КЛАНК!™

Катакомби



У колодобудівній пригодницькій грі «КЛАНК! Катакомби» ви забудете про нудні ігрові поля!

Ці таємничі й небезпечні катакомби – лігво кістяного дракона Умброка Вессни. У моторошному темному підземеллі ви можете натрапити як на зловісних привидів, що переслідуватимуть вас до самої смерті, так і на всілякі портали, які перенесуть вас будь-куди. Ви будете досліджувати підземні лабіринти, звільняти численних в'язнів, що благають про порятунок з-за ґрат, і шукати святилища з незліченними скарбами...

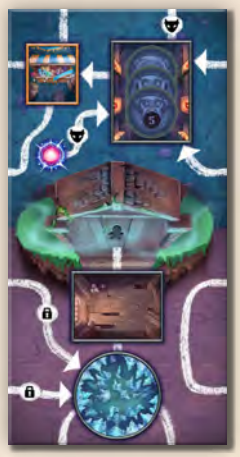
Жодна подорож у катакомби не буде схожою на іншу, адже підземелля щоразу складають інакше з окремих плиток. Ви можете грати новою колодою підземелля із цієї гри або додати карти з інших ігор серії «КЛАНК!».

Перевірте свою удачу, спробувавши втекти від дракона з награбованими скарбами.

Компоненти гри



1 планшет катакомб



1 двостороння початкова плитка



28 квадратних плиток
22 плитки глибин,
6 безпечних плиток



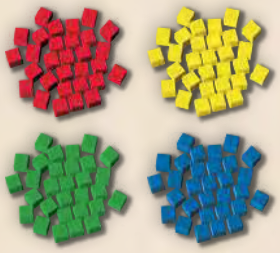
Маркер дракона



Мішечок дракона



24 кубики дракона



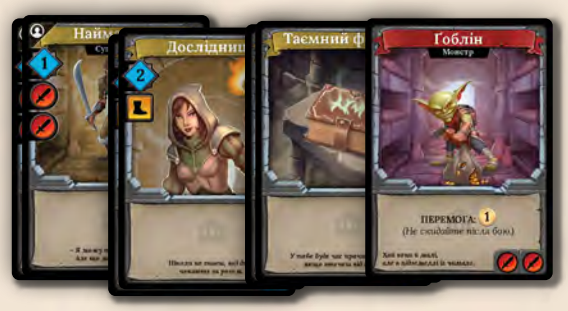
120 кольорових кубиків
по 30 кожного кольору



4 фігурки гравців



5 кубиків привидів



Карти резерву
15 найманців, 15 дослідників,
12 таємних фоліантів, 1 ґоблін



4 початкові колоди по 10 карт
У кожній колоді: 6 грабежів,
2 перешкоди, 1 обхід, 1 вправність



Колода підземелля
100 карт



Довідник про жетони
Додаток до правил



Планшет ринку



7 артефактів



11 великих таємниць



20 малих таємниць



2 наплічники



2 амулети крові



3 набори відмичок



3 корони



20 в'язнів



3 мавпячі ідоли



4 жетони майстерності

Розширте свій ігровий досвід! Завантажте застосунок «Dire Wolf Game Room» для ПК, смартфона або планшета. Він пропонує нові захопливі режими для багатьох ігор серії «КЛАНК!».



Монети



24 відмички

Уперше в катакомбах?

«КЛАНК! Катакомби» – самостійна пригодницька гра, яка використовує базову механіку гри «КЛАНК! Підземна пригода». Вичерпні правила гри ви знайдете на наступних сторінках.



Якщо ви знаєте базові правила гри «КЛАНК!», читайте лише про відмінності версії «Катакомби» в розділах з такими символами.

«КЛАНК! Катакомби» – колодобудівна гра. Усі гравці починають партію з однаковими невеликими колодами, але здобувають різні нові карти протягом гри. У кожного гравця своя власна стратегія, бо карти, які кожен додає у свою колоду під час гри, мають різні ефекти. Поліпшення вашої колоди і вибір оптимальної стратегії – ключ до перемоги.

Протягом гри кожен гравець прагне:

- Здобути жетон артефакту й утекти від дракона, повернувшись у початкову локацію – Склеп над підземеллям.
- Здобути якнайбільше очок за артефакт та іншу здобич, щоб перемогти суперників й отримати титул Найкрутішого злодія Королівства!

Приготування до гри

А Покладіть планшет катакомб біля ігрової зони.

Розмістіть маркер дракона на треку люті, у комірці для відповідної кількості гравців.



Б Розділіть 28 квадратних плиток на два стоси згідно з малюнками на зворотах.

Перемішайте 22 плитки глибин і покладіть їх стосом долілиць біля планшета катакомб.

Перемішайте 6 безпечних плиток. Візьміть 2 плитки навмання і покладіть у коробку, не дивлячись на них. У цій партії вони не знадобляться. Покладіть позосталі 4 плитки на верх стосу плиток глибин.



В Покладіть у загальний запас:

Монети (номіналом «1», «5» і «10») і відмички. Це необмежені ресурси. Якщо монети чи відмички вичерпаються, можете замінити жетони будь-чим.



5 білих кубиків привидів.



Мішечок дракона з 24-ма чорними кубиками дракона.



Покладіть 7 жетонів артефактів у стос горілиць за зростанням цінності (артефакт на 5 очок повинен лежати зверху стосу, артефакт на 20 очок – знизу стосу).



Відсортуйте жетони великих таємниць, малих таємниць і в'язнів. Перемішайте кожен тип жетонів окремо долілиць.



Покладіть планшет ринку, потім викладіть на нього стосами такі жетони: 2 наплічники, 2 амулети крові, 3 набори відмичок і 3 корони (корона на 10 очок – зверху стосу, корона на 8 очок – знизу).



