

КЛАНК!

КАТАКОМБЫ

ЛОГОВА И ЗАТЕРЯННЫЕ ЧЕРТОГИ



Из катакомб доносятся странные звуки... Отважьтесь проникнуть в логова таинственного Сфинкса, обращающей в камень Медузы или легендарных оживших статуй. Исследуйте затерянные чертоги, в каждом из которых таятся уникальные силы, о которых не слышали ни в одном закоулке подземелья. И не забывайте прихватывать трофеи, чтобы ваша приключенческая слава только росла!

Новые опасности и загадки ждут вас в дополнении «КЛАНК! Катаомбы: Логова и затерянные чертоги»!

Создатели игры

Автор игры

Пол Деннен

Дополнительная разработка и развитие

Фил Амилон, Энди Клотис, Джастин Коэн, Эван Лоренц,
Кевин Спак, Джей Трит, Калеб Вэнс

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление

Клэй Брукс, Дерек Херринг, Нэйт Сторм

Графический дизайн

Аника Бёррелл, Джулитта Стоун

Оформление коробки

Рауль Рамос

Оформление карт

Аллан Сантуш да Силва, Бруну де Мелью, Эрнест Эскельсен,
Растислав Ле, Жоау Милески

Производство

Эван Лоренц

Особая благодарность

«Воякам на выходных»: Роберту Крэншоу, Кену Деннену,
Дагу Дайеру, Брайану Козёлу
и 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,
Александру Абрамовичу, Яне Анохиной, Светлане Жолобовой, Владимиру Сахно, Никите Сальникову,
Елене Даценко и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.

Издатель: Dire Wolf Digital.

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Все права защищены.

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

Состав игры



50 карт подземелья



5 фишек чудовищ
3 оживших статуи,
1 Медуза,
1 Сфинкс



12 квадратных фрагментов
подземелья
10 фрагментов недр,
2 безопасных фрагмента

Все карты этого дополнения отмечены символом в текстовом блоке. Такой же знак вы найдёте в углу на лицевой стороне каждого нового фрагмента. С помощью этих символов вы легко сможете убрать компоненты дополнения, если захотите играть без него (либо убрать их в процессе игры, если они вам попадутся).



Подготовка

Добавьте в базовую стопку фрагментов недр 10 новых фрагментов и перемешайте её. Добавьте 2 новых безопасных фрагмента к базовым и перемешайте. В каждой игре используются все фрагменты недр и только 4 безопасных фрагмента (выберите их случайным образом, остальные верните в коробку, не подсматривая). Положите эти 4 фрагмента на верх перемешанной стопки фрагментов недр.

Поместите 5 фишек чудовищ в казну: 3 оживших статуи, 1 Медузу и 1 Сфинкса.

Добавьте в базовую колоду подземелья 50 новых карт и перемешайте её, затем выкладывайте карты в подземном ряду как обычно.

Дальнейшую подготовку к игре выполняйте согласно правилам базовой игры «КЛАНК! Катакомбы».

Если вы играете впервые, возможно, вы захотите замешать новые фрагменты подземелья и новые карты в верхнюю половину соответствующих стопок и колоды, чтобы наверняка познакомиться с новшествами этого дополнения.

Трофеи

В игре «КЛАНК! Катакомбы: Логова и затерянные чертоги» вы сможете собирать фишки чудовищ и некоторые карты в качестве трофеев.

Сразившись с чудовищем или использовав устройство, на карте которого упоминается «ТРОФЕЙ», положите эту карту лицевой стороной вверх в свой личный запас. (При этом карта не находится в вашей игровой зоне и никогда не будет перемещена в стопку сброса.) Эффект «ТРОФЕЙ» действует, пока карта остаётся в вашем личном запасе.

Используя 3 меча, чтобы победить «Стерегущего», согласно эффекту «ПОБЕДА», получите **3** и +1 клац!

Затем, следуя указаниям эффекта «ТРОФЕЙ», положите карту в свой личный запас лицевой стороной вверх.

В конце игры «Стерегущий» принесёт вам по **1** за каждые ваши **5**.

Фишки чудовищ из этого дополнения также можно собирать в качестве трофеев. См. «Логова» на обороте этого буклета.

