

КЛАНК!™

Наследие

ACQUISITIONS INCORPORATED

ПРОЧТИТЕ ЭТУ СТРАНИЦУ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ИЗУЧАТЬ ОСТАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ!

«КЛАНК! Наследие. Корпорация авантюристов» — настольная игра из серии «КЛАНК!» с механикой наследия (о чём можно догадаться по названию). Это значит, что вы будете принимать решения, влияющие на будущие игры, и менять компоненты: наклеивать стикеры, ставить отметки и даже уничтожать их (да, насовсем, и нет, они больше не пригодятся).

Кампания продлится как минимум 10 партий, в течение которых вам и вашим друзьям нужно будет развивать франшизу компании «Корпорация авантюристов». В результате ваша игра изменится до неузнаваемости и будет уникальной. В неё можно будет играть как в обычный «КЛАНК!».

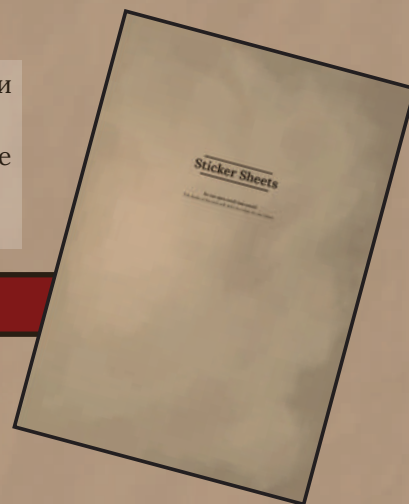
Чтобы всем было увлекательно и никто не нахватался спойлеров, следуйте нашим советам:



Пусть этот **буклет правил** прочтут несколько игроков, чтобы все участники не полагались на память одного.



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



Пока не изучайте следующие компоненты:

Книга секретов содержит сюжетные записи, которые вы будете находить в процессе игры. Их нужно зачитывать вслух (это может делать один игрок, или можно читать по очереди). При этом только тот, кто «нашёл» эту запись, выполняет все указания и принимает все решения.

Когда вы находите запись, прочтите её **полностью**. Если прервались — не забудьте вернуться и дочитать. Можете отмечать карандашом все выполненные указания, чтобы ничего не пропустить.



Карты, которые вы будете добавлять в ходе игры, содержатся в **картотеке**. **Не перемешивайте эти карты и не изучайте их раньше времени!**

У каждой карты есть уникальный номер, и все они расположены по порядку. Ориентируйтесь на эти номера, чтобы найти карту, не подсматривая другие.

Когда вы достаёте карту из картотеки, сначала вслух прочтите текст на ней, а затем положите туда, куда указывает книга секретов.



Стикеры используются для изменения игровых компонентов в ходе кампании (листы со стикерами лежат в отдельном конверте).

Некоторые стикеры вклеиваются прямо в буклет правил: в ячейки с действующими правилами (заменяя их) или в пустые ячейки (добавляя новые правила). Наклеив стикер, прочтите вслух текст на нём.

В правилах описано, когда и зачем нужно открывать книгу секретов.

Открывайте её только тогда, когда получаете на это прямое указание. Читайте только найденную запись, не подглядывая в другие.

Книга секретов содержит указания, когда и как использовать картотеку и стикеры.

Не изучайте карты и стикеры раньше времени.

Готовы играть?

Тогда начнём с подготовки.

1) Пролог и контракты

П1

Посмотрите в отчёте, на какой игре кампании вы находитесь, и прочтите пролог к этой игре из книги секретов. Выполните все указания, в том числе о том, какую сторону поля выбрать (в примере справа изображена сторона с Верхним миром).

Если у вас есть карты контрактов, оставшиеся с прошлой игры или полученные в прологе, выложите их в ряд над игровым полем. Прочтите текст на этих картах вслух и выполните указания на них.



2) Карта покровителя

П2

Если в прологе вы получили карту покровителя, прочтите текст на ней вслух и положите её в общий запас рядом с полем.

Карта покровителя может менять правила подготовки к игре.

3) Планшет франшизы

Разместите планшет франшизы под игровым полем. В ходе кампании вы будете наклеивать на него стикеры, которые дают дополнительные способности и могут менять правила подготовки.

4) Казна

Сложите рядом с полем золотые с номиналом 1 и 5. Это будет казна.



Также перемешайте жетоны маленьких секретов и положите их в казну лицевой стороной вниз.

П3

П4

5) Мешочек дракона и шкала ярости

Положите 24 чёрных кубика дракона в мешочек дракона и положите мешочек рядом с полем.

Поставьте фигурку дракона на шкалу ярости.

- Если в игре 4 участника — на первую клетку.
- Если в игре 3 участника — на вторую клетку.
- Если в игре 2 участника — на третью клетку.