Г Покладіть початкову плитку на центр стола будь-якою стороною догори. Залиште навколо початкової плитки місце для інших плиток, які ви викладатимете протягом гри.

Розмістіть 3 жетони мавпячих ідолів у Мавпячому святилищі.

Покладіть жетони майстерності біля Склепу, по одному на кожного гравця (покладіть решту жетонів у коробку).





Д Викладіть ці карти у два ряди біля ігрової зони, подалі від початкової плитки і планшета катакомб.

Викладіть у ряд резерву карту «Ґоблін» і три стоси: найманців, дослідників і таємних фоліантів.



Перетасуйте колоду підземелля і викладіть нижче 6 карт горилиць, щоб створити ряд підземелля.



Якщо будь-яка з цих карт має символ атаки дракона у правому куті, замініть її іншою картою. На жодній з цих карт у ряді підземелля не повинно бути такого символу.

Затасуйте замінені карти назад у колоду підземелля.

Покладіть колоду підземелля біля ряду підземелля. Залиште поруч місце для скиду підземелля.

Д



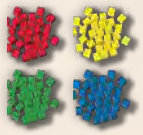


Е, Ж

Кожен гравець має особистий запас з однаковими компонентами.



Е Кожен гравець вибирає фігурку, бере 30 кубиків такого ж кольору і кладе їх в особистий запас.



Свої фігурки гравці розміщують на початковій плитці у Склепі (за межами підземелля).



Ж Крім кубиків вибраного кольору, кожен гравець кладе в особистий запас такі компоненти:



3 відмички (бере із загального запасу).



Колоду з 10 карт, що містить:

- 6 карт грабежу
- 2 карти перешкод
- 1 карту обходу
- 1 карту вправності

Кожен гравець перетасовує свою колоду, потім бере з неї п'ять карт на руку.

І Першим ходить найхитріший гравець (або ви можете вибрати першого гравця навмання). Потім гравці ходять за годинниковою стрілкою.

Перший гравець кладе 3 свої кубики в зону «Кланк!» на планшеті катакомб. Другий гравець кладе 2 кубики, третій і четвертий гравці (якщо такі є) – 1 та 0 кубиків відповідно.



Замість ігрового поля в цій грі використовують плитки та планшет катакомб (пункти А, Б і Г). Також зверніть увагу на відмінності у приготуванні жетонів у пункті «В» (особливо жетонів артефактів і таємниць). Переконайтеся, що кожен гравець починає гру із 3 жетонами відмичок, як указано в пункті «Ж».

Перебіг гри

Ви починаєте свій хід з 5 картами на руці. Ви **повинні зіграти всі ці карти** до кінця ходу. Ви можете грати їх у будь-якому порядку. Граючи карти, ви викладаєте їх в ігрову зону перед собою. Зіграні карти залишаються в ігровій зоні до кінця вашого ходу.

Більшість карт дають вам ресурси, потрібні для виконання дій під час цього ходу. Усі дії описані на наступних двох сторінках. **Ви можете виконати кожну дію будь-яку кількість разів**, якщо у вас вистачає на це ресурсів. Ви можете виконувати дії під час розігрування карт або після того, як зіграли всі карти з руки.

Більшість карт дають один або кілька таких ресурсів:



Уміння. Потрібне для дій «Отримати карту» та «Використати пристрій».



Мечі. Потрібні для боротьби з монстрами (а іноді для переміщення).



Чоботи. Потрібні для переміщення.

Ви можете зіграти кілька карт, щоб зібрати потрібну кількість ресурсів для однієї дії. Ви також можете розділити ресурси, отримані від однієї карти, на кілька дій. Наприкінці ходу ви втрачаєте усі невикористані «вміння», «мечі» та «чоботи». Тож старайтеся не марнувати ресурси.

Граючи карти, ви також можете отримати монети або «*кланки*!». Деякі карти дають можливість узяти карту:



Монети. Якщо вам треба отримати монети, візьміть відповідний жетон із загального запасу й покладіть у ваш запас. Наприкінці гри кожен жетон монети приносить очки відповідно до свого номіналу. Також ви можете витрачати монети протягом гри: наприклад, щоб купити товар на ринку.

Кланк! Деякі карти вказують вам отримати «кланк!» (наприклад, «+1 кланк!»). Викладіть 1 кубик з особистого запасу в зону «Кланк!» на планшеті катакомб за кожен отриманий «кланк!». Якщо ваш запас вичерпався, не викладайте кубиків. Деякі карти дають можливість скасувати «кланки!». Вилучіть 1 кубик вашого кольору із зони «Кланк!» за кожен «кланк!» зі знаком мінус. Якщо там немає ваших кубиків, можете вилучити кубики пізніше, якщо до кінця ходу отримаєте нові «кланки!». Утім, наприкінці вашого ходу ви втрачаєте таку можливість.

Узяти карту. Якщо вам треба взяти одну або кілька карт, беріть їх зі своєї колоди, а не з колоди підземелля. Якщо ваша колода вичерпалася, перетасуйте свій скид (не чіпайте карти в ігровій зоні) та створіть нову колоду.

Ефекти деяких карт залежать від наявних у вас жетонів, інших карт у вашій ігровій зоні або виконаних під час ходу дій. Ви застосовуєте ефекти карт незалежно від того, у якому порядку граєте карти.

На карті «Ватажок повстанців» написано: «Якщо у вашій ігровій зоні є інший супутник, візьміть 1 карту». Ви берете карту незалежно від того, граєте ви карту іншого супутника до чи після «Ватажка повстанців».

На карті «Зачаїтися» написано: «Якщо ви перебуваєте в кришталевій печері, -2 кланки!». Якщо ви потрапите в кришталеву печеру після того, як зіграєте карту «Зачаїтися», ви все одно отримаєте -2 кланки!

