однако вы можете прервать своё перемещение, пока не наберёте достаточно ресурсов. (Иногда покупка карты, использование устройства или сражение с чудовищем могут принести то, что вам нужно, чтобы завершить перемещение на новом фрагменте.)

Если стопка фрагментов пуста, открытие новых фрагментов невозможно. Игроки больше не могут перемещаться за пределы фрагмента на неизведанные территории.



Прочитайте этот раздел целиком: в игре появились новые компоненты — фрагменты подземелья.

Первые 4 фрагмента, которые вы открываете в ходе игры, отличаются цветом — это безопасные фрагменты.

Остальные фрагменты относятся к недрам подземелья. Подробнее см. «Конец игры и подсчёт очков» на с. 14.



Артефакт



Разместив фрагмент, в котором есть помещение с артефактом, возьмите верхний артефакт из стопки в казне и положите его в это помещение. Этот артефакт считается найденным — теперь игрок, который войдёт в это помещение, сможет его забрать (с помощью действия «Взять артефакт»).

На некоторых помещениях с артефактами указаны символы с 1 или 2 знаками «плюс». В такие помещения кладётся не верхний артефакт из стопки, а 2-й или 3-й сверху соответственно.



Вы открыли фрагмент, в котором есть помещение с артефактом с 2 знаками «плюс». На верху стопки в этот момент лежит артефакт ценностью 10 очков. Под ним лежат артефакты ценностью 12 и 15 очков. Положите в это помещение артефакт ценностью 15 очков.

Помещений с артефактами больше, чем артефактов в казне. Если стопка артефактов пуста, то, открыв помещение с артефактом, вы не найдёте в нём ничего. Открыв помещение с артефактом, число знаков «плюс» на которых больше, чем количество артефактов, лежащих под верхним артефактом в стопке, положите в помещение наиболее ценный артефакт из оставшихся.

Дорожное святилище

Находясь в дорожном святилище, вы можете отметить его в свой ход особым действием: возьмите 1 кубик из личного запаса и положите в одну из пустых клеток по углам дорожного святилища. Если сделаете это, возьмите из казны по 1 золотому за каждое дорожное святилище, отмеченное вами в ходе игры. Таким образом, первое дорожное святилище принесёт вам 1 золотой, второе — 2 золотых, третье — 3 золотых и так далее.



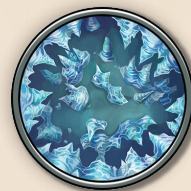
Вы не можете отмечать одно и то же дорожное святилище более 1 раза. Вы также не можете отмечать дорожное святилище, если у вас не осталось кубиков в личном запасе. Кубики на дорожных святилищах никогда не будут использованы в качестве *клац*!

Запертые объекты

Находясь в помещении с запертым объектом, вы можете выполнить действие «Вскрыть сундук, библиотеку или темницу» (см. с. 8).



Кристальная пещера



Попадая в кристальную пещеру, вы чувствуете усталость от блуждания по её коридорам и в этот ход уже не можете использовать сапоги. Можете перемещаться с помощью телепорта (см. «Эффекты карт» на с. 11), но усталось сохраняется, потому сапоги до следующего вашего хода не используются.

Награды

При перемещении в некоторые помещения вы сразу получаете награду. Вы не обязаны заканчивать ход в этом помещении. В одном помещении можно получить награду только **1 раз в ход**. Если вы хотите получить ту же награду снова, вы должны выйти из помещения и снова зайти в него в следующем ходу. За один ход вы можете получить несколько наград, включая награды одного типа, если заходите в разные помещения с наградами.

Возможные награды в помещении:



Маленький секрет. Возьмите случайный жетон маленького секрета из казны и примените его эффект. Эффекты описаны в «Условных обозначениях». Если в казне закончились маленькие секреты, получить их в награду за вход в помещение нельзя.



Обезьяний идол. Возьмите в помещении 1 жетон обезьяньего идола и положите в личный запас. В конце игры обезьяний идол принесёт 5 очков. Не считается артефактом.



Золотые. Возьмите указанное количество золотых из казны.



Здоровье. Восстановите 1 здоровье (см. «Здоровье и урон» на с. 12).

Портал



На некоторых фрагментах есть туннели, заканчивающиеся порталом, а не другим помещением. Перемещаясь по такому туннелю, не останавливайтесь в портале. Вместо этого войдите в него, а затем выйдите из **любого** другого портала на любом фрагменте подземелья.