6) Карты общего запаса и ряд приключений

Положите в общий запас рядом с полем карту «Культист» и стопки карт «Наёмник», «Обыск» и «Тайный фолиант».

Остальные карты — это колода приключений. Перемешайте её и выложите 6 карт лицевой стороной вверх, чтобы создать ряд приключений.

Карты событий, а также любые карты, в правом углу которых есть символ атаки дракона, не могут быть в начальном ряду приключений. Если вы открыли такие карты, замените их другими. После чего замешайте все заменённые карты обратно в колоду приключений.



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

7) Остальные жетоны



Положите жетоны кружечк рядом с локацией штаб-квартиры (по 1 на каждого игрока).



Перемешайте все жетоны больших секретов лицевой стороной вниз, затем положите по 1 случайному жетону в каждую локацию с символом большого секрета, а остальные положите в казну отдельно от жетонов маленьких секретов.



Выложите жетоны волшебных плодов в отмеченные локации неиспользованной стороной вверх (на этой стороне изображён целый плод).



Выложите артефакты лицевой стороной вверх в локации с соответствующей ценностью. Лишние артефакты уберите в коробку.

П5

П6

П7

Разместите товары в области рынка на планшете франшизы (полный список товаров см. на обороте этого буклета).

8) Коробочка игрока

Каждый игрок берёт свою коробочку. Если вы готовитесь к первой игре кампании, напишите на коробочке имя своего персонажа. На протяжении всей кампании используйте только свою коробочку.

Каждый игрок берёт из своей коробочки 30 кубиков *клац!* своего цвета и кладёт их перед собой в личный запас. Каждый игрок также берёт диск своего цвета, выбирает фигурку и прикрепляет диск к её основанию, а затем ставит фигурку в ячейку штаб-квартиры (в верхней части поля). Наконец, каждый игрок берёт начальную колоду, перемешивает её и кладёт перед собой лицевой стороной вниз.



Начальная колода содержит 10 карт:

- 6 «Взломов»
- 2 «Препятствия»
- 1 «Обходной путь»
- 1 «Сноровку»

П8

П9

9) Очередность хода и первые кубики *клац!*

Выберите первого игрока случайным образом. Начиная с первого игрока, передавайте ход по часовой стрелке. Первый игрок выкладывает 3 кубика *клац!* в область «*Клац!*» (в правой части планшета франшизы). Второй игрок выкладывает 2 кубика *клац!*. Третий и четвёртый (если игроков больше двух) выкладывают по 1 и 0 кубиков *клац!* соответственно.

10) ???

Этот этап подготовки добавляется в ходе кампании.

П10

11) Первые карты в руке

Каждый игрок перемешивает начальную колоду и берёт из неё 5 карт в руку. Первый игрок совершает свой первый ход.



Новые компоненты, которых не было в игре «КЛАНК! Подземное приключение», используются на следующих шагах подготовки: 1, 2, 3 и 7. На шаге 4 жетоны маленьких секретов кладутся в казну, а не на поле (жетоны больших секретов сначала раскладываются на поле, а лишние — в казну). На шаге 6 в ряду приключений не должно быть карт событий.

Цель игры

В каждой игре кампании (или в обычной игре, если вы уже прошли кампанию) вы будете преследовать 2 цели:

- Получить жетон артефакта и сбежать от дракона, вернувшись в штаб-квартиру.
- Набрать достаточно очков, чтобы превзойти соперников и получить титул Сотрудника месяца.

Звучит просто, сделать сложно.

В первую очередь, «КЛАНК! Наследие. Корпорация авантюристов» — 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.

Помимо этого, «КЛАНК! Наследие. Корпорация авантюристов» — игра с механикой наследия (опять же, об этом можно догадаться по названию). В каждой игре кампании вы будете выполнять контракты для развития франшизы и улучшения своей репутации в «Корпорации авантюристов». Наконец, это не кооперативная игра, поэтому в первую очередь вы будете думать о себе.

Но в некоторых моментах лучше действовать вместе, чтобы не допустить общего для всех поражения (Корпорации важны как ваши личные качества, так и умение работать в команде).

Ход игрока

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. 5.

Большая часть карт производит ресурсы, которые бывают 3 видов:



НАВЫКИ в основном требуются, чтобы покупать карты в личную колоду.



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



САПОГИ в основном 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 франшизы (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 потребует. 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 приключений. 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. Некоторые эффекты описаны далее в разделе «Эффекты карт» на с. 8. Порядок розыгрыша карт не влияет на срабатывание этих эффектов.

На карте «Воин-фрилансер» сказано: «Если у вас есть ещё один союзник в игровой зоне, +». Вы получаете мечи независимо от того, когда разыграете карту другого союзника (до или после «Воина-фрилансера»).

На карте «Травоведение» сказано: «Если у вас есть волшебный плод, +». Если вы получите волшебный плод после розыгрыша «Травоведения», вы всё равно получите навыки.