На карті «Лютня» указано, що ви отримуєте *за кожен отриманий вами «кланк!» у цей хід. Ви берете монету за кожен «кланк!», отриманий до або після того, як ви зіграли карту «Лютня» (навіть якщо ви маєте можливість скасувати «кланк!» до або після того, як отримали «кланк!»).*

Зігравши всі карти з руки й виконавши всі потрібні дії, оголосіть про завершення ходу (докладніше про це в розділі «Кінець ходу та атака дракона» на с. 12).

Отримати карту



Витрачайте символи вмінь, щоб отримувати з ряду підземелля карти з назвами на синьому тлі.

У правому нижньому кутку карти вказано, яку кількість «умінь» треба витратити, щоб отримати цю карту. Витративши потрібну кількість «умінь», покладіть карту у свій скид. Ви зможете взяти її на руку й зіграти після того, як перетасуєте скид і створите нову колоду. Отримавши карту з ряду підземелля, **не замінюйте її відразу** новою картою з колоди підземелля.



Ви також можете отримувати з резерву карти з назвами на жовтому тлі. На відміну від ряду підземелля, ці карти будуть однакові у кожній партії. Кількість цих карт обмежена.

Використати пристрій



Ви також можете витратити «вміння», щоб використати пристрій (карту з назвою на фіолетовому тлі) з ряду підземелля. У правому нижньому кутку карти вказано, яку кількість «вмінь» треба витратити, щоб використати пристрій. Витративши потрібну кількість «умінь», **відразу застосуйте ефект карти, описаний після слова «Використати»**. Потім покладіть цю карту у скид підземелля (не у свій скид). Використавши пристрій з ряду підземелля, **не замінюйте його відразу** новою картою з колоди підземелля.

Атакувати монстра

Монстри – це карти з назвами на червоному тлі в ряді підземелля. Щоб атакувати монстра, гравці витрачають мечі.



У правому нижньому кутку карти вказано, скільки мечів треба витратити, щоб перемогти монстра.

Перемігши монстра, ви отримуєте нагороду, описану в тексті після слова «ПЕРЕМОГА». Потім покладіть цю карту у скид підземелля (не у свій скид). Узявши монстра з ряду підземелля, **не замінюйте його відразу** новою картою з колоди підземелля.



Ви також можете атакувати карту «Ґоблін» у резерві. Перемігши ґобліна, не скидайте цю карту: кожен гравець може атакувати цього монстра будь-яку кількість разів щоходу, щоразу отримуючи винагороду.

Переміститися



Щоб переміщуватися тунелями підземелля між приміщеннями, вам потрібні «чоботи». (Деякі приміщення мають особливі ефекти, описані в розділі «Особливі ефекти плиток» на с. 10 та 11.)

Кожен символ «чобота» дозволяє переміститися 1 тунелем. Утім, деякі тунелі мають *додаткові* вимоги і правила:

- Якщо тунель веде до краю плитки, біля якого немає суміжної плитки, ви викладаєте нову плитку (докладніше в розділі «Нові плитки» на с. 9).
- Щоб переміститися тунелем із символом слідів, потрібні двоє «чобіт».



- Переміщуючись тунелем із символами монстрів, ви зазнаєте 1 поранення за кожен такий символ (докладніше в розділі «Здоров'я і поранення» на с. 12). За кожен витрачений меч ви можете запобігти 1 пораненню. Витрачати мечі, проходячи тунелем із монстром, *не обов'язково*.



- Тунелем із символом замка можна пройти, лише витративши відмичку. Візьміть відмичку з особистого запасу й розмістіть її на символі замка. Тепер тунель «розблоковано»: ви та ваші суперники можете вільно переміщуватися цим тунелем до кінця гри. Якщо один тунель має два символи замків (на двох різних плитках), ви повинні розмістити по 1 відмичці на кожному такому символі.



- Тунелем-стрілкою можна пройти лише в указаному стрілкою напрямку. Переміщуватися у протилежному напрямку зазвичай заборонено.



Відмички потрібні для переміщення тунелями із символом замка (на ринку немає майстер-ключа).

Купити на ринку



Якщо ви перебуваєте в приміщенні ринку, можете купити будь-який жетон з планшета ринку.

Будь-який товар на ринку коштує 7 монет (витративши монети, ви кладете їх у загальний запас) і доступний у кожному приміщенні ринку на ігровому полі. Купивши жетон, покладіть його в особистий запас. Ви можете виконати цю дію кілька разів за хід. Ви можете купити більше ніж 1 предмет того самого типу (за один або кілька ходів).



Доступні на ринку товари описані в довіднику про жетони.

Узяти артефакт



Якщо ви перебуваєте у приміщенні з жетоном артефакту, можете взяти його й покласти в особистий запас. Ви можете взяти артефакт у будь-який момент свого ходу.

Ви не можете взяти жетон артефакту, якщо вже маєте такий жетон. Ви можете взяти жетон артефакту лише один раз за гру, тож вибирайте зважено! Можете не брати артефакт, якщо хочете пошукати десь ціннішій.

Узявши жетон артефакту, **перемістіть маркер дракона на одну комірку вгору по треку люті**. Здобувши артефакт, мерщій прямуйте до Склепу на початковій плитці!



Відімкнути скриню, бібліотеку або в'язницю

У деяких приміщеннях указані символи скрині, бібліотеки або в'язниці із замками. Перебуваючи в такому приміщенні, ви можете витратити відмичку, щоб відімкнути скриню, бібліотеку або в'язницю. Для цього візьміть відмичку з особистого запасу й розмістіть на відповідному символі. Відмикати уже відімкнений об'єкт не можна.



Скрині. Відімкнувши скриню, відразу візьміть випадковий жетон великої таємниці із загального запасу й переверніть його. Ефекти великих таємниць описано в довіднику про жетони. Ви не можете відімкнути скриню, якщо в загальному запасі немає жетонів великих таємниць.





Бібліотеки. Відімкнувши бібліотеку, відразу візьміть «Таємний фоліант» із резерву й покладіть у свій скид (уміння витрачати не треба). Ви не можете відімкнути бібліотеку, якщо в резерві немає таємних фоліантів.





В'язниці. Відімкнувши в'язницю, відразу звільніть двох в'язнів. Візьміть 2 випадкові жетони в'язнів із загального запасу й покладіть їх горілиць в особистий запас. Ефекти жетонів в'язнів описано в довіднику про жетони. Майже всі жетони в'язнів дають очки наприкінці гри. Ви не можете відімкнути в'язницю, якщо в загальному запасі немає жетонів в'язнів (якщо залишився лише *один* в'язень, ви можете витратити відмичку, щоб звільнити його).



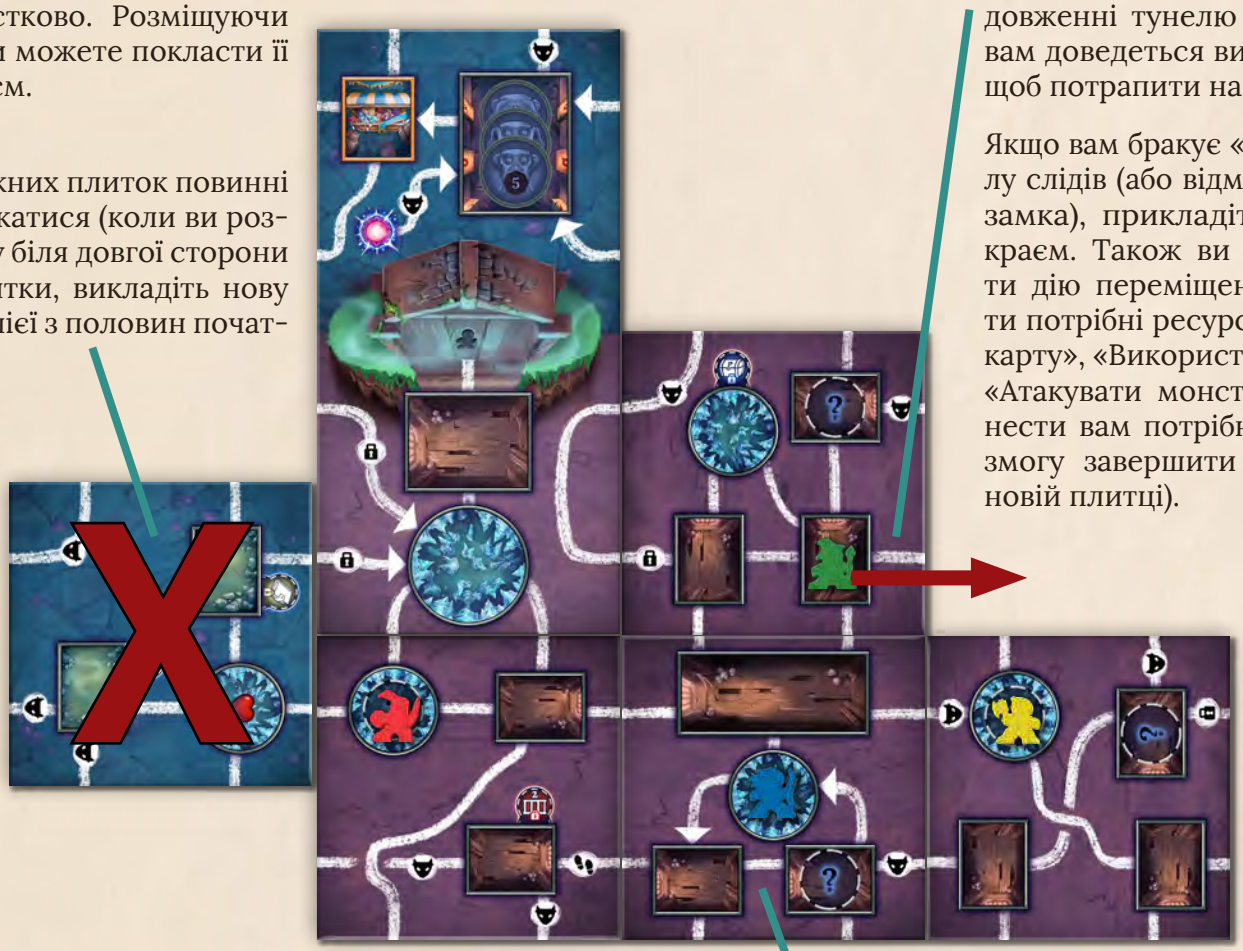
На відміну від попередніх ігор серії «КЛАНК!», де ви можете взяти артефакт, лише вперше потрапивши в приміщення, у грі «КЛАНК! Катакомби» ви можете зробити це в будь-який момент свого ходу. Дія «Відімкнути скриню, бібліотеку або в'язницю» нова.

Нові плитки

Гравці починають гру на одній початковій плитці. Переміщуючись підземеллям, вони додаватимуть нові плитки. Якщо тунель веде до краю плитки (біля цієї плитки немає суміжної плитки), ви можете викласти нову плитку. Візьміть плитку з верху відповідного стосу, відкрийте її та розмістіть біля плитки, з якої переміщуєтеся.

Кожну нову плитку розміщують на вільному місці. Не можна викладати плитки одна на одну або перекривати їх частково. Розміщуючи нову плитку, ви можете покласти її будь-яким краєм.

Краї двох суміжних плиток повинні *повністю* дотикатися (коли ви розміщуєте плитку біля довгої сторони початкової плитки, викладіть нову плитку біля однієї з половин початкової плитки).



Нова плитка повинна продовжувати тунель, яким ви переміщувалися на попередній плитці. Якщо на продовженні тунелю вказані символи, вам доведеться виконати всі умови, щоб потрапити на нову плитку.

Якщо вам бракує «чобіт» для символу слідів (або відмичок для символу замка), прикладіть плитку іншим краєм. Також ви можете перервати дію переміщення, щоб отримати потрібні ресурси. (Дії «Отримати карту», «Використати пристрій» або «Атакувати монстра» можуть принести вам потрібний ресурс і дати змогу завершити переміщення на новій плитці).

Якщо стос плиток вичерпався, гравці більше не можуть відкривати нові плитки і переміщуватися тунелями, які ведуть до країв плиток.

Перші чотири викладені плитки мають фіолетовий колір. Це безпечні плитки.

Решта плиток мають синій колір. Вони ведуть у глибини катакомб (докладніше в розділі «Кінець гри та підрахунок очок» на с. 14).



КЛАНК!

Плитки – це новий елемент гри. Прочитайте цей розділ повністю.

Особливі ефекти плиток

Артефакт



Якщо нова плитка містить приміщення з артефактом, візьміть жетон артефакту з верху відповідного стосу і розмістіть у цьому приміщенні. Тепер цей артефакт вважають «знайденим». Його може взяти будь-який гравець у цьому приміщенні, виконавши дію «Узяти артефакт».



Деякі приміщення мають символ артефакту з 1 або 2 плюсами. У такому разі візьміть зі стосу не верхній артефакт, а другий або третій артефакт зверху.

Ви відкриваєте плитку із символом артефакту з 2 плюсами. Верхній артефакт у стосі приносить 10 очок. Наступні два – 12 очок і 15 очок відповідно. Ви розміщуєте у приміщенні жетон артефакту на 15 очок.

Приміщень з артефактами на плитках більше, ніж жетонів артефактів у загальному запасі. Щойно стос артефактів вичерпається, ви не зможете розміщувати жетони в нових відкритих приміщеннях з артефактами. Якщо символ артефакту має більше плюсів, ніж залишилося артефактів у стосі під верхнім жетоном, розмістіть у приміщенні найцінніший артефакт.

Склеп



Склеп – це приміщення, у якому ви починаєте гру. Мета гри – повернутися у Склеп з артефактом. (Див. розділ «Кінець гри та підрахунок очок» на с. 14.) Ви не можете повернутися у Склеп без артефакту.

Кришталева печера



Потрапивши в кришталеву печеру, ви губитеся в її заплутаних лабіринтах, втрачаючи майже всі сили. Ви більше не можете витрачати «чоботи» до кінця вашого ходу. Ви все ще можете переміщуватися за допомогою телепорту (докладніше в розділі «Ефекти карт» на наступній сторінці), але ви не можете витрачати «чоботи» до наступного ходу.

Плитки з привидами



На чотирьох з 22 плиток глибин на гравців чатують привиди. Розмістивши плитку з привидами, відразу візьміть один кубик привида із загального запасу й покладіть у зону «Кланк!» на планшеті катакомб (ви покладете його в мішечок дракона під час наступної атаки дракона – див. розділ «Кінець ходу та атака дракона» на с. 12).

Символи із замком



Перебуваючи у приміщенні, де вказані символи із замком, ви можете виконати дію «Відімкнути скриню, бібліотеку або в'язницю», описану на с. 8.

Ринок

Перебуваючи у приміщенні ринку, ви можете виконати дію «Купити на ринку», описану на с. 8.

Портал



Деякі тунелі ведуть не у приміщення, а до порталів. Переміщуючись таким тунелем, ви не зупиняєтеся на порталі, а переміщуєтеся в *будь-який* інший портал на будь-якій плитці в підземеллі.

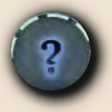
Переміщуючись тунелями, які ведуть до порталів, гравці дотримуються звичайних правил переміщення (символи монстрів, замків, стрілки). Щоб переміститися через портал – тобто переміститися з одного приміщення крізь обидва портали в інше приміщення – треба витратити тільки 1 чобіт. Якщо карта вказує вам «телепортуватися в сусіднє приміщення», ви можете переміститися в інше приміщення через сусідній портал.

Скориставшись порталом, ви можете переміщуватися далі за звичайними правилами, якщо маєте «чоботи» (або карти, які дозволяють телепортуватися).

Нагороди

Потрапивши у приміщення з такими символами, ви отримуєте відповідні нагороди. Закінчувати свій хід у цьому приміщенні не обов'язково, але його нагороду ви можете отримати лише **один раз за хід**. Щоб отримати цю нагороду ще раз, вам треба знову переміститися у це приміщення в інший хід. Звісно, ви можете переміститися в інше приміщення з таким же символом у цей хід й отримати таку саму нагороду.

Нагороди дають такі символи:



Мала таємниця. Візьміть 1 малу таємницю із загального запасу навмання і відкрийте її. Ефекти таємниць описані в довіднику про жетони. (Якщо в запасі більше немає жетонів малих таємниць, ви не отримуєте нагороди.)



Мавпячий ідол. Візьміть 1 мавпячого ідола з приміщення і покладіть в особистий запас. (Мавпячий ідол приносить 5 очок наприкінці гри, його не вважають артефактом.)



Монети. Візьміть вказану суму із загального запасу.



Зцілення. Вилікуйте 1 поранення (докладніше в розділі «Здоров'я і поранення» на с. 12).

Святилище

Якщо ви перебуваєте у святилищі, можете виконати особливу дію святилища: візьміть кольоровий кубик з особистого запасу й розмістіть у порожній комірці святилища. Відмічаючи нове святилище, візьміть по 1 монеті за кожне відмічене вами святилище протягом гри. Тобто перше відмічене святилище дає вам 1 монету, друге – 2 монети, третє – 3 монети й так далі.



Ви не можете відмітити те саме святилище кілька разів. Також ви не можете відмітити святилище, якщо у вашому запасі не залишилося кубиків. (Кубики, якими ви відмічаєте святилища, уже не можна викладати на планшет катакомб!)

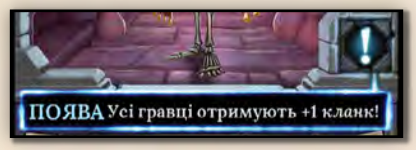


У кришталевих печерах та на ринках діють базові правила гри «КЛАНК! Підземна пригода». Склеп – це вихід із підземелля. Нагороди (зокрема малі таємниці, які зберігають у загальному запасі) можна отримати лише один раз за хід у кожному приміщенні. Усі інші правила в розділі «Особливі ефекти плиток» – нові.

Ефекти карт



Отримання. Застосуйте ефект один раз, коли отримуєте карту з ряду підземелля (а не коли ви розігруєте її з руки).



Поява. Застосуйте ефект, коли викладаєте карту в ряд підземелля (перед атакою дракона, якщо її спричинила інша карта). Якщо ви виклали карту з ефектом появи на початку гри, застосуйте ефект до ходу першого гравця.



Небезпека. За кожну карту з ефектом небезпеки в ряді підземелля беріть додатковий кубик з мішечка дракона під час кожної атаки дракона.

Скинути. Деякі ефекти вказують скинути карти. Ви можете скинути тільки карти з руки, які ще не зіграли. Ви не застосовуєте ефект скинутої карти, тож можете легко позбавитися небажаних карт, які дають вам «кланк!».

Якщо ефект указує скинути карту, щоб отримати щось, то ви не отримаєте це, якщо не скинете карту.

На карті «Шарлатан» написано: «Скиньте карту, щоб узяти 2 карти». Якщо у вас на руці немає карти, яку можна скинути, ви не зможете взяти дві карти.

Кожен гравець. Якщо ефект стосується кожного гравця, порядок гравців зазвичай не має значення. У рідкісних випадках, коли порядок має значення (наприклад, коли треба повернути плитки), почніть з гравця, який зараз ходить, і далі за годинниковою стрілкою. (Не зважайте на гравців, які втекли або вибули; докладніше в розділі «Кінець гри та підрахунок очок» на с. 14.)

Телепортація. Телепортація переносить вас з одного приміщення в інше без потреби переміщуватися тунелями. Витрачати «чоботи» для телепортації не треба. Також ви не можете витрачати «чоботи» до кінця ходу, якщо телепортувалися з кришталевої печери.

Якщо телепортація переносить вас у «сусіднє приміщення», з'єднане тунелем з поточним приміщенням, ви ігноруєте будь-які символи в цьому тунелі й навіть напрямок одностороннього тунелю. Ви можете телепортуватися з краю плитки, щоб відкрити нову плитку.

Знищити. Деякі карти й жетони вказують знищити карту. Знищені карти вилучають з гри, тож це чудовий шанс позбутися досить слабких карт з вашої початкової колоди. Знищивши карту, покладіть її в коробку.

Кінець ходу та атака дракона

Зігравши всі карти з руки й виконавши всі потрібні дії, оголосіть про завершення ходу, а потім виконайте такі кроки по порядку:

1. Очистьте свою ігрову зону й візьміть карти на руку

Покладіть усі карти з вашої ігрової зони у скид. Кладіть карти у скид горілиць, щоб не переплутати його з вашою колодою.

Візьміть 5 карт на руку зі своєї колоди для наступного ходу.

2. Поповніть ряд підземелля

Якщо в ряді підземелля менше ніж 6 карт, викладіть нові карти з колоди підземелля, заповнивши прогалини. На початку ходу наступного гравця в ряді підземелля не повинно бути прогалин.

У рідкісних випадках, коли в колоді підземелля бракує карт, гра відразу закінчується. Гравці, які ще не вийшли з підземелля, вибувають.

3. Розіграйте атаку дракона



Якщо будь-яка зі щойно викладених у ряд підземелля карт має символ атаки дракона, дракон атакує! Він робить це лише один раз за хід, скільки б карт із символом атаки дракона ви не викладали. Тільки *нові*, щойно викладені карти з таким символом активують атаку. Карти, що лежать у ряді підземелля більше ніж один хід, не активують атаку.

Коли дракон атакує, зберіть усі кубики в зоні «Кланк!» і покладіть їх у мішечок дракона. Потрусіть мішечок й візьміть стільки кубиків, яке значення вказано в комірці треку люті, де перебуває маркер дракона. Кожен чорний кубик кладуть у загальний запас, а кожен кольоровий кубик завдає 1 поранення гравцеві цього кольору. (Решту кубиків залишають у мішечку – можливо, ви або інший гравець візьме їх пізніше. Що більше ваших кубиків у мішечку, то ймовірніше, що дракон нападе саме на вас!) Контроль шуму – запорука вашого виживання!

Протягом гри рівень люті дракона зростає. Щоразу коли хтось бере артефакт, звільняє в'язнів або відкриває деякі малі таємниці, переміщуйте маркер дракона на одну комірку вгору по треку люті. Що більше люті, то більше кубиків ви берете з мішечка. А що більше кубиків, то небезпечніше. Будьте дуже обережними!

У рідкісному випадку, коли після атаки в мішечку не лишається кубиків, гра відразу закінчується. Гравці, які ще не вийшли з підземелля, вибувають.

Привиди. Якщо з мішечка взято білий кубик привида, *кожен* гравець зазнає 1 поранення. Коли атака завершується, покладіть усі білі кубики, які ви взяли з мішечка, у зону «Кланк!». (Під час наступної атаки ці привиди знову потраплять у мішечок, вони переслідуватимуть вас до кінця гри.)

Якщо з мішечка взято кубик привида, а у вашому запасі бракує кольорових кубиків, відмітьте поранення чорним кубиком дракона із загального запасу.

Здоров'я і поранення



Гравці відстежують своє здоров'я на шкалі здоров'я на планшеті катакомб. За кожне зазнане поранення викладайте 1 кубик на шкалу відповідного кольору, зліва направо.

- Якщо вас поранив дракон, викладіть на шкалу кубики свого кольору, які взяли з мішечка.
- Якщо ви зазнали поранення іншим способом, викладіть кубики з особистого запасу. Ви не можете виконати щось, що призведе до зазнання поранень (наприклад, пройти тунелем з монстром, не витративши меч), якщо у вашому запасі немає кубиків або поранення повністю заповнять вашу шкалу здоров'я.



Деякі ефекти можуть вилікувати зазнані поранення. Якщо ви отримали можливість вилікувати поранення, візьміть кубик вашого кольору зі шкали здоров'я і покладіть у свій запас. Можете використати його пізніше, якщо отримаєте «кланк!».

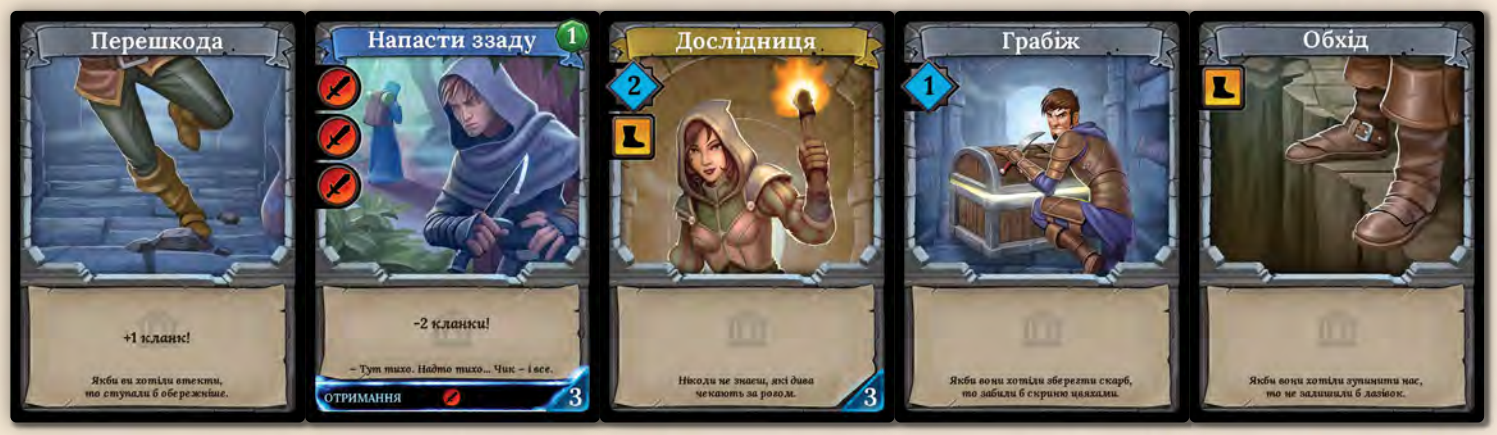
Якщо ваша шкала здоров'я заповнена, ви вибуваєте. (Див. розділ «Кінець гри та підрахунок очок» на с. 14.)



Привиди – це новий тип кубиків. Якщо після атаки в мішечку дракона не лишається кубиків, гра відразу закінчується.

Приклад ходу

Ходить зелений гравець. Він грає такі карти по порядку:





Зігравши карту «Перешкода», гравець застосовує її ефект і кладе 1 кубик у зону «Кланк!» на планшеті катакомб. Потім він грає карту «Напасти ззаду», яка дозволяє вилучити щойно викладений кубик. (У гравця залишився ще «-1 кланк!». Він може використати його пізніше під час цього ходу, якщо знову отримає «кланк!».)

Зігравши всі карти з руки, гравець отримав 2 «чоботи». Він витрачає 1 «чобіт», щоб переміститися тунелем із символом монстра, та 1 меч, щоб уникнути поранення. Однак гравець потрапляє у кришталеву печеру. У цей хід він більше не може витрачати «чоботи», тож ігнорує свій другий «чобіт».

Потрапивши в кришталеву печеру, гравець може атакувати «Кришталевого кобольда» з ряду підземелля. Для цього він витрачає 2 позосталі мечі. Перемігши кришталевого кобольда, гравець отримує 2 «вміння» та кладе карту монстра у скид підземелля.

Тепер гравець має 5 «умінь» (3 за зіграні карти й 2 за перемогу над монстром). Він витрачає всі свої «уміння», щоб отримати карту «Провідниця» з ряду підземелля. Отриману карту він кладе у свій скид. (Гравець отримав карту для колоди, тож не зможе скористатися її символами, доки не перетасує свій скид, не візьме цю карту на руку та не зіграє її.)



Зігравши всі карти з руки й витративши всі можливі ресурси, зелений гравець завершує свій хід. Він кладе всі зіграні карти у свій скид і бере 5 нових карт на руку.

Тепер треба поповнити ряд підземелля. Після ходу зеленого гравця у ряді залишилося тільки 4 карти, тому він відкриває 2 карти з верху колоди підземелля і заповнює прогалини. Одна з нових карт має символ атаки дракона, тож дракон атакує.



Гравці кладуть усі кубики із зони «Кланк!» у мішечок дракона. Маркер дракона зараз у п'ятій комірці треку люті, тож з мішечка треба взяти 4 кубики.





Один з кубиків чорний. Його повертають у загальний запас, без ефекту. Другий кубик зелений, тому зелений гравець зазнає 1 поранення. Третій і четвертий кубики жовті, тому жовтий гравець зазнає 2 поранень.

Кінець гри та підрахунок очок

Гра закінчується, коли **всі** гравці або тікають від дракона, або вибувають.

Ви **втікаєте** від дракона, якщо вам вдалося повернутися у Склеп з артефактом. Відразу завершіть свій хід, а перед поповненням ряду підземелля вилучіть свою фігурку з поля. Потім візьміть один з жетонів майстерності біля Склепу: він приносить 20 додаткових очок!



Ви **вибуваєте**, якщо ваша шкала здоров'я заповнена (докладніше в розділі «Здоров'я і поранення» на с. 12). Покладіть свою фігурку на бік.

Якщо на цей момент ви не маєте артефакту або ви перебуваєте на плитці глибини... Що ж, вам не пощастило. Під час підрахунку очок ви **здобуваєте 0 очок**.

Глибини

Фіолетові плитки — безпечні, а сині розташовані глибоко під землею. Верхня половина початкової плитки також розташована на глибині.



Якщо гравець тікає або вибуває, він більше не виконує звичайні ходи. Він не кладе кубики на планшет катакомб, не зазнає поранень під час атаки дракона, не виконує дій, не бере й не грає карти. Карти, які впливають на всіх гравців, не впливають на цього гравця.

Натомість щоразу у свій хід він кладе всі кубики із зони «Кланк!» у мішечок дракона і бере 4 кубики з мішечка (або 6 під час гри удвох), ігноруючи розташування маркера дракона на треку люті й ефекти небезпеки на картах. Гравці зазнають поранень так само, як і під час атаки дракона.

Коли всі гравці тікають або вибувають, кожен гравець (який украв артефакт і не вибув у глибинах) рахує свої очки. Підсумуйте:

- 

Цінність артефакту (без артефакту ви не здобуваєте жодного очка!).
- 

Очки за жетони (зокрема за жетон майстерності, якщо гравець утік).
- 

Очки за монети (підсумуйте номінали монет).
- 

Очки за карти в особистій колоді, на руці й у скиді (у правому верхньому кутку кожної карти вказана її вартість).

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. Його оголошують Найкрутішим злодієм Королівства!
У разі нічиєї переможцем стає гравець з найціннішим артефактом.



Глибинами вважають 22 сині плитки та верхню половину початкової плитки. Треку очок у цій грі немає. Читайте вище правила підрахунку очок для гравців, які втекли або вибули.

Авантюристи в катакомбах!

Доповнення «КЛАНК! Загін авантюристів» дозволяє грати в «КЛАНК! Підземна пригода» вп'ятьох або вшістьох. Читайте нижче, як можна поєднати доповнення з грою «КЛАНК! Катакомби».



Приготування до гри



Якщо ви граєте вп'ятьох або вшістьох, візьміть 4 із 5 жетонів артефактів з доповнення «КЛАНК! Загін авантюристів» – по 10, 15, 20 і 25 очок (не беріть артефакт на 30 очок). Покладіть їх у стос за зростанням цінності разом з артефактами з основної гри (покладіть жетони з доповнення над артефактами з основної гри, якщо однакова цінність).

Додайте всі товари для ринку з доповнення (зокрема плащі-невидимки), крім жетона майстер-ключа (у грі «КЛАНК! Катакомби» немає майстер-ключів).

Додайте решту компонентів з доповнення (малі таємниці, жетони майстерності, монети та карти). Покладіть додатковий планшет катакомб біля планшета катакомб, щоб продовжити трек люті дракона й додати шкали здоров'я для п'ятого та шостого гравців.

Якщо хочете, можете грати за персонажів з доповнення.

Артефакт

Якщо ви граєте вп'ятьох або вшістьох, відкривши символ артефакту з 1 або 2 плюсами, ви не берете другий або третій артефакт зверху. Натомість ви розміщуєте 2 або 3 верхні артефакти в одному приміщенні.



> *Ви відкриваєте плитку з символом артефакту з 2 плюсами. Зверху стосу лежить артефакт на 12 очок. Ви розміщуєте в цьому приміщенні верхній артефакт на 12 очок і наступні два артефакти (обидва на 15 очок).*

Якщо гравець бере артефакт з приміщення з кількома артефактами, він вибирає найцінніший. Зауважте, що правила доповнення не дозволяють вам нести другий артефакт у наплічнику!

Рідкісні випадки

Кожне святилище має тільки чотири комірки для кубиків, тому відмітити святилище можуть тільки чотири гравці. Якщо у святилище потрапляє п'ятий або шостий гравець, він уже не зможе його відмітити.

Якщо «Привид Повелителя мавп» («Ape Lord Phantasm») переможений, гравець з «Копією золотої мавпи» не може «повернути» його в Мавпяче святилище, бо цієї мавпи там ніколи не було.

На цій сторінці описані зміни у правилах для гри в «КЛАНК! Катакомби» з доповненням «КЛАНК! Загін авантюристів».

Творці гри

Автор гри
Пол Деннен

Співавтори гри
Еван Лоренц, Тім Макнайт

Виконавчий продюсер
Скотт Мартінс

Ілюстрації та графічний дизайн
Клей Брукс, Аніка Баррел, Нейт Сторм, Ден Тейлор

Ілюстрації на картах
Дерек Геррінґ, Растіслав Ле, Рауль Рамос

Виробництво
Еван Лоренц

Розроблення
Енді Клаутіс, Джастін Коен, Джулія Дуґа, Даррел Гарді, Ділан Нелкін, Кевін Спак, Джей Тріт, Юрій Толпін, Калеб Венс

Особлива подяка:
Усій чудовій команді «Dire Wolf Digital», а також їхнім друзям і родинам, які допомагали тестувати «Кланк!»

www.direwolfdigital.com
/direwolfdigital
@direwolfdigital

Українське видання

Керівник проєкту
Олександр Ручка

Випускова редакторка
Алла Костовська

Перекладачка
Олександра Асташова

Редактор
Сергій Лисенко

Верстальник
Артур Патрихалко

Особлива подяка:
Святослав Михