

Отложите поле в сторону! Кланк! Катакомбы, самостоятельное приключение в жанре колодостроения!

Катакомбы костяного дракона Умброка Весны таинственны и опасны. Порталы переносят вас в глубины подземелья. Пещерные ходы сулят огромные богатства бесстрашным исследователям. Узники рассчитывают на то, что вы освободите их. Призраки, однажды потревоженные, могут преследовать вас до самой смерти.

Каждый поход в катакомбы уникален, ведь вы выкладываете тайлы, чтобы создать подземелье. Вы можете играть, используя только новую колоду подземелий, или использовать карты из предыдущих расширений Кланк!

Найдите свою удачу (и спаситесь от дракона!) в игре Кланк! Катакомбы.

Компоненты



Поле Клац!



1 Двухсторонний Стартовый Тайл



28 Квадратных Тайлов
22 Глубинных, 6 Безопасных



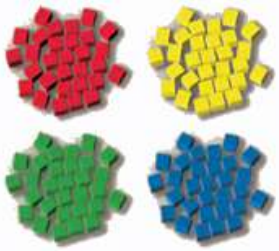
Фишка Дракона



Мешочек Дракона



24 Кубика Дракона



120 Кубиков Клац!
по 30 каждого цвета



Четыре фишки игроков



5 Кубиков Призрака



Карты Общего Запаса
15 Наёмников, 15 Обысков,
12 Тайных Фолиантов, 1 Гоблин



Четыре начальные колоды по 10 карт
В каждой: 6 Взломов, 2 Препятствия, 1 Обходной Путь, 1 Сноровка



Колода Подземелья
100 карт



Справочное Руководство по Жетонам
Дополнение к Правилам



Планшет Рынка



7 Артефактов



11 Больших Секретов



20 Маленьких Секретов



2 Рюкзака



2 Амулета Крови



3 Набора Взломщика



3 Короны



20 Узников



3 Обезьяньих Идола



4 Жетона Мастерства

Расширьте свои возможности с помощью дополнительного приложения Dire Wolf Game Room для ПК, смартфона или планшета. Оно включает в себя увлекательные варианты для многих игр семейства КЛАНК!



Золотые



24 Отмычки

Проникнуть в Катакомбы

КЛАНК! Катакомбы основывается на игровом процессе игры CLANK! Колодо - Строительное Приключение, но это совершенно самостоятельная игра. Соответственно, эти правила объясняют всё, что вам нужно знать об игре.



Если вы играли в оригинальную игру "КЛАНК!", найдите этот символ в этих правилах. Он подчеркивает ключевые отличия от той игры.

КЛАНК! Катакомбы - это игра, основанная на построении колоды. Каждый игрок начинает игру со своей начальной колодой, содержащей одинаковые карты, но во время хода он будет покупать новые карты. Поскольку карты могут делать много разных действий, колоды (и стратегии) каждого игрока будут становиться все более разнообразными по мере развития игры. Формирование своей колоды (и стратегии) - залог к успеху.

В игре у вас есть две цели:

- Получить жетон Артефакта и спастись от дракона, вернувшись в то место, откуда вы начали, - в Склеп над подземельем.
- Накопите достаточно очков с помощью Артефактов и другой добычи, чтобы победить своих соперников и получить титул Величайшего Вора в Королевстве!

Подготовка

A Поместите поле "Клац!" на одну сторону игрового пространства.

Поместите фишку Дракона на Трек Ярости поля "Клац!", на то место, где указано количество игроков в игре.



B Разделите 28 квадратных тайлов по их обратной стороне, сформировав две колоды.

Перемешайте 22 "Глубиных" плитки . Положите их в колоду лицевой стороной вниз в Банк рядом с полем Кланк!.

Перемешайте шесть оставшихся квадратных тайлов. Выберите два наугад и верните их в игровую коробку, не глядя на них; вы не будете использовать их в этой игре. Поместите оставшиеся четыре тайла поверх перетасованной колоды "Глубиных" тайлов.



C Добавьте их в Банк:

Золотые (номиналом 1, 5 и 10) и Отмычки. Их количество не ограничено; если они закончились и вам нужно больше, воспользуйтесь любой удобной заменой.



Пять белых кубиков Призрака.



Мешочек Дракона с 24 черными кубиками дракона внутри.

Сложите семь Артефактов в стопку лицевой стороной вверх в порядке возрастания их ценности: Артефакт с 5 очками - сверху, а Артефакт с 20 очками - снизу.



Разделите большие секреты, маленькие секреты и узников. Перемешайте каждый из этих видов жетонов лицом вниз.



Поместите Планшет Рынка в Банк, затем выложите на него следующие жетоны: два Рюкзака, два Амулета Крови, три Набора Взломщика и три Короны (в порядке возрастания стоимости: 10-балльная Корона сверху, а 8-балльная - снизу).



D Поместите стартовый тайл в центр игрового пространства лицевой стороной вверх. Оставьте вокруг него место для новых тайлов, которые будут добавляться в процессе игры.

Поместите три Обезьяньих Идола в комнату Обезьянье Святилище.

Сложите жетоны Мастерства в стопку рядом со Склепом: по одному на каждого игрока (верните лишние жетоны в коробку).





Хотите ли вы научиться с помощью просмотра видео?

WATCH IT PLAYED!

E Разместите эти карты на одной стороне игрового поля, подальше от стартового тайла и поля Клац!

Создайте Запас, содержащий карту Гоблина и три колоды: одну для Наемников, одну для Обысков и одну для Тайных Фолиантов.



Перемешайте Колоду " Подземелья". Выложите из неё шесть карт лицом вверх, чтобы сформировать Подземный Ряд.

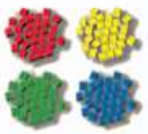
Замените все карты с символом "Атака дракона", с правой стороны, выкладывая новые, пока в Подземном Ряду не останется шесть карт без этого символа. Замешайте все заменённые карты обратно в Колоду Подземелья.



И наконец, положите Колоду Подземелья рядом с Подземным Рядом Оставьте место рядом с ней, где можно будет формировать стопку сброса подземелий.

F Каждый игрок выбирает цвет.