Ваш ход завершается, когда вы разыграете все свои карты и выполните все желаемые действия. Объявите о завершении своего хода (см. «Конец хода игрока и атака дракона» на с. 9).

Купите карту

Используйте навыки, чтобы покупать из ряда приключений 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 перемешаете свою стопку сброса, не возьмёте эту карту и не разыграете её. Забрав карту из ряда приключений, **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.

Сразитесь с чудовищем

Чудовища — это карты с красной полосой в ряду приключений. 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 ряда приключений, получите награду, указанную после слова «ПОБЕДА». Затем положите карту чудовища в стопку сброса приключений (а не в личную). **Новую карту взамен этой пока не выкладываете**.



Кроме того, вы можете сражаться с «Культистом» 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 полю, нужны сапоги. Каждый символ сапога позволяет пройти по одному пути в новую локацию. У многих локаций есть особые свойства (см. «Игровое поле» на с. 6).

Для перемещения по пути требуется как минимум 1 сапог. Для некоторых путей действуют особые правила:

- Чтобы пройти по пути с символом следов, понадобится 2 или 3 сапога, а не 1. Некоторые пути отмечены серым камнем: это горные пути (сами они не имеют эффекта, но взаимодействуют с некоторыми жетонами). 
- Перемещаясь по пути с символом чудовища, вы получите по 1 урону за каждый такой символ (см. «Здоровье и урон» на с. 9). За каждый использованный меч можете получить на 1 урон меньше (но вы не обязаны использовать мечи, чтобы пройти по пути с чудовищем). 

Пл

- По водному пути с символом лодки можно пройти только имея лодку (приобретается на рынке). 
- Через путь-стрелку можно пройти только в указанном стрелкой направлении: обычно через него нельзя пройти в обратном направлении.
- Некоторые пути ведут в никуда — локация на другом конце пути ещё не открыта. В процессе игры вы будете открывать такие локации, находя записи в книге секретов. Пока локация не открыта, пройти по такому пути нельзя.

Купите на рынке

Если вы находитесь в городе, то вы можете купить товар, лежащий в области рынка на планшете франшизы.



Все товары доступны для покупки в любом городе, каждый стоит 7 золотых. Кладите купленные товары перед собой, в свою игровую зону. У вас может быть **только по 1 товару каждого типа**. Как и другие действия, действие «Купите на рынке» можно выполнить несколько раз за ход, однако вы можете купить только разные товары.

Товары, доступные на рынке, описаны на обороте этого буклета.

Воспользуйтесь дилижансом

Если вы находитесь на станции (в локации с символом дилижанса), вы можете мгновенно переместиться на другую станцию.



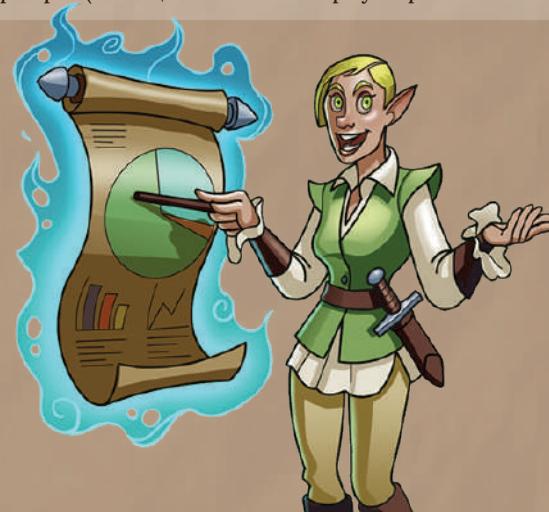
Для этого нужно потратить один сапог, а иногда и золотые. Полная стоимость проезда складывается из значений, указанных на станциях отправления и прибытия. Например, если на станции отправления указано 3 золотых, а на станции прибытия — 5 золотых, то проезд будет стоить вам 8 золотых.

Возьмите артефакт

Если вы находитесь в локации с жетоном артефакта, вы можете взять его и положить в свою игровую зону. В отличие от других жетонов, описанных в разделе «Игровое поле», вы не обязаны брать жетон артефакта, если переместились в локацию 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 фигурку дракона на 1 клетку вперёд по шкале ярости**. Теперь ваша задача — добраться до штаб-квартиры (локация в самом верху игрового поля).



Символы 3 следов и лодки при перемещении, а также действие «Воспользоваться дилижансом» — новые игровые элементы. На рынке теперь нельзя купить 2 одинаковых товара. Наконец, вы не обязаны брать артефакт, если вошли в локацию в первый раз. Вы можете взять его в любой момент хода, пока остаётесь в локации с артефактом.

П12

П16

Город



Находясь в городе, вы можете выполнить действие «Купить на рынке» (см. «Действия» на с. 5).

Дилижанс



Находясь на станции, вы можете выполнить действие «Воспользоваться дилижансом».

Лес



Попадая в локацию типа «лес» (или «грибной лес»), вы чувствуете усталость и в этот ход уже не можете использовать сапоги для перемещения.

Вы всё ещё можете тратить их на другие действия (например, чтобы выполнить контракт).



Можете перемещаться с помощью телепорта (см. «Эффекты карт» на с. 8), но усталось сохраняется, потому что сапоги до следующего вашего хода не используются.

Магические круги



Магический круг — не тип локации, а свойство, обозначенное в углу некоторых локаций. Сам по себе он не имеет эффекта, но некоторые карты позволяют с ним взаимодействовать.

Награды

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

Возможные награды в локации:



Маленький секрет. Возьмите случайный жетон маленького секрета из казны и примените его эффект. Эффекты описаны на обороте этого буклета.



Большой секрет. Возьмите жетон большого секрета из локации и примените его эффект. Если жетон уже был взят, вы *не берёте* большой секрет из казны. Эффекты описаны на обороте этого буклета.



Волшебный плод. Возьмите жетон волшебного плода из локации и положите перед собой стороной с целым плодом вверх.



Возьмите карту. Возьмите 1 карту из личной колоды.



Золотые. Возьмите указанное количество золотых из казны.



Здоровье. Восстановите 1 здоровье (см. «Здоровье и урон» на с. 9).

П13

В локации типа «грибной лес» в середине Нижнего мира (одна из сторон поля) вы можете выбрать только 1 награду: либо волшебный плод, либо здоровье.

П14

П15

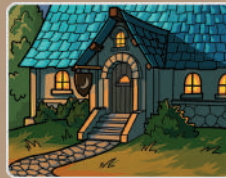
Точка интереса

20

Точка интереса — это любая локация на поле, отмеченная номером. Это номер записи в книге секретов. Как только вы переместились в такую локацию, прервите свой ход, найдите и прочтите эту запись (потом вы сможете продолжить ход).

Некоторые жетоны секретов (как больших, так и маленьких) тоже могут быть точками интереса. Получив такой жетон, найдите и прочтите запись в книге секретов, и только потом продолжайте ход.

Штаб-квартира



Это локация, в которой начинается каждая игра. Цель игры — вернуться в эту локацию с артефактом (см. «Конец игры и подсчёт очков» на с. 12). Как только вы покинули эту локацию, вы не сможете вернуться в неё с пустыми руками — необходимо принести артефакт.



Лес и город — аналоги кристальной пещеры и рынка в игре «КЛАНК! Подземное приключение». Остальные локации и символы — новые, поэтому внимательно ознакомьтесь с ними.

П18

П20

Избавиться

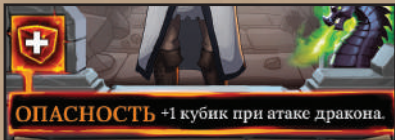
Эффекты некоторых карт и жетонов вынуждают вас избавиться от карты. Так вы удаляете выбранную карту из колоды, что особенно полезно делать со слабыми картами, составляющими начальную колоду. Избавившись от карты, верните её в коробку.

Избавление — это не то же самое, что уничтожение! В конце игры верните карты, от которых вы избавились, по своим местам — в личные колоды, в колоду приключений и т. д. Вы будете использовать их в следующих играх.

Каждый игрок

Чаще всего, если что-то должен выполнить каждый игрок, очередность хода не имеет значения. В иных редких случаях (например, когда нужно взять ограниченные ресурсы) начинайте с игрока, выполняющего (или завершающего) свой ход, и продолжайте по часовой стрелке. Пропускайте вернувшихся в штаб-квартиру или потерявших сознание игроков (подробнее см. «Конец игры и подсчёт очков» на с. 12).

Опасность



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

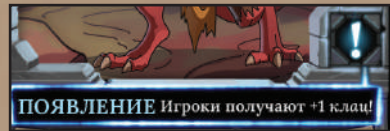
П19

Покупка



Когда вы берёте карту из ряда приключений (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 ряда приключений в конце хода), выполните указанное на ней после слова «ПОЯВЛЕНИЕ». Если в начале игры в ряду приключений 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 «Консультант» сказано: «Можете сбросить карту, чтобы взять 2 карты». Если в руке у вас нет карт, чтобы сбросить, то взять 2 карты вы тоже не можете.

Символ «+»

Если вместе с символами навыков, мечей или сапог стоит символ «+», значит, вы можете получить больше ресурсов, если выполните дополнительное условие в тексте карты.

«Жрец-фрилансер» даёт минимум 2 навыка. На карте сказано: «Если у вас есть ещё один союзник в игровой зоне, +2». Таким образом, вы получите в сумме 4 навыка, если в вашей игровой зоне будет ещё один союзник.

П17

Телепорт

Телепортация — особый способ перемещения, который напрямую переносит вас из одной локации в другую. Вам не требуется использовать сапоги (но вы продолжаете чувствовать усталость, если перемещались в лес в этот ход).

Обычно телепортация переносит вас в «соседнюю локацию», в которую есть путь из вашей текущей локации. Вы игнорируете любые значки на этом пути и даже можете использовать путь-стрелку в обратном направлении.



Не перепутайте уничтожение и избавление! Уничтожение, в отличие от избавления, окончательно и бесповоротно: уничтоженная при прохождении кампании карта уже никогда не вернётся в игру.

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) Завершите контракты

Если вы выполняете условие одного или нескольких контрактов, которые завершаются в конце хода, примените эффекты этих контрактов (см. «Контракты» на с. 11).

2) Возьмите 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 (в редких случаях, если в руке у вас остались карты благодаря контракту, вы всё равно берёте ещё 5 карт в руку).

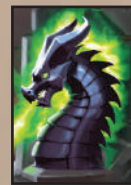
3) Пополните ряд приключений

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

- Если в ряду приключений появляется карта события, сразу примените её эффект, положите её в сброс и выложите на её место новую карту.
- Если в ряду приключений больше 6 карт (благодаря эффектам карт или указаниям из книги секретов), то ничего не добавляйте и не убирайте.
- В редких случаях, когда в колоде приключений недостаточно карт, чтобы пополнить ряд приключений, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

4) Проверьте, атакует ли дракон

Если на любой из новых карт, только что выложенных в ряд приключений, есть символ атаки дракона, дракон Малатрекс 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 фигурка дракона. Каждый вытащенный чёрный кубик отложите в сторону, каждый цветной кубик символизирует урон, наносимый игроку этого цвета (все остальные кубики остаются в мешочке — возможно, вы вытащите их позже). Чем больше вы клацаете, тем вероятнее, что дракон заметит вас и нападёт. Следите за уровнем шума, чтобы уцелеть!

П21

В ходе игры ярость дракона растёт. Продвигайте фигурку дракона на 1 клетку вперёд по шкале ярости каждый раз, когда взят артефакт или обнаружено драконье яйцо (разновидность маленького секрета). 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.

Здоровье и урон

Здоровье каждого игрока отслеживается на шкале здоровья в левой части планшета франшизы. Когда вы получаете урон, кладите свои кубики на шкалу здоровья вашего цвета, начиная с нижней ячейки.

- Если урон получен из-за атаки дракона, кладите кубики, вытасканные 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, забирайте кубик своего цвета со шкалы здоровья и кладите 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. 12).



Теперь этапы завершения хода нужно выполнять в строгом порядке. Первый этап «Завершите контракты» совершенно новый. На третьем этапе «Пополните ряд приключений» добавились карты событий. 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 клец! в область «Клец!» за карту «Препятствие», после чего убирает 1 клец! благодаря карте «Классный прикид» (у Анны остался ещё -1 клец!, который она сможет использовать позже в этот ход, если ей придётся добавить ещё клец!).

Анна получила в сумме 3 сапога. Она использует 2 сапога, чтобы дважды переместиться по путям, но оказывается в лесу и больше не может перемещаться, хотя у неё остался третий сапог.

Поскольку Анна в лесу, она может сразиться с «Дриадой» — чудовищем из ряда приключений. Используя 2 меча, она получает награду, указанную после слова «ПОБЕДА» на карте «Дриада»: 2 навыка. Карточку побеждённого чудовища Анна кладёт в стопку сброса приключений.

Теперь у Анны 5 навыков: 3 за разыгранные карты и 2 за победу над чудовищем. Она тратит все эти навыки, чтобы купить карту «Холодные звонки» из ряда приключений, и кладёт её в свою стопку сброса (она только что купила карту; Анна не получит 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 не выполнила условия ни одного из контрактов, поэтому просто 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 ряду приключений осталось только 4 карты. Анна берёт 2 верхние карты из колоды приключений и кладёт их на пустые места. На 1 из новых карт есть символ атаки дракона, поэтому дракон Малатрекс атакует в этот ход.



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

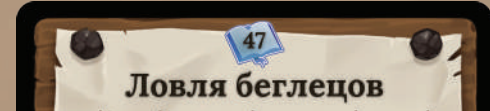


Один кубик чёрный, Анна откладывает его в сторону — никто не получает урон. Второй кубик зелёный, и зелёный игрок получает 1 урон. Оставшиеся два кубика жёлтые, и жёлтый игрок получает 2 урона.

Контракты

В ходе кампании по указаниям из книги секретов вы будете брать карты контрактов из картотеки. Они выкладываются в ряд контрактов (над общим запасом). Контракты — это задачи, которые ставит перед вами «Корпорация авантюристов». Эти карты не могут попасть ни в колоду приключений, ни в личную колоду игрока.

На некоторых картах контрактов есть номер: это номер записи в книге секретов, по указанию которой появилась эта карта. Так игроки будут помнить, что эта точка интереса уже была активирована, и не будут лишним раз открывать книгу секретов.



Чтобы выполнить контракт, нужно выполнить указанные условия и/или заплатить указанную цену. Это может сделать любой игрок — как правило, в конце своего хода.

- Обычно выполнение контракта приводит к чтению очередной записи в книге секретов (скорее всего, там будет награда). Помните, что записи нужно читать полностью, даже если они прерываются теми или иными действиями.
- Некоторые контракты можно выполнить разными способами, вы должны выбрать один из них.
- Некоторые контракты можно выполнить только на определённой стороне поля: в Верхнем или Нижнем мире. Во время подготовки вы можете отложить контракты, которые нельзя выполнить на текущей стороне.
- По условию некоторых контрактов вы должны оказаться в определённой локации на поле. Вы можете отмечать эти локации особыми жетонами целей.



Выполнив контракт, можете уничтожить его карту: она вам больше никогда не понадобится.

Прогресс игрока

Каждый игрок отслеживает свой прогресс в «Корпорации авантюристов». Для этого на коробочке игрока есть 2 раздела: статус сотрудника и личные цели.

Статус сотрудника отражает ваше положение в «Корпорации авантюристов». Статус растёт, когда вы получаете знаки одобрения. Есть много способов получить эти знаки: награды за выполнение контрактов, записи в книге секретов, а также аттестация, которая проводится в конце каждой игры кампании. Каждый раз, когда вы получаете знак одобрения, делайте отметку в следующей свободной ячейке на шкале статуса на вашей коробочке. Аттестация и шкала статуса подробно описаны в разделе «Конец игры (для кампании)» на с. 13.

Личные цели — это индивидуальные задачи, уникальные для каждого игрока. Выполнив личную цель, делайте отметку в следующей свободной ячейке личных целей. Некоторые личные цели можно выполнить несколько раз за игру (например, «Получите большой секрет»). За каждый заполненный ряд ячеек личных целей в конце игры вы получаете знак одобрения (см. «Конец игры (для кампании)» на с. 13).



Прочтите этот раздел целиком: он содержит совершенно новые игровые элементы.

Конец игры и подсчёт очков

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

Вы возвращаетесь в штаб-квартиру с артефактом: вы завершаете игру добровольно, если возвращаетесь в штаб-квартиру с артефактом. В таком случае выполните оставшиеся действия и завершите свой ход. Уберите с поля свою фигурку и все кубики *кляц!* своего цвета из области «Кляц!», а затем пополните ряд приключений. Также возьмите 1 жетон кружки рядом со штаб-квартирой — кружка принесёт вам 20 дополнительных очков!

Вы теряете сознание: вы завершаете игру принудительно, если ваша шкала здоровья заполнилась кубиками (см. «Здоровье и урон» на с. 9). В таком случае положите свою фигурку на бок.

Если при этом вы ещё не добыли артефакт либо находитесь в зоне поражения, то вам уже не помочь...

Вместо того чтобы подсчитывать очки, как описано ниже, **вы получаете**

0 очков. (Если вы проходите кампанию, правила могут быть иными; см. «Конец игры (для кампании)» на с. 13).


Зона поражения




Каждый раз, когда игрок возвращается в штаб-квартиру с артефактом или теряет сознание, он прекращает играть по обычным правилам. Такой игрок не добавляет кубики в область «Кляц!», 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 «Кляц!» и кладёт их в мешочек дракона. Независимо от текущего положения фигурки дракона на шкале ярости и любой дополнительной опасности в ряду приключений, 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 вернутся в штаб-квартиру или потеряют сознание, игра завершается. Все игроки, донёвшие артефакты до штаб-квартиры и не потерявшие сознание в зоне поражения, подсчитывают свои очки, складывая следующее:

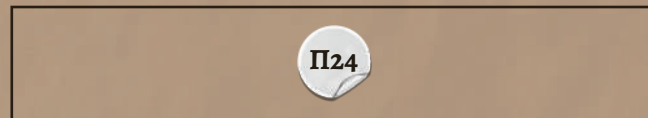
-  Ценность артефакта (без артефакта игрок вообще не получает победные очки!)



-  Очки за все остальные полученные ими жетоны (включая жетон кружки, если игрок вернулся в штаб-квартиру).

-  Очки, равные ценности имеющихся у них золотых.

-  Очки, полученные за карты в их в руках, колодах и стопках сброса (это значение указано в правом верхнем углу каждой карты).



Игрок, набравший больше всех очков, объявляется Сотрудником месяца — и победителем в игре (по крайней мере, до вашей следующей игры)! В случае ничьей побеждает претендент с самым ценным артефактом.

Если вы проходите кампанию, см. «Конец игры (для кампании)» на с. 13.



Зона поражения — это новая версия Недр из игры «КЛАНК! Подземное приключение». Шкалы времени нет. Прочитайте выше о том, что делать вернувшимся в штаб-квартиру или потерявшим сознание игрокам. Когда игрок возвращается в штаб-квартиру, он убирает из области «Кляц!» все свои кубики *кляц!*

Конец игры (для кампании)

В обычных настольных играх в конце партии вы убираете все компоненты в коробку, а в следующий раз начинаете с нуля. В играх с механикой наследия — и, соответственно, в этой игре — партия не просто заканчивается: её результаты меняют игру.

Если вы проходите кампанию, в конце каждой игры выполняйте следующие шаги:

1) Заполните отчёт

Запишите свой счёт в соответствующем ряду отчёта (определите количество очков, как описано в предыдущем разделе). Если вы ещё не заполнили область «Рекомендация», вы заполните её в эпилоге (подробнее см. в следующем пункте).

В конце кампании совет директоров оценит вашу эффективность по отчётам и знакам одобрения.

2) Прочтите контракты и эпилог

Посмотрите, имеются ли у вас контракты с указаниями для конца игры, и выполните эти указания.

Затем прочтите эпилог к только что завершённой игре из книги секретов (номер записи есть в отчёте) и выполните все указания.

3) Проведите аттестацию

Каждый игрок получает 1 знак одобрения (отмечается на шкале статуса сотрудника) за каждое из этих достижений:

- Набрал больше 0 очков.
- Победил в игре.
- Заполнил ряд личных целей.

П25

Шкала статуса сотрудника разделена на секции. Когда вы отмечаете первую ячейку новой секции, вы входите в новую категорию сотрудников: сначала медную, потом серебряную и, наконец, золотую. Поставив отметку в ячейке с номером записи в книге секретов, прочтите её.

Обратите внимание: если вы входите в новую категорию во время игры, вам придётся подождать, чтобы получить награды (это происходит на этапе аттестации, ведь бухгалтерии нужно время на бумажную волокиту).



Прочтите этот раздел целиком: в нём описаны новые этапы, которые нужно выполнять в конце каждой игры при прохождении кампании.

4) Обновите компоненты

Каждый игрок приводит свою колоду в изначальный вид. Для этого нужно вернуть все карты из колоды приключений и карты общего запаса (включая те, от которых вы избавились) на свои места. Если игрок получил карту в свою колоду из картотеки, кладите её в колоду приключений. У вас должно остаться 10 начальных карт.

П26

Жетоны не переносятся из игры в игру. Верните по местам золотые, секреты и прочие жетоны (даже те, что вы отложили или убрали в коробку в ходе игры).

П27

5) Проверьте умерших

П28

Если хотя бы 1 игрок в ходе игры получил 0 очков, сделайте отметку на шкале «Дран Энтерпрайзес» (на обороте этого буклета). Даже если несколько игроков закончили с таким результатом, крестик ставится только один.

Сделав отметку, прочтите запись **167** в книге секретов.



6) Продолжим?

Вы можете сразу перейти к следующей игре или продолжить позже. Если хотите отложить игру на потом, разложите начальные карты и кубики *клац!* по соответствующим коробочкам.

Карты из ряда контрактов переносятся в следующую игру и выкладываются в ходе первого этапа подготовки. Если же вы решили отложить игру, положите эти карты в общий запас.

Слияние корпораций

В ходе кампании каждая коробка с игрой «КЛАНК! Наследие. Корпорация авантюристов» становится столь же уникальной, как сами игроки и их решения. У вас будет своё поле, своя колода приключений, своя история. Более того, если кто-то принесёт на игровой вечер ещё одну коробку, вы сможете комбинировать элементы игры как пожелаете — например, использовать поле из одной коробки, а карты приключений — из другой. Или же использовать ваш планшет франшизы и собранное другими игроками хранилище... Не ограничивайте свою фантазию!

При этом учитывайте, что не стоит объединять коробки, пока обе кампании не пройдены. Если вам всё же не терпится, **ни в коем случае не пользуйтесь книгой секретов!** Игнорируйте точки интереса, контракты и прочие элементы кампании, а также, поскольку вы находитесь за пределами закрепленной за вами территории, вы не будете получать знаки одобрения. Они будут ждать вас позже, когда вы вернётесь к вашей кампании!

Классическое приключение

После того, как вы закончите кампанию, вы сможете смешивать «КЛАНК! Наследие. Корпорация авантюристов» с оригинальной игрой «КЛАНК! Подземное приключение».

Например, вы можете использовать поле и планшет франшизы как дополнение. Проведите подготовку к игре по правилам из этого буклета, но используйте классическую колоду подземелья.

Или наоборот — вы можете добавить в оригинальную игру карты из этой коробки. Учитывайте, что в оригинальной игре нет некоторых элементов, таких как волшебные плоды, упыри или агенты «Дран Энтерпрайзес». Если вы хотите играть на поле из оригинальной игры, лучше уберите карты, взаимодействующие с этими элементами.

Новые персонажи

Вы можете добавить персонажей из новых наборов в игры «КЛАНК! Подземное приключение», и «КЛАНК! Наследие. Корпорация авантюристов».

Например, набор «Топ-менеджеры» — легендарные Омин Дран, Джим Даркмэдджик, Вьяри и Моргана. У каждого персонажа — уникальная фигурка и собственная начальная колода. Внимание: использование этих персонажей во время прохождения кампании может вызвать нарративный диссонанс, предварительно проконсультируйтесь со своим алхимиком.

Если же вы хотите пробиться в высшие ранги честным трудом, то вам подойдёт набор «Офисный планктон» — Уолнат Данкграсс, Роза Бистингер, К'трисс Дроу'б и Донаар Блит'цен. У них тоже крутые фигурки и колоды! Они не пробьются в топ-менеджеры, зато они, возможно, даже выживут... Если же нет — что ж, в Корпорации появятся открытые вакансии.



Создатели игры

Автор игры

Энди Клотис

Арт-директор

Пол Деннен

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Клэй Брукс, Аника Бёррел, Дерек Херринг, Рауль Рамос, Нэйт Сторм,
Ален Вьеска

Оформление карт

Харви Хайнрих, Дерек Херринг, Кенан Джексон, Ын Кён, Самсон Ледесма,
Хан Пё Ли, Пол Медалла, Мелвин Куито, Рауль Рамос, Хён Сон, Ман Сок,
Альбен Тан

Художественный текст

Энди Клотис

Производство

Эван Лоренц, Тим Макнайт

Дополнительная разработка

Пол Деннен, Эван Лоренц, Тим Макнайт, Кевин Спак

Команда Penny Arcade

Дополнительные описания

Джерри Холкинс

Оформление коробки

Майк Крагулик

Арт-директор

Франциско Вильясьенор

Производство

Элисса Грант

Особая благодарность

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



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.renegadegames.com

Published by: Dire Wolf Digital and renegade Game Studios.
Acquisitions Incorporated®

© 2010 Penny Arcade, Inc., All rights reserved.

CLANK! © 2016 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

Acquisitions Incorporated and AI logo are registered trademarks of Penny Arcade, Inc.

Jim Darkmagic and Omin Dran characters, © 2010, are properties of Penny Arcade, Inc., All rights reserved.

Viari and Mōrgæn characters, © 2013, 2014, licensed from Penny Arcade, Inc., All rights reserved.

Условные обозначения

Товары на рынке

П29

П31



Корона

Принесёт указанное количество очков (покупая корону, игрок берёт самую ценную из доступных).



Лодка

Позволяет использовать пути через водоёмы, отмеченные бело-синей линией (также принесёт 5 очков в конце игры).

П30

Большие секреты



Большое сокровище

Этот жетон считается за 5 золотых. Можете сохранить его до конца игры или потратить обычным способом.



Внезапное озарение

Немедленно возьмите 3 карты, затем верните жетон в коробку.



Зелье великого исцеления

Восстановите 2 здоровья в свой ход (использовав, верните в коробку).

П32



Тёмное драконье яйцо

Сохраните жетон — в конце игры он принесёт 3 очка. Все ваши соперники получают +3 клац!

Маленькие секреты

П33



Драконье яйцо

Сохраните жетон — в конце игры он принесёт 3 очка. Продвиньте фигурку дракона на 1 клетку вперёд по шкале ярости.



Зелье исцеления

Восстановите 1 здоровье в свой ход (использовав, верните в коробку).



Зелье силы

Получите 2 меча в свой ход (использовав, верните в коробку).



Зелье ускорения

Получите 1 сапог в свой ход (использовав, верните в коробку).



Избавление от карты

В конце этого хода избавьтесь от 1 карты из своей стопки сброса или игровой зоны. Верните карту и этот жетон в коробку.



Сокровище

Этот жетон считается за 2 золотых. Можете сохранить его до конца игры или потратить обычным способом.



В этой игре есть такие же секреты и товары, как в «КЛАНК! Подземное приключение», но есть и новые. Шкала «Дран Энттерпрайзес» — нововведение игры «КЛАНК! Наследие. Корпорация авантюристов».

ШКАЛА «ДРАН ЭНТЕРПРАЙЗЕС»

«Корпорация авантюристов» — лучшая компания для наёмников и приключенцев в этой реальности и не только. Но есть и конкуренты, с одним из них вы точно столкнётесь — это «Дран Энттерпрайзес».

Когда книга секретов (или правила) предписывает вам сделать отметку на шкале «Дран Энттерпрайзес», делайте отметку в крайней левой свободной ячейке. Если вы отметили ячейку с номером записи в книге секретов, обратитесь к этой записи.