Хотя на картах некоторых устройств из этого дополнения указан только эффект «ТРОФЕЙ» (вместо привычного «ИСПОЛЬЗУЙТЕ»), вы всё равно «используете» их, когда берёте их в качестве трофеев.

На карте «Настойщица» сказано: «Каждое устройство, которое вы используете в этот ход, стоит для вас на **2** меньше». Это применимо и к карте «Крылья пещерного нетопыря», хотя на ней есть только эффект «ТРОФЕЙ», но нет эффекта «ИСПОЛЬЗУЙТЕ».

Используйте приложение-компаньон Dire Wolf Game Room для ПК, смартфона или планшета, чтобы получить ещё больше впечатлений от игры.



Новые фрагменты подземелий

Входные туннели

Некоторые новые фрагменты подземелий содержат «входные туннели» особого цвета. Открыв такой фрагмент при перемещении, разместите его так, чтобы завершить перемещение на нём, воспользовавшись одним из входных туннелей. Далее используйте входные туннели (перемещайтесь по ним и вращайте фрагменты с ними) как обычно.



Ямы-ловушки

Каждый ход, впервые переместившись в помещение с ямой-ловушкой, выберите:

- Упасть в яму:** получите 1 урон. В этот ход вы уже не можете использовать сапоги. (Вы всё ещё можете использовать телепорт.)
- Избежать ловушки:** избавьтесь от любой карты в руке, кроме «Препятствия». (Вы, возможно, решите исследовать новые фрагменты до розыгрыша всех своих карт. Без карт вам придётся упасть в яму.)



В течение хода вы можете переместиться в несколько помещений с ямами-ловушками, **каждый раз** делая выбор — упасть в яму или избежать ловушки.

Помните, что вы не можете добровольно получить урон, если в вашем личном запасе не осталось кубиков или если причинённый урон полностью заполнит вашу шкалу здоровья. В такой ситуации, если вы не можете избежать ловушки, то вы не можете добровольно войти в помещение с ямой-ловушкой.

Магические препятствия



Если у вас есть артефакт, то вы не можете переместиться через туннель с символом магического препятствия, используя сапоги. Однако, вы можете переместиться через такой туннель, используя телепорт, даже если у вас есть артефакт.

Связанные туннели-стрелки

На некоторых новых фрагментах встречаются связанные туннели-стрелки. Перемещаясь через них, выбирайте туннель, который продолжает направление вашего движения при входе на фрагмент.

Входя на этот фрагмент через его верхнюю границу, воспользуйтесь туннелем с 2 символами чудовищ. Выходя из помещения в центре этого фрагмента и двигаясь вверх, воспользуйтесь туннелем без символов чудовищ и продолжайте движение за верхнюю границу этого фрагмента.

Имея большой секрет «Карта катакомб», можете выбрать любой из двух туннелей.



Покупка карт

Некоторые карты этого дополнения (например, «Пещерный бродяга», «Крыса-переносчик» и «Акробатика») позволяют «покупать» карты, не тратя на них навыки. Вы не можете таким образом получить карты чудовищ (которых вы побеждаете, а не покупаете) или устройств (которые вы используете, а не покупаете).



Затерянные чертоги

На многих новых фрагментах встречаются логова либо затерянные чертоги. Это уникальные помещения, которых нет больше нигде в подземелье, и в них действуют особые правила. Подробнее о затерянных чертогах см. ниже, а о логовах — на обороте этого буклета.

Большинство затерянных чертогов имеют одну или несколько клеток, в которые игроки могут кладь кубики из личного запаса. Большая часть правил для дорожных святилищ из базовой игры «КЛАНК! Катаомбы» действует и в затерянных чертогах: вы можете положить свой кубик, только если находитесь в помещении; вы можете положить кубик только в пустую клетку; **вы не можете положить больше 1 своего кубика в одно помещение**; вы также не можете положить кубик, если у вас не осталось кубиков в личном запасе.



Святилище Эгиды

Разместив кубик в святилище Эгиды, вы можете забрать его во время атаки призрака и вернуть в личный запас, чтобы избежать урона. В дальнейшем, снова войдя в святилище, вы сможете разместить там новый кубик.



Алтарь духов

В этом затерянном чертоге есть клетка только для одного кубика. Чтобы разместить свой кубик на алтаре, вы должны избавиться от трофея из личного запаса. Затем возьмите 2 золотых из казны. Вы также можете взять артефакт из любого помещения в подземелье (если у вас нет рюкзака, вы не можете иметь более одного артефакта).

Безумный базар

Каждая из 4 клеток этого затерянного чертога — отдельный «прилавок», где можно приобрести нечто особенное, разместив здесь свой кубик. Для этого потратьте 3 золотых (верните их в казну) или избавьтесь от трофея из личного запаса.

На базаре доступны 4 диковинки:



Мистическое варево: восстановите 3 здоровья.



Волшебная мазь: избавьтесь от карты в своей игровой зоне или стопке сброса. Также возьмите карту. Эти действия можно выполнить в любом порядке.



Витрина: купите карту из подземного ряда, используйте устройство или победите чудовище (вы не тратите ни навыков, ни мечей).



Краденое: возьмите товар с планшета рынка (вы не тратите дополнительных золотых).





Храм золота

Для того чтобы разместить свой кубик на одной из колонн по периметру храма, вы должны находиться в дорожном святилище (либо на этом фрагменте, либо **в любом другом дорожном святилище в подземелье**). Размещая

кубик в этом храме, вы должны сделать «подношение» в виде золотых из своего запаса (верните их в казну). Затем получите указанную награду. Сделать подношение в Храме золота можно только один раз.

Награда зависит от размера подношения:

- 2 — восстановите 1 здоровье и возьмите жетон взлома из казны.
- 3 — восстановите 2 здоровья.
- 5 — восстановите 1 здоровье и возьмите случайный большой секрет из казны.
- 8 — восстановите 1 здоровье. Вы также можете взять артефакт из любого помещения в подземелье (если у вас нет рюкзака, вы не можете иметь более одного артефакта).

Если награда за ваше подношение состоит из нескольких частей, вы не обязаны получать её в полном объёме. Например, вы можете отдать 2 золотых, чтобы взять жетон взлома, даже если вам не нужно восстанавливать здоровье. Отдав 8 золотых, вы можете восстановить здоровье, но не обязаны брать артефакт.

Сокровищница Умброка Вессны

Войдя в этот затерянный чертог, возьмите из казны 5 золотых и получите +2 клац! (дракон услышал, как вы пытались его обокрасть).

Взяв артефакт или вскрыв сундук в этом затерянном чертоге, немедленно телепортируйтесь в любое из двух других помещений на этом фрагменте. В этом затерянном чертоге нельзя размещать кубики.



Логова

В каждом логове обитает особое чудовище. Впервые разместив фрагмент с логовом, поставьте фишку(-и) соответствующего чудовища из казны в это логово.



Логово оживших статуй

Поместите 3 фишки оживших статуй на 3 соответствующие клетки логова.

Находясь в этом логово, вы можете сразиться с ожившей статуей.

После победы над ожившей статуей вы обязаны телепортироваться (если в подземелье есть другое логово или затерянный чертог, куда можно телепортироваться).



ПОБЕДА: Телепортируйтесь в любое логово или затерянный чертог.

ТРОФЕЙ: 1



Логово Медузы

Войдя в логово Медузы, немедленно сразитесь с ней или **обратитесь в камень** (получите 2 урона).

Вы не получаете дополнительного урона, если остаётесь в этом логово, но вы можете принять решение сразиться с Медузой в этот же ход или позднее (даже если, впервые войдя в логово Медузы, вы не сражались с ней).



В свой ход разыграйте «Тайный фолиант», чтобы сразиться с Медузой.

ПОБЕДА: возьмите 2 карты.

ТРОФЕЙ: 1, игнорируйте чудовищ в туннелях.



Помните, что вы не можете добровольно получить урон, если в вашем личном запасе не осталось кубиков или если причинённый урон полностью заполнит вашу шкалу здоровья. В такой ситуации вы не можете добровольно войти в логово Медузы.

Пока Медуза остаётся у вас в качестве трофея, игнорируйте чудовищ в туннелях (помимо этого, она принесёт вам победное очко в конце игры).



Логово Сфинкса

Находясь в этом логово, вы можете победить Сфинкса двумя разными способами: используйте 4 меча, чтобы сразиться с ним, либо потратьте 7 навыков, чтобы разгадать его загадку.



ПОБЕДА: 7

ТРОФЕЙ: 1

Сразитесь: — ИЛИ — Разгадайте загадку.



7