На туннели, заканчивающиеся порталами, действуют обычные правила перемещения (такие как символы чудовищ и замков, движение по туннелю-стрелке). Однако чтобы переместиться из одного помещения сквозь оба портала в другое помещение, требуется только 1 сапог. Вы можете использовать карты, позволяющие телепортироваться,

для перемещения сквозь порталы, как если бы оба связанных с порталами помещения были соседними.

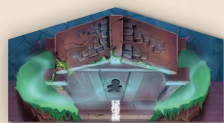
Используя портал, вы можете продолжить перемещение по обычным правилам, если у вас есть сапоги (или карты, позволяющие телепортироваться).

Рынок

Находясь в помещении с рынком, вы можете выполнить действие «Купить на рынке» (см. с. 8).

Склеп

В этом помещении начинается каждая партия. Цель игры — вернуться в склеп с артефактом (см. «Конец игры и подсчёт очков» на с. 14). Нельзя вернуться с пустыми руками — вы должны принести артефакт, найденный в подземелье.



Фрагменты с призраками

На 4 из 22 фрагментов недр обитают призраки! Разместив в подземелье фрагмент с призраками, немедленно положите в область «Клац!» 1 кубик призрака из казны. (Добавьте его в мешочек дракона при следующей атаке дракона. Подробнее см. «Конец хода игрока и атака дракона» на с. 12.)



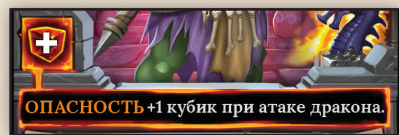
Кристалльные пещеры и рынок устроены так же, как и в игре «КЛАНК! Подземное приключение». Для того чтобы выбраться из подземелья, вы должны оказаться в склепе. Награду в помещении (включая маленькие секреты, которые берутся из казны) можно получить только 1 раз в ход. Прочие свойства фрагментов — это нововведения, и вам нужно прочитать о них в разделе выше.

Эффекты карт

Избавиться. Эффекты некоторых карт вынуждают вас избавиться от карты. Так вы удаляете выбранную карту из колоды, что особенно полезно делать со слабыми картами, составляющими начальную колоду. Избавившись от карты, верните её в коробку.

Каждый игрок. Чаще всего, если что-то должен выполнить каждый игрок, очерёдность хода не имеет значения. В иных редких случаях (например, при вращении фрагмента) начинайте с игрока, выполняющего (или завершающего) свой ход, и продолжайте по часовой стрелке. Пропускайте выбравшихся из подземелья или потерявших сознание игроков (подробнее см. «Конец игры и подсчёт очков» на с. 14).

Опасность. За каждую карту опасности в подземном ряду вытаскивайте дополнительный кубик из мешочка дракона при каждой атаке дракона.



Покупка. Когда вы берёте карту из подземного ряда (но не когда разыгрываете её из руки), получите указанное на ней после слова «ПОКУПКА».



Появление. Когда вы открываете карту (но до атаки дракона, которая могла случиться из-за повторного



заполнения подземного ряда в конце хода), выполните указанное на ней после слова «ПОЯВЛЕНИЕ». Если в начале игры в подземном ряду есть такие карты, примените эффекты их появления до хода первого игрока.

Сбросить. Некоторые карты предписывают сбросить карту. Вы можете сбросить только те карты из руки, которые ещё не разыграны. Обычный эффект карты в этом случае не применяется, поэтому может быть выгодно сбросить карты, увеличивающие количество клац!

Иногда карту нужно сбросить, чтобы получить что-то.

На карте «Шарлатан» сказано: «Сбросьте карту, чтобы взять 2 карты». Если в руке у вас нет карт, чтобы сбросить, то взять 2 карты вы тоже не можете.

Телепорт. Телепортация — особый способ перемещения, который напрямую переносит вас из одного помещения в другое. Вам не требуется использовать сапоги (но вы продолжаете чувствовать усталость, если перемещались в кристалльную пещеру в этот ход).

Обычно телепортация переносит вас в «соседнее помещение», которое соединено туннелем с вашим текущим помещением. Вы игнорируете любые значки в этом туннеле и даже можете использовать туннель-стрелку в обратном направлении. Вы можете телепортироваться за край фрагмента, чтобы открыть новый фрагмент.

Конец хода игрока и атака дракона

Разыграв все свои карты и выполнив все желаемые действия, объявите о завершении своего хода. Затем выполните следующие шаги по порядку:

1. Очистите свою игровую зону и возьмите в руку новые карты

Положите все карты из вашей игровой зоны в вашу стопку сброса. Держите её лицевой стороной вверх, чтобы не перепутать с личной колодой.