Они берут 30 кубиков "Клац!" того же цвета, помещая их в личный запас перед собой.



Они помещают фишку этого цвета на Склепе стартового тайла (за пределами подземелья).



G Каждый игрок добавляет к своему личному запасу:

Три Отмычки (взятые из Банка).



Колода из 10 карт, содержит:

- 6 "Взломов"
- 2 "Препятствий"
- 1 "Обходной путь"
- 1 "Сноровка"



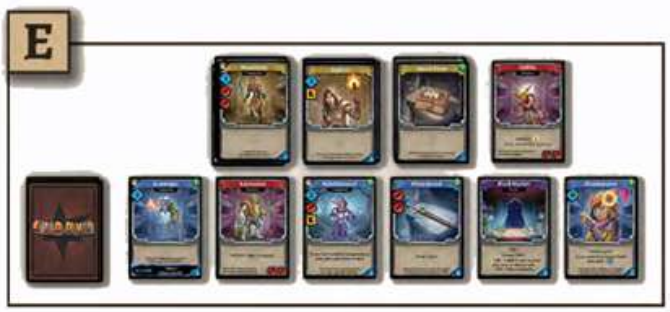
Каждый игрок тасует свою колоду, затем берёт из неё пять карт.

H Самый хитрый игрок ходит первым (или вы можете его выбрать случайным образом). Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Первый игрок помещает 3 кубика Клац! в область Клац! на поле Клац!. Второй игрок кладет 2 кубика Клац! Третий и четвертый игроки (если они есть) кладут 1 Клац! и 0 Клац! соответственно.



E



F

D



F, G

Перед каждым игроком лежит свой запас с аналогичными компонентами.



В разделе Подготовка фиксированное игровое поле игры CLANK! A Deck-Building Adventure заменяется тайлами и поле Клац!, как описано в разделах A, B и D Обратите внимание на различия в размещении жетонов в разделе C (особенно для Артефактов и секретов). Убедитесь, что каждый игрок начинает с тремя жетонами Отмычки, как указано в разделе G.

Начните Свой Ход

Каждый свой ход вы начинаете с пятью картами на руке. Единственное требование хода - **вы должны разыграть все свои карты** до его окончания, но вы можете разыгрывать их в любом порядке. Разыгранные карты попадают в "игровую зону" перед вами, где они остаются до конца вашего хода для удобства использования.

Большинство карт дают ресурсы, необходимые для выполнения действий. Во время своего хода вы можете совершать различные действия, описанные в разделе "Действия" на следующих двух страницах. **Вы можете выполнять каждое действие столько раз, сколько захотите,** если у вас есть необходимые для этого ресурсы. Вы можете подождать с выполнением действий до тех пор, пока не разыграете все свои карты, или выполнять действия между розыгрышами карт, если хотите.

Большинство карт дают от одного до нескольких последующих ресурсов:



НАВЫК, используется для Приобретения Карт и Использования Устройства.



МЕЧИ, используются для действия "Сразиться с монстром" (и иногда как часть действия "Движение").



САПОГИ, используется для действия Движение.

Навыки, Мечи и Сапоги накапливаются по мере их получения, поэтому вы можете разыграть несколько карт, чтобы собрать ресурсы для одного действия. Вы также можете разделить ресурсы, полученные с помощью одной карты, чтобы выполнить несколько действий. Навыки, Мечи и Сапоги, которые вы не используете во время своего хода, пропадают, поэтому постарайтесь их потратить!

Карты также часто приносят золото, "Клацы!" и добор карт:



ЗОЛОТО. Каждый раз, когда вы получаете Золото, возьмите его из Банка и положите в свой личный запас. Каждый золотой приносит 1 очко, по окончанию игры, но вы можете использовать их во время игры, например, для действия "Купить на Рынке".

КЛАЦ! Каждый раз, когда вы делаете Клац! (например: "+1 Клац!"), добавьте столько кубиков из своего личного запаса в область Клац! на поле Клац! (Если ваш запас пуст, вы пропускаете это действие.) Также можно убрать Клац! За каждый полученный отрицательный Клац! вы убираете один из своих кубиков Клац! с поля Клац! Если у вас там недостаточно кубиков, вы можете убрать Клац! позже, если добавите их в конце хода. Любой оставшийся отрицательный Клац! теряется, как только ваш ход закончится.

ДОБОР КАРТ. Каждый раз, когда вам выпадает возможность взять одну или несколько карт, берите их из своей колоды, а не из Колоды Подземелья. Если вам нужно взять карту, а в вашей колоде не осталось ни одной, перетасуйте свою стопку сброса (не добавляя ни одной карты, находящейся в игровой зоне), чтобы сформировать новую колоду.

Эффекты некоторых карт зависят от имеющихся у вас жетонов, других карт в вашей игровой зоне или от того, что вы сделали во время своего хода. Вы получаете эффекты карты независимо от того, в каком порядке вы их разыгрываете.

Генерал Мятежников говорит: "Если в вашей игровой зоне есть другой союзник, возьмите карту". Вы берёте карту независимо от того, разыграете вы другого союзника до или после Генерала Мятежников.

Залечь в Ожидании говорит: "Если вы находитесь в Кристальной пещере, -2 Клац!". Если вы войдете в Кристальную пещеру после розыгрыша "Лежать в ожидании", вы все равно получите -2 Клац!

Лютня говорит (частично) "За каждый Клац!, сделанный вами в этот ход, 1 ". Вы получаете золотой за каждый Клац!, сделанный вами до или после розыгрыша Лютни, даже если вы получили отрицательный Клац!

Как только вы разыграли все свои карты и совершили все желаемые действия, объявите конец своего хода. (Подробности см. в разделе "Завершение Хода и Атака Дракона" на стр. 12).

Действия

Купить Карту



Вы можете использовать Навык, чтобы купить карты с синими заголовками в Подземном Ряду.

Стоимость умения карты указана в правом нижнем углу. Как только вы оплатите стоимость, положите карту в свой сброс. Сейчас она ничего не делает, но у вас будет возможность взять и разыграть её позже, когда вы перетасуете свою колоду, чтобы сформировать новую колоду. **Не заменяйте сразу же карту**, взятую из Подземного Ряда , новой картой из Колоды Подземелья.



Вы также можете купить в Запасе карты с желтыми заголовками. Эти карты одинаковы для каждой игры. Их запас ограничен и может быть исчерпан, если игроки купят много карт из Запаса.

Использовать Устройство



Навык - это также возможность использования Устройств - карт с фиолетовыми заголовками в Подземном Ряду. Вы оплачиваете стоимость, указанную в правом нижнем углу карты. Однако вы **сразу же выполняете текст ИСПОЛЬЗУЙТЕ**, указанный на карте. Затем карта помещается в стопку сброса Подземелья (а не в ваш сброс). **Не заменяйте её сразу же** картой из Колоды Подземелья.

Сражаться с Монстром

Монстры - это карты с красными заголовками в Подземному Ряду. вместо того чтобы покупать их с помощью Навыков, вы сражаетесь с ними с помощью Мечей. Мечи, необходимые для победы над монстром, указаны в его правом нижнем углу.



Когда вы сражаетесь с монстром в Подземном ряду, вы получаете награду, указанную в его тексте **ПОБЕДА**. Затем эта карта помещается в стопку сброса Подземелья (а не в ваш сброс). **Не заменяйте её сразу же** картой из Колоды Подземелья.



Вы также можете сразиться с Гоблином из Запаса. Он не сбрасывается после победы; каждый игрок может сражаться с ним несколько раз за ход, получая каждый раз свою награду.

Перемещение



Сапоги - это способ передвижения по туннелям и комнатам подземелья. (Многие комнаты имеют особые свойства, описанные в разделе "Особенности тайлов" на страницах 10 и 11).

Для проход через туннель требуется как минимум один Сапог. Некоторые туннели имеют дополнительные требования и условия:

- Если туннель ведёт вас к краю тайла, а соседнего тайла нет, вы исследуете, что находится за ним. (Это описано в разделе "Открытие нового тайла" на стр. 9).
- Туннель со значками Отпечатков Ног требует двух Сапог для его прохождения.
- Туннель со значками Монстров наносит вам один урон за каждый значок, когда вы движетесь по нему. (Подробности см. в разделе "Здоровье и Урон" на стр. 12.) За каждый потраченный Меч вы предотвращаете урон от одного значка. Вам не обязательно использовать Мечи, чтобы пройти через значок Монстра.
- Вы не можете воспользоваться туннелем со значком Замка, пока не потратите Отмычку: возьмите из личного запаса Отмычку и - поместите её на туннель, чтобы закрыть значок. Теперь туннель навсегда "разблокирован"; вы и ваши противники можете перемещаться по нему до конца игры. В редких случаях, когда в одном туннеле (на двух разных тайлах) есть два значка замка, вы должны потратить Отмычку на каждый из них.
- Туннель с односторонним движением имеет форму стрелки и может использоваться только в направлении этой стрелки. В обратном направлении по нему двигаться нельзя.



Отмычки используются для перемещения через значки замка. (На рынке нет Мастер Ключа).

Покупка на Рынке



Находясь в комнате Рынка, вы можете купить жетон с планшета Рынка из Банка.

Все предметы на Планшете Рынка доступны в любой комнате Рынка, каждый из них стоит 7 Золотых (которые вы тратите, возвращая Золото в Банк). Поместите каждый купленный предмет в свой личный запас. Как и все действия, вы можете совершать действие "Купить" более одного раза за ход. Вы также можете купить больше одного предмета одного вида (в один и тот же или в разные ходы).



Товары, доступные на Рынке, описаны в приложении к правилам " Справочное Руководство по Жетонам".

Забрать Артефакт



Если вы находитесь в комнате с Жетоном Артефакта, вы можете взять его и положить в свой личный запас. Вы не обязаны брать Артефакт, когда впервые входите в комнату.

Вы не можете взять жетон Артефакта, если у вас уже есть один. Как только вы подняли один жетон, он навсегда останется у вас. Выбирайте тщательно! Возможно, вам захочется отказаться от одного Артефакта, чтобы взять более ценный в другом месте.



Когда вы берёте жетон Артефакта, **переместите Фишку Дракона вверх на одно место по Треку Ярости.** Как только у вас появится Артефакт, вы, вероятно, захотите вернуться в Склеп на стартовом тайле.

Вскройте Сундук, Библиотеку или Тюрьму

Во многих комнатах подземелья есть Сундук, Библиотека или Тюрьма. Находясь в такой комнате, можно потратить Отмычку, чтобы получить доступ к запертому предмету: возьмите Отмычку из личного запаса и накройте предмет на тайле. В течение этой игры его нельзя открыть повторно.



Сундуки - Когда вы выбираете Сундук, немедленно возьмите из Банка случайно один большой секрет и раскройте его. Эффекты больших секретов описаны в дополнении к правилам " Справочное Руководство по Жетонам". Вы не можете потратить Отмычку на Сундук, если в Банке не осталось больших секретов.





Библиотеки - когда вы выбираете Библиотеку, немедленно возьмите Тайный Фолиант из запаса и поместите его в свой сброс (не тратя Навык). Вы не можете потратить Отмычку на Библиотеку, если в запасе не осталось Тайных Фолиантов.





Тюрьмы - Когда вы вскрываете Тюрьму, немедленно освободите двух Узников. Возьмите из Банка два случайных жетона Узника и положите их лицом вверх в личный запас. Различные Узники описаны в дополнении к правилам " Справочное Руководство по Жетонам". Вы сохраняете их для подсчета очков в конце игры. Вы не можете потратить Отмычку на Тюрьму, если в Банке не осталось Узников (хотя вы можете потратить её на освобождение последнего Узника, если остался только один).



CLANK!

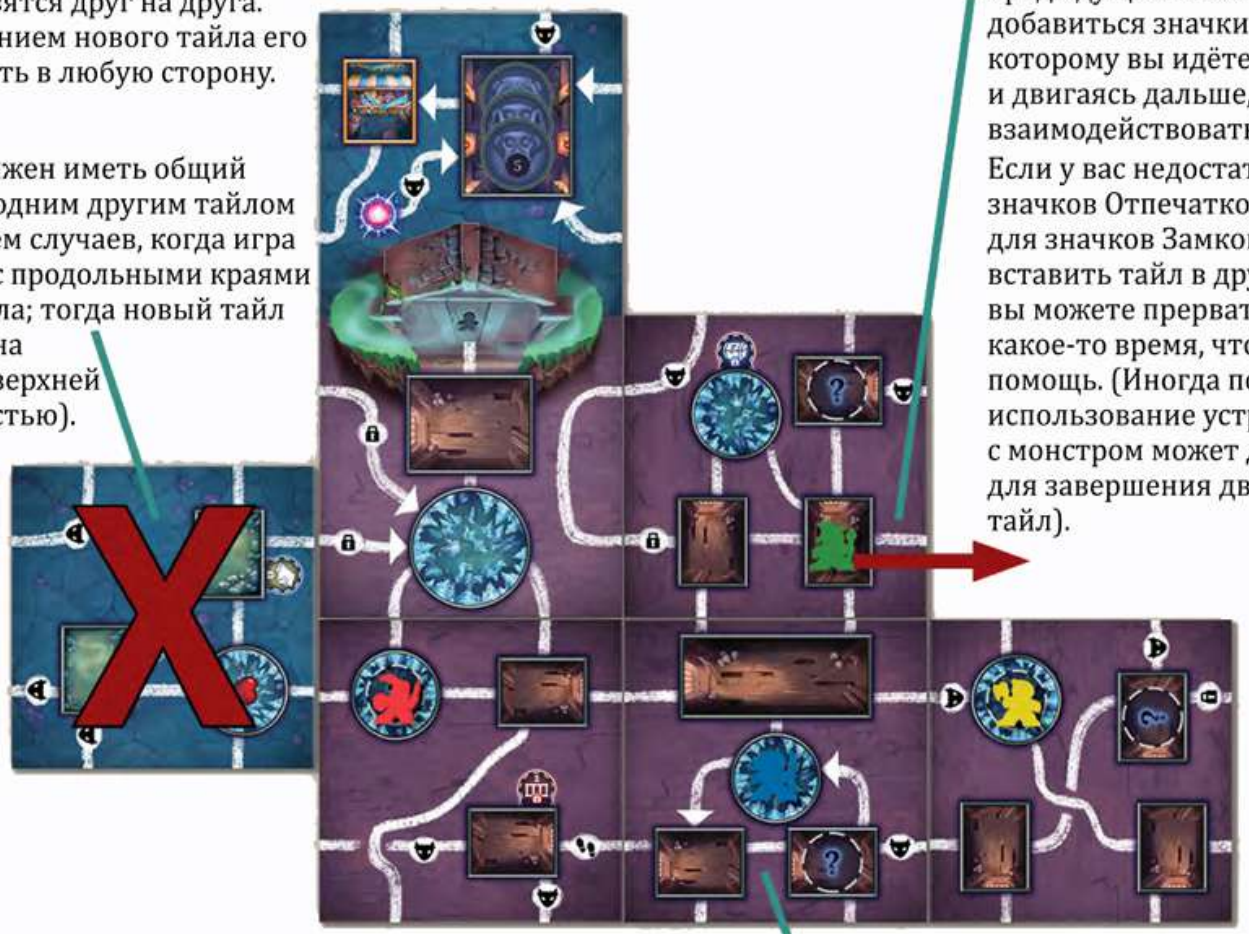
Взять Артефакт - это действие, которое вы можете выполнить в любой момент своего хода - вам не нужно брать Артефакт, когда вы впервые входите в комнату (как в некоторых предыдущих версиях КЛАНК!). Действие "Вскройте Сундук, Библиотеку или Тюрьму" - новое.

Открытие Новых Тайлов

Каждая партия в КЛАНК! Катакомбы начинается с одного тайла, но по мере продвижения игроков подземелье будет расширяться за счет других тайлов. Если туннель ведет к краю подземелья (без соседнего тайла), двигаясь по нему, вы сможете узнать, что находится за его пределами. Возьмите следующий верхний тайл из стопки , откройте его и положите рядом с тайлом, который вы покидаете.

Каждый новый тайл всегда добавляется на пустое место; тайлы никогда не ставятся друг на друга. Перед размещением нового тайла его можно повернуть в любую сторону.

Тайл всегда должен иметь общий край хотя бы с одним другим тайлом (за исключением случаев, когда игра ведётся рядом с продольными краями стартового тайла; тогда новый тайл располагается на одной линии с верхней или нижней частью).



Размещение нового тайла дополняет туннель, по которому вы покинули предыдущий тайл. При этом могут добавиться значки в туннеле, по которому вы идёте. Попав на новый тайл и двигаясь дальше, можно взаимодействовать с этими значками. Если у вас недостаточно Сапог для значков Отпечатков Ног (или Отмычек для значков Замков), вы должны вставить тайл в другой позиции. Однако вы можете прервать свое движение на какое-то время, чтобы позвать на помощь. (Иногда покупка карты, использование устройства или сражение с монстром может дать вам то, что нужно для завершения движения на новый тайл).

Если во время игры опустеет вся стопка тайлов, открыть новые будет невозможно. Игроки не могут перемещаться за край тайлов на неоткрытую местность.

Первые четыре тайла, открытые во время игры, имеют другой цвет.

Остальные тайлы располагаются в " Недрах" подземелья, о которых подробнее будет рассказано в разделе "Окончание игры и подсчёт очков" на странице 14.



Вы должны прочитать этот раздел целиком, поскольку тайлы - это новый элемент игры.

Особенности Тайлов

Артефакт



Когда вы впервые размещаете новый тайл, на котором есть комната Артефактов, возьмите верхний Артефакт из стопки в Банке и поместите его в эту комнату. Этот артефакт был "найден" и теперь может быть взят игроком в этой комнате (с помощью действия "Взять Артефакт").

В некоторых комнатах с Артефактами есть один или два значка " +". Когда вы находите такой значок, вместо того, чтобы положить верхний артефакт из стопки, вы выкладываете Артефакт лежащий под ним или на два ниже верхнего.



Вы открыли тайл с комнатой Артефактов с двойным плюсом.
В настоящее время верхний Артефакт в стопке стоит 10 очков.
Следующие два под ним - Артефакты стоимостью 12 и 15 очков.
Вы кладете в комнату 15-очковый Артефакт.

Комнат Артефактов на тайлах больше, чем Артефактов в Банке. Как только стопка Артефактов опустеет, вы ничего не найдете, если обнаружите комнату Артефактов. Если вы обнаружите комнату Артефактов, в которой значков "плюс" больше, чем Артефактов под вершиной стопки, поместите туда самый дорогостоящий Артефакт, который остался.

Склеп



Из этой комнаты вы начинаете каждую игру. Возвращение туда с Артефактом является целью игры. (См. раздел "Окончание Игры и Подсчет Очков" на стр. 14.) Вы не можете вернуться с пустыми руками; вы должны забрать Артефакт из подземелья.

Кристальная Пещера



Попав в Кристальную пещеру, вы изнемогаете, блуждая по её лабиринтам. Вы не можете больше тратить Сапоги в этот ход. Вы всё же можете переместиться с помощью Телепорта (описано в разделе "Эффекты Карт" на следующей странице). Однако даже если вы это сделаете, вы останетесь обессиленным и не сможете потратить Сапоги в этот ход.

Тайл с Призраками



На четырех из 22 тайлов Недр обитают призраки! Когда вы добавляете в подземелье тайл с призраками, немедленно возьмите из Банка один кубик призраков и поместите его в область "Клац!". (Он будет добавлен в Сумку Дракона во время следующей атаки. Подробнее см. в разделе "Завершение Хода и Атаки Дракона" на стр. 12).

Запертые Объекты



Пока вы находитесь в комнате с запертыми объектами, вы можете выполнить действие "Вскройте Сундук, Библиотеку или Тюрьму", описанное на стр. 8.

Рынок

Находясь в комнате Рынка, вы можете совершить действие "Покупка на Рынке", описанное на стр. 8.

Портал



На некоторых тайлах есть туннель, который заканчивается порталом, а не комнатой. Если вы двигаетесь по такому туннелю, вы не останавливаетесь на портале. Вы входите в него, а затем выходите из любого другого портала на любом тайле подземелья.

Туннели, соединенные с порталами, используют обычные правила движения (значки Монстров и Замков, а также односторонние туннели). При этом, для перемещения через портал - из одной комнаты в другую комнату с порталом - требуется только один Сапог. Карты, позволяющие вам "телепортироваться", можно использовать для перемещения через порталы, как если бы две комнаты по обе стороны порталов являлются смежными.

После использования портала вы можете продолжать двигаться , если у вас есть дополнительные Сапоги (или карты, позволяющие вам телепортироваться).

Вознаграждения

Некоторые комнаты на тайлах дают вам что-то, когда вы входите в них. Вы не обязаны заканчивать там свой ход, но вы получаете эти вещи только **один раз за ход**; вы должны снова войти в комнату на следующем ходу, чтобы получить эту вещь снова. (В течение одного хода вы можете войти в несколько комнат одного типа, получая что-то в каждой из них).

В комнате можно получить следующие вещи:



Малый Секрет - возьмите один малый секрет наугад из Банка и раскройте его. Эффекты описаны в дополнении к правилам " Справочное Руководство по Жетонам". (Если в Банке закончились малые секреты, награда за вход в комнату не выдается).



Обезьяний Идол - возьмите один обезьяний идол из комнаты и положите его в свой личный запас. (Он даёт 5 очков в конце игры и не является Артефактом).



Золото - возьмите указанную сумму из Банка.



Исцеление - исцелите 1 повреждение. (Подробнее см. в разделе "Здоровье и Повреждения" на стр. 12).

Святилище



Находясь в Святилище, вы можете отметить его во время своего хода специальным действием: возьмите один кубик из своего личного запаса и поместите его на пустое место вокруг Святилища. Если вы это сделаете, вы возьмете 1 Золотой из Банка за каждое Святилище, которое вы отметили во время игры. (Таким образом, ваше первое Святилище стоит 1 золотой, второе - 2 золотых, третье - 3 золотых и так далее).

Вы не можете пометить одно и то же Святилище более одного раза. Вы также не можете помечать Святилище, если у вас не осталось кубиков в личном запасе. (Однако кубики, которые вы помещаете на Святилища, никогда не будут использоваться в качестве Клац!)



Кристаллические Пещеры и Рынки работают как в в игре КЛАНК! Подземное приключение. Склеп - это выход из подземелья. Награды в комнатах (включая маленькие секреты, которые берутся из Банка) могут быть использованы только один раз в течение хода. Другие свойства тайлов являются новыми, поэтому советуем прочитать другие записи в этом разделе.

Эффекты Карт



Покупка - текст "Покупка" на карте выполняется **один раз**, во время её покупки в Подземном Ряду (а не тогда, когда вы разыгрываете её позже со своей руки).



Появление - текст "Появление" карты выполняется немедленно, как только карта появляется в Подземном Ряду (до любой Атаки Дракона, которая также может быть вызвана пополнением Ряда). Если в начале игры в Подземном Ряду находятся карты с текстом "Появление", выполните этот текст до того, как первый игрок начнет свой ход.



Опасность - за каждую карту Опасности в Подземном Ряду вы тянете дополнительный кубик из Мешка Дракона во время каждой Атаки Дракона.

Сбросить - некоторые карты разрешают сбросить карту. Вы можете сбрасывать только те карты с руки, которые вы еще не разыгрывали. Карта не выполняет свой обычный эффект, поэтому сброс может быть полезным способом обойти карты, вызывающие Клац!

Если вас просят сбросить карту, чтобы получить что-то, вы должны её сбросить, чтобы получить это.

Шарлатан гласит: "Вы можете сбросить карту, чтобы взять две карты". Если у вас в руке нет карты, которую можно сбросить, вы не можете взять две карты.

Каждый Игрок - В большинстве случаев, когда " Каждый Игрок" должен сделать то или иное действие, порядок не имеет значения. В редких случаях (например, при вращении тайла), начинайте с игрока, который начал (или закончил) свой ход, и продолжайте по часовой стрелке. (Игнорируйте игроков, которые сбежали или были убиты; подробнее см. раздел "Окончание Игры и Подсчет Очков" на стр. 14).

Телепорт - Телепортация - это особая форма перемещения, которая переносит вас прямо из одной комнаты в другую. Для этого перемещения не требуются Сапоги (хотя вы остаетесь обессиленным, если на этом ходу вошли в Кристальную Пещеру).

Часто телепортация переносит вас в "соседнюю комнату": комнату, соединенную туннелем с вашей текущей комнатой. Вы игнорируете любые значки в этом туннеле и можете телепортироваться против стрелки одностороннего туннеля. Вы можете телепортироваться за край тайла, чтобы открыть новый тайл за ним.

Выбросить - некоторые карты и жетоны могут заставить вас выбросить карту. При этом карта полностью удаляется из игры, что очень полезно для относительно слабых карт, составляющих вашу стартовую колоду. Когда вы выбрасываете карту, положите её в игровую коробку.

Завершение Хода и Атаки Дракона

Как только вы разыграли все свои карты и совершили все действия, которые вы хотите сделать в свой ход, вы объявляете конец хода. Затем вы по порядку делаете следующее:

1) Очистить свою Игровую Зону и Набрать Новую Руку

Положите все карты с игровой зоны в свой сброс. Держите эту стопку карт лицевой стороной вверх, чтобы её можно было легко отличить от вашей колоды.

Возьмите пять новых карт из своей колоды, для подготовки к следующему ходу.

2) Пополнить Подземный Ряд

Если в Подземном Ряду меньше шести карт, заполните пустые места новыми картами из Колоды Подземелья. (В начале хода следующего игрока в Подземном Ряду не должно быть пустых мест).

В редких случаях, когда в Колоде Подземелья не хватает карт, чтобы заполнить Ряд, игра немедленно заканчивается - все оставшиеся игроки выбывают из игры.

3) Проверьте, не Атакует ли Дракон



Если на любой из новых карт, только что добавленных в Подземный Ряд, есть символ "Атака Дракона", дракон атакует! Он атакует только один раз, независимо от того, сколько символов атаки дракона было открыто. Только новые символы атаки Дракона вызывают атаку. Карты, которые находятся в Подземном Ряду в течение нескольких ходов, не вызывают повторных атак.

Чтобы выполнить Атаку Дракона, возьмите все кубики в области "Клац!" и положите их в Мешок Дракона. Встряхните мешок и вытяните столько кубиков, сколько указано на текущем месте Фишки Дракона на Треке Ярости. Каждый вытянутый черный кубик откладывается в банк, но каждый цветной кубик представляет собой урон, нанесенный этому игроку. (Невытянутые кубики остаются в мешке - они могут быть вытянуты позже.) Чем больше "Клац!" вы издаете, тем больше вероятность того, что дракон нападет на вас. Управление уровнем шума - ключ к выживанию!

Уровень ярости дракона повышается на протяжении всей игры. Каждый раз, когда подбирается Артефакт (а также при нахождении некоторых маленьких секретов или узников), передвигайте Фишку Дракона на одно место вверх по Треку Ярости. Это может привести к тому, что при следующей атаке будет вытянуто больше кубиков. Чем больше кубиков вытянуто, тем смертоноснее становится игра. Будьте осторожны!

В редких случаях, когда Мешок Дракона пуст после его атаки, игра немедленно заканчивается - все оставшиеся игроки выбывают из игры.

Призраки - когда во время атаки из мешка достается белый кубик Призрака, каждый игрок получает один урон. Как только атака закончена, верните все кубики Призрака, которые были вытащены, в область "Клац!". (Призраки снова попадут в мешок во время следующей атаки).

Если из Мешка Дракона вытащен кубик Призрака, а у вас в личном запасе нет кубиков, чтобы отметить урон, используйте чёрный кубик, который был отложен в Банк.

Здоровье и Урон

Здоровье каждого игрока отслеживается по Счётчику Здоровья на планшете Клац! Во время игры получив урон, поместите кубики на Счётчик Здоровья своего цвета, начиная с крайней левой ячейки.



- Если урон был получен в результате Атаки Дракона, используйте кубики, которые были извлечены из Мешка Дракона.
- Если урон был нанесён другим способом, возьмите кубики из своего личного запаса. Вы не можете добровольно получить урон таким образом (например, двигаясь по тунелю с Монстрами без Меча), если у вас нет кубиков в запасе или если это приведет к полному заполнению Счётчика Здоровья!



Некоторые эффекты могут лечить полученный вами урон. Когда вы исцеляетесь, возьмите кубик своего цвета из Счётчика Здоровья и положите его в свой личный запас. Позже вы сможете использовать его снова, чтобы получить ещё больше Клац!

Если ваш Счётчик Здоровья когда-нибудь полностью заполнится, вы выбываете из игры. (См. раздел "Окончание Игры и Подсчёт Очков" на стр. 14).



Призраки - это новый вид кубиков. Игра заканчивается немедленно, если после атаки, Мешок Дракона пуст.

Пример Хода

Зеленый игрок делает свой ход, разыгрывая следующие карты:





*Разыгрывая карты, она выполняет указания карты Препятствие и добовляет 1 **Клац**! в область **Клац**!, а затем убирает его, когда разыгрывает Подлую Атаку. (У неё есть еще -1 **Клац**!, оставшийся после Подлой Атаки, который она может использовать позже в этом ходу, если ей понадобится добавить ещё **1 Клац!**)*

У неё в общей сложности два Сапога. Она использует один из них чтобы двигаться по туннелю со значком монстра, используя один из своих Мечей, чтобы не получить урон. Но она попадает в Кристальную Пещеру. В этот ход она не может больше тратить Сапоги на передвижение, поэтому она пренебрегает вторым Сапогом.



Так как она сейчас находится в Кристальной Пещере, она может победить Кристального Кобольда в Подземном Ряду. Для этого она использует свои оставшиеся два Меча, получая 2 Навыка (из текста " Победа над Кристальным Кобольдом"). Затем она перемещает карту Монстра в сброс Подземелья.

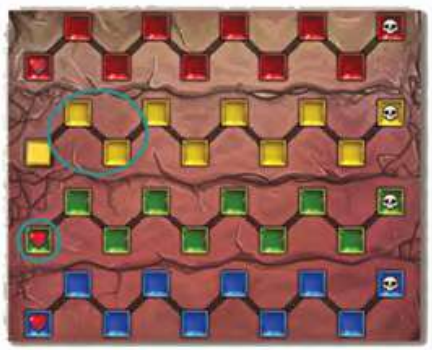
Теперь у неё в общей сложности 5 навыков (3 от карт, которые она сыграла, и ещё 2 от монстра, которого она победила). Она использует свои 5 навыков, чтобы купить Эксперта-Проводника из Подземного Ряда, поместив карту в свой сброс. (Она только что приобрела эту карту; она не получит от неё Навыки или Сапоги, пока не перетасует свой сброс, не вытянет эту карту и не сыграет её).

Сыграв все карты со своей руки и использовав все возможные ресурсы, зеленый игрок объявляет об окончании своего хода. Она кладет все сыгранные карты в свой сброс, а затем берёт пять новых карт для следующего хода.

Далее пришло время пополнить Подземный Ряд. После хода зеленого игрока там осталось только четыре карты, поэтому теперь две карты выкладываются с верха Колоды Подземелья, чтобы заполнить пустые места. Одна из них имеет символ Атаки Дракона, что вызывает атаку в этом ходу.



Все кубики в зоне "Кланц!" кладутся в Мешок Дракона. Фишка Дракона в данный момент находится на пятом месте Дорожки Ярости, поэтому из мешка достается четыре кубика.





Один кубик - черный; он откладывается в сторону и ни на кого не влияет. Второй - зеленый, поэтому зеленый игрок получает 1 урон. Последние два кубика желтые, поэтому желтый игрок получает 2 урона.

Окончание Игры и Подсчёт Очков

Игра заканчивается, когда **все** игроки либо сбежали, либо выбыли из игры.

Вы добровольно завершаете грабёж дракона и сбегаете. Это произойдет, если вы доберетесь до Склепа с Артефактом.

Завершите оставшийся ход, затем, перед пополнением Подземного Ряда, уберите свою фигурку с доски. Также возьмите один из жетонов Мастерства возле Склепа; он даст вам дополнительные 20 очков!



Ваш грабёж завершится автоматически, если вы **потеряете сознание**. Это произойдет, если ваш Счётчик Здоровья заполнится (как подробно описано в разделе "Здоровье и Урон" на стр. 12). Положите свою фигуру на бок.
Если у вас нет Артефакта или если ваша фигурка находится в Недрах, что ж... это плохо для вас. Вместо подсчёта очков, как описано ниже, вы получаете 0 очков.

Недра

Первые четыре тайла, открытые во время игры, безопасны, но 22 более темных тайла расположены в Недрах. Верхняя половина стартовой плитки также расположена в Недрах.



Если игрок сбежал или потерял сознание, он перестает делать обычные игровые ходы. С этого момента он больше не добавляет "Клацы!" в зону "Клац!". Карты, которые влияют на всех игроков, не влияют на него. Он не получает урона от кубиков, вытянутых из Мешка Дракона. Он ни тянет, ни разыгрывает карты и не совершает никаких стандартных игровых действий.
Вместо этого каждый раз, когда наступает его ход , он берёт все кубики в зоне "Клац!" и кладет их в Мешок Дракона. Игнорируя текущее место Фишки Дракона на Дорожке Ярости и все дополнительные Опасности в ряду Подземелья, он вытягивает ровно четыре кубика (или, при игре двух игроков, шесть кубиков). Урон наносится так же, как и при Атаке Дракона.

После того как все игроки сбежали или потеряли сознание, каждый игрок (который достал Артефакт и не был потерян в Недрах) подсчитывает свой счёт, суммируя следующие очки:

- 

Стоимость Артефакта. (Без него нельзя набрать ни одного очка!).
- 

Очки от любых других жетонов, которые он получил (включая жетон Мастерства, если он сбежал).
- 

Очки, равные количеству накопленных им Золотых.
- 

Очки начисляются за карты в его колоде, включая руку и стопку сброса. (В правом верхнем углу каждой карты указано число, которое приносит очки).

Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем и объявляется Величайшим Вором в Королевстве! В случае равенства очков победителем становится игрок с самым ценным артефактом.



Недра - это 22 темных тайла, плюс верхняя половина стартового тайла. Трек Обратного Отсчета отсутствует; как поступать с игроками, которые сбежали или потеряли сознание, читайте выше.

Шайка в Катакомбах !

КЛАНК! Расширение Шайка Авантюристов позволяет 5 или 6 игрокам играть в КЛАНК! Подземное Приключение. Правила, приведенные ниже, позволяют вам совмещать Шайку Авантюристов с КЛАНК! Катакомбы.



Подготовка



Чтобы организовать игру для 5 или 6 игроков, возьмите четыре из пяти жетонов Артефактов из "Шайки Авантюристов": те, что стоят 10, 15, 20 и 25 очков. (Не используйте Артефакт 30-ку). Включите эти Артефакты в Банк, складывая все Артефакты в порядке возрастания стоимости (при этом версия из Авантюристов должна лежать поверх любого Артефакта из Катакомб той же стоимости).

Не добавляйте дополнительный предмет Рынка Мастер-Ключ (так как в Катакомбах КЛАНК! нет Мастер-Ключей). Вы можете использовать другие предметы рынка (включая Плащ-Невидимку).

Используйте все остальные компоненты из игры Шайка Авантюристов (маленькие секреты, жетоны мастерства, дополнительное золото и дополнительные карты). Поместите дополнительный планшет рядом с планшетом Кланк! и используйте его для отслеживания Ярости Дракона и здоровья пятого и шестого игроков.

Вы можете играть персонажами Шайки Авантюристов (или нет, по вашему выбору).

Артефакты



При игре с 5 или 6 игроками, если вы обнаружите тайл с комнатой Артефактов, на котором есть один или два "значка плюса", вы не будете размещать нижележащие Артефакты из стопки Артефактов. Вместо этого вы помещаете несколько Артефактов из стопки в эту комнату.

Вы открываете тайл с комнатой Артефактов с двойным плюсом. В настоящее время верхний Артефакт в стопке стоит 12 очков. Вы помещаете этот Артефакт стоимостью 12 очков и два следующих Артефакта, оба стоимостью по 15 очков, в эту комнату.

Игрок, берущий Артефакт из комнаты, в которой их больше одного, берёт самый ценный из имеющихся Артефактов. **Не забудьте правило** Шайки Авантюристов, согласно которому рюкзак не позволяет взять второй Артефакт из той же комнаты!

Нестандартные Случаи

В каждом Святилище есть место только для четырех кубиков, которые могут быть отмечены первыми четырьмя игроками, достигшими его. Если пятый или шестой игрок попадает в то же Святилище, они не могут отметить его своим кубиком.

После победы над картой “Призрак Повелителя Обезьян”, игрок у кого находится узник Бот Золотой Обезьяны, не может "вернуть" его в комнату со святилищем обезьян, так как раньше его там не было.

На этой странице описаны изменения правил, необходимые для совмещения КЛАНК! Катакомбы с расширением Шайка Авантюристов.

Создатели Игры

Game Design
Paul Dennen

Additional Game Design
Evan Lorentz, Tim McKnight

Executive Producer
Scott Martins

Art and Graphic Design
Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

Card Illustration
Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

Production
Evan Lorentz

Game Development
Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy, Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

Special thanks to:
All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families, who helped to playtest CLANK!



www.direwolfdigital.com
/direwolfdigital
@direwolfdigital

Published by: Dire Wolf Digital.
© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. All Rights Reserved.
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.

CLANK! CATACOMBS

Справочное Руководство по Жетонам

Узники



Авантюрист
Немедленно передвиньте фишку Дракона на одно место по дорожке Ярости. Также даёт 3 очка в конце игры.



Варвар
Немедленно получите 2 Меча, которые можно использовать в этом ходу. Также даёт 2 очка в конце игры.



Клирик
Немедленно исцеляет 1 повреждение. Также даёт 2 очка в конце игры.



Купон на Скидку
Вы можете использовать этот жетон один раз при покупке предмета на рынке, чтобы заплатить на 5 золотых меньше. Он не является заключенным для каких-либо целей (таких как Бунт, Храбрый Герой или Воин). *(Храните, пока не используете, затем верните в коробку).*



Золотой Бот Обезьяны
Этот бот считается Идолом Обезьяны для всех целей, хотя в конце игры он стоит 3 очка (вместо 5).



Призрачный Узник
Немедленно возьмите кубик "Призрак" из Банка и поместите его в зону "Клац!". Также даёт 3 очка в конце игры.



Мэр
Даёт 5 очков в конце игры, если у вас есть жетон мастерства.



Монах
В конце игры приносит 1 очко за каждое отмеченное вами Святилище.



Крестьянин
Даёт 2 очка в конце игры.



Приматолог
Даёт 5 очков в конце игры, если у вас есть хотя бы один идол обезьяны (это может быть Золотой Бот Обезьяны).





Принц / Принцесса
Даёт 5 очков в конце игры, если у вас есть Корона.



Волшебница
Даёт 5 очков в конце игры, если у вас есть как минимум два Тайных Фолианта.



Воин
Даёт 1 очко в конце игры за каждого освобожденного вами заключенного (включая самого Воина).

Большие Секреты



Карта Подземелья
Сохраните этот жетон - до конца игры вы можете перемещаться по односторонним туннелям в противоположном направлении от указанного стрелкой. *(Также даёт 5 очков в конце игры).*



Чаша
Сохраните этот жетон - он принесёт вам 7 очков в конце игры. Он не является артефактом.



Значительное Улучшение Навыков
Немедленно получите 5 Навыков, затем верните жетон в коробку.



Большое Сокровище
Этот жетон считается за 5 Золотых. Вы можете сохранить его до конца игры или потратить обычным образом.



Зелье Великого Исцеления
Используя во время своего хода, исцелите 2 здоровья. *(Использовав, верните в коробку).*

Товары на Рынке



Рюкзак
Позволяет вам носить дополнительный артефакт. *(Также даёт 5 очков в конце игры).*



Кровавый Амулет
Для покупки этого предмета у вас должно быть не менее 5 единиц урона. Купив его, немедленно исцелите 2 урона. *(Также он даёт 7 очков в конце игры).*



Набор Взломщика
Купив его, немедленно возьмите две отмычки из Банка. *(Также даёт 2 очка в конце игры).*



Корона
Даёт указанное количество очков. *(Покупая корону, каждый игрок берёт самую* ценную из доступных).

Маленькие Секреты



Драконье Яйцо
Сохраните этот жетон - он даст вам 3 очка в конце игры. Переместите фишку Дракона на одно место по Дорожке Ярости.



Отмычка
Немедленно верните секрет в ящик и возьмите Отмычку из Банка.



Волшебный Источник
В конце этого хода уничтожьте одну карту из своего сброса или с игровой зоны. Верните карту и этот жетон в коробку.



Зелье Исцеления
Используйте в свой ход, чтобы исцелить 1 урон. *(Храните, пока не используете, затем верните в коробку).*



Зелье Ускорения
Используя в свой ход, получите 1 Сапог. *(Храните, пока не используете, затем верните в коробку).*



Зелье Силы
Используя в свой ход, получите 2 Меча. *(Храните, пока не используете, затем верните в коробку).*



Ящик с Загадками
Храните этот жетон до тех пор, пока не войдете в Святилище. Там верните жетон в коробку и возьмите большой секрет из Банка.



Сокровище
Этот жетон считается за 2 Золотых. Вы можете сохранить его до конца игры или потратить обычным образом.

Обезьяньи Идолы



Войдя в комнату Святилища Обезьян, немедленно возьмите один Обезьяний Идол и положите его в личный запас. В конце игры он даст вам 5 очков. Идол обезьяны не является артефактом.



Некоторые предметы рынка и секреты отличаются от КЛАНК! Подземное Приключение. Узники - это новый тип жетонов, перечисленный на другой стороне этого листа.