Возьмите в руку 5 верхних карт из личной колоды на следующий ход.

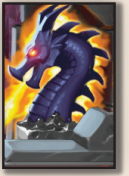
2. Пополните подземный ряд

Если в подземном ряду меньше 6 карт, выложите на пустые места новые карты из колоды подземелья (на начало хода следующего игрока в подземном ряду не должно быть пустых мест).

В редких случаях, когда в колоде подземелья недостаточно карт, чтобы пополнить подземный ряд, все оставшиеся игроки немедленно теряют сознание, и игра завершается.

3. Проверьте, атакует ли дракон

Если на любой из новых карт, только что выложенных в подземный ряд, есть символ атаки дракона, дракон Умброк Вессна атакует! Он атакует только 1 раз, независимо от того, сколько символов атаки дракона было открыто. Атаку провоцируют только новые карты (те, что остались с прошлых ходов, не влияют на атаку дракона).



Чтобы выполнить атаку, возьмите все кубики из области «Клац!» и положите в мешочек дракона. Потрясите его и вытащите столько кубиков, сколько изображено на клетке шкалы ярости, где в этот момент находится фишка дракона. Каждый вытащенный чёрный кубик положите в казну, каждый цветной кубик символизирует урон, наносимый игроку этого цвета (все остальные кубики остаются в мешочке — возможно, вы вытащите их позже). Чем больше вы кладаете, тем вероятнее, что дракон заметит вас и нападёт. Следите за уровнем шума, чтобы уцелеть!

В ходе игры ярость дракона растёт. Продвигайте фишку дракона на 1 клетку вверх по шкале ярости каждый раз, когда взят артефакт (а также обнаружены некоторые из разновидностей маленьких секретов или пленников). Это может привести к тому, что при следующей атаке будет вытащено больше кубиков. Чем больше кубиков вы вытаскиваете, тем опаснее становится игра. Передвигайтесь тише!

В редких случаях, когда после атаки дракона мешочек пуст, все оставшиеся игроки немедленно теряют сознание и игра завершается.

Призраки. За каждый вытащенный из мешочка белый кубик призрака все игроки получают по 1 урону. После атаки верните все белые кубики в область «Клац!» — при следующей атаке дракона они вновь попадут в мешочек.

Если во время атаки дракона был вытащен кубик призрака и у вас не осталось кубиков в личном запасе, чтобы отметить полученный урон, используйте чёрный кубик из казны.

Здоровье и урон

Здоровье каждого игрока отслеживается на шкале здоровья на планшете «Клац!». Когда вы получаете урон, кладите свои кубики на шкалу здоровья вашего цвета слева направо.



- Если урон получен из-за атаки дракона, кладите кубики, вытащенные из мешочка дракона.
- Если урон получен по какой-либо иной причине, берите кубики из вашего личного запаса. Вы не можете добровольно получить урон таким образом (например, переместиться по туннелю с чудовищем без мечей), если в вашем личном запасе не осталось кубиков или если причинённый урон полностью заполнит вашу шкалу здоровья!



Некоторые эффекты позволяют восстановить здоровье. Когда вы восстанавливаете здоровье, заберите кубик своего цвета со шкалы здоровья и положите его в личный запас. Вы сможете использовать его позднее, когда потребуется добавить клац!

Когда ваша шкала здоровья заполнится кубиками, вы потеряете сознание (см. «Конец игры и подсчёт очков» на с. 14).



Призраки — это новый вид кубиков в игре. Игра немедленно завершается, если после атаки дракона в мешочке не осталось кубиков.

Пример хода игрока

В свой ход Анна (зелёный игрок) разыгрывает следующие карты:



Разыгрывая карты, Анна выполняет указания на них и добавляет 1 кубик в область «Кляц!» за карту «Препятствие», после чего убирает 1 кляц! благодаря карте «Удар исподтишка» (у Анны остался ещё -1 кляц!, который она сможет использовать позже в этот ход, если ей придётся добавить ещё кляц!).

Анна получила в сумме 2 сапога. Она использует 1 сапог, чтобы переместиться по туннелю с символом чудовища, где использует 1 из своих мечей, чтобы избежать урона. Анна входит в кристальную пещеру и больше не может перемещаться, хотя у неё остался второй сапог.

Поскольку Анна в кристальной пещере, она может сразиться с «Кристальным кобольдом» — чудовищем из подземного ряда. Используя 2 оставшихся меча, она получает награду, указанную после слова «ПОБЕДА» на карте «Кристальный кобельд»: 2 навыка. Карту побеждённого чудовища Анна кладёт в стопку сброса подземелья.

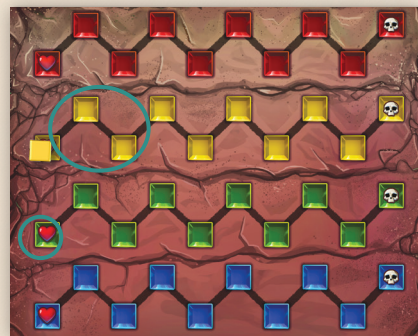
Теперь у Анны 5 навыков: 3 за разыгранные карты и 2 за победу над чудовищем. Она тратит все эти навыки, чтобы купить карту «Опытная проводница» из подземного ряда, и кладёт её в свою стопку сброса (она только что купила карту; Анна не получит навыки и сапоги за эту карту, пока не перемешает свою стопку сброса, не возьмёт эту карту в руку и не разыграет её).

Разыграв все карты из руки и используя все имеющиеся ресурсы, Анна объявляет о завершении своего хода. Она кладёт разыгранные карты в свою стопку сброса и берёт в руку 5 новых карт из личной колоды на следующий ход.

Когда Анна завершила свой ход, в подземном ряду осталось только 4 карты. Анна берёт 2 верхние карты из колоды подземелья и кладёт их на пустые клетки. На 1 из новых карт есть символ атаки дракона, поэтому дракон Умброк Вессна атакует в этот ход.



Анна собирает все кубики из области «Кляц!» в мешочек дракона. Фишка дракона находится на 5-й клетке шкалы ярости, поэтому Анна достаёт 4 кубика из мешочка.



Один кубик чёрный, Анна откладывает его в сторону — никто не получает урон. Второй кубик зелёный, и зелёный игрок получает 1 урон. Оставшиеся два кубика жёлтые, и жёлтый игрок получает 2 урона.

Конец игры и подсчёт очков

Игра завершается, когда для **всех** игроков выполняется любое из 2 условий:

Вы выбираетесь из подземелья с артефактом: вы завершаете игру добровольно, если возвращаетесь в склеп с артефактом.

В таком случае выполните оставшиеся действия и завершите свой ход. Уберите с поля свою фигурку, а затем пополните подземный ряд. Также возьмите 1 жетон мастерства — он принесёт вам 20 дополнительных очков!



Вы теряете сознание: вы завершаете игру принудительно, если ваша шкала здоровья заполнилась кубиками (см. «Здоровье и урон» на с. 12). В таком случае положите свою фишку на бок.

Если при этом вы ещё не добыли артефакт либо находитесь в недрах, то вам уже не помочь... Вместо того чтобы подсчитывать очки, как описано ниже, вы получаете **0 очков**.

Недра

Первые 4 фрагмента подземелья, которые будут открыты в ходе игры, считаются безопасными, но остальные 22 представляют собой недра. Верхняя половина стартового фрагмента тоже считается недрами.



Каждый раз, когда игрок выбирается из подземелья с артефактом или теряет сознание, он прекращает играть по обычным правилам. Такой игрок не добавляет кубики в область «Клац!», а карты, эффект которых распространяется на других игроков, на него не действуют. Если из мешочка дракона вытаскиваются кубики цвета этого игрока, урона он не получает. Он не берёт и не разыгрывает карты и не выполняет обычных игровых действий.

Теперь в свой ход такой игрок берёт все кубики из области «Клац!» и кладёт их в мешочек дракона. Независимо от текущего положения фишки дракона на шкале ярости и любой дополнительной опасности в подземном ряду, игрок вытаскивает из мешочка 4 кубика (или 6 кубиков при игре вдвоём). В остальном урон наносится точно так же, как и при обычной атаке дракона.

Как только все игроки выберутся из подземелья или потеряют сознание, игра завершается. Все игроки, получившие артефакт и не потерявшие сознание в недрах, подсчитывают свои очки, складывая следующее:

-  Ценность артефакта (без артефакта игрок вообще не получает победные очки!)
-  Очки за все остальные полученные ими жетоны (включая жетон мастерства, если игрок выбрался из подземелья).
-  Очки, равные ценности имеющихся у них золотых.
-  Очки, полученные за карты в их руках, колодах и стопках сброса (это значение указано в правом верхнем углу каждой карты).

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем и объявляется Величайшим вором в королевстве! В случае ничьей побеждает претендент с самым ценным артефактом.



К недрам относятся 22 фрагмента подземелья тёмного оттенка и верхняя половина стартового фрагмента. Шкалы времени нет. Прочитайте выше о том, что делать выбравшимся из подземелья или потерявшим сознание игрокам.

Шайка авантюристов в катакомбах!

Дополнение «КЛАНК! Шайка авантюристов» позволяет играть в «КЛАНК! Катакомбы» в пятером или шестером. Руководствуйтесь приведёнными ниже правилами, чтобы использовать «Шайку авантюристов» вместе с «Катакомбами».

Подготовка к игре



Если вы играете в пятером или шестером, возьмите 4 из 5 артефактов из «Шайки авантюристов» ценностью 10, 15, 20 и 25 очков (не используйте артефакт ценностью 30 очков). Положите их в казну, сложив все артефакты стопкой в порядке возрастания их ценности (артефакты из «Шайки авантюристов» всегда кладите поверх артефактов равной ценности из «Катакомб»).

Не кладите на рынок дополнительную отмычку из «Шайки авантюристов» (так как в «Катакомбах» отмычки не используются). Все остальные товары, включая плащи-невидимки, можно использовать.

Используйте все остальные компоненты из «Шайки авантюристов» (маленькие секреты, жетоны мастерства, дополнительные золотые и карты). Положите расширение игрового поля рядом с планшетом «Клац!», чтобы отслеживать на нём ярость дракона и здоровье пятого и шестого игроков.

При желании вы можете использовать персонажей из «Шайки авантюристов».

Артефакты

Если при игре в пятером или шестером вы открываете фрагмент, в котором есть помещение с артефактом с 1 или 2 знаками «плюс», не кладите артефакт, находящийся ниже в стопке артефактов. Вместо этого положите в помещение несколько артефактов из стопки.

Вы открыли фрагмент, в котором есть помещение с артефактом с 2 знаками «плюс».

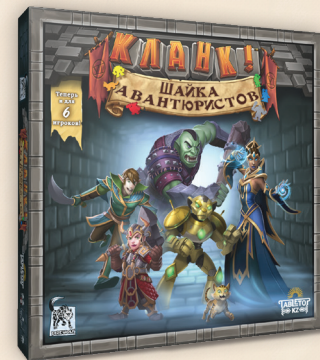
На верху стопки лежит артефакт ценностью 12 очков. Положите его и 2 следующих за ним артефакта (ценностью 15 очков каждый) в только что открытое помещение.

Игрок, забирающий артефакт из помещения, в котором есть несколько артефактов, берёт самый ценный из них. Помните правило из «Шайки авантюристов»: даже если у вас есть рюкзак, вы не можете подобрать второй артефакт в том же помещении!

Особые случаи

В каждом дорожном святилище есть клетки лишь для 4 кубиков. Оставить в них свои кубики могут только первые 4 игрока, посетившие святилище. Если это же святилище посетят 5-й и 6-й игроки, они не смогут оставить там свои кубики.

Карта «Призрак Повелителя обезьян» даёт награду за возвращение обезьяньего идола в обезьянье святилище. Пленник Золотой Мартышкобот в данном случае не считается идолом, возвращать его в святилище не нужно (и награду за него получить нельзя), так как он никогда раньше в святилище не бывал.



На этой странице приведены необходимые изменения в правилах при игре с дополнением «Шайка авантюристов».

Создатели игры

Автор игры

Пол Деннен

Дополнительная разработка

Эван Лоренц, Тим Мак-Найт

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Клэй Брукс, Аника Бёррелл, Нэйт Сорм, Дэн Тейлор

Оформление карт

Дерек Херринг, Растислав Ле, Рауль Рамос

Производство

Эван Лоренц

Разработчики

Энди Клотис, Джастин Коэн, Джулия Дуга, Даррелл Харди,
Дилан Нелкин, Кевин Спак, Джей Трит, Юрий Толпин,
Калеб Вэнс

Особая благодарность

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



www.direwolfdigital.com



Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Елене Залесской, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Татьяне Олейник, Юлии Сметанниковой, Владиславу Пржигоцкому, Марии Гольской-Диас, Никите Сальникову, Владимиру Якимову, Яне Анохиной и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.

Издатель: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Все права защищены.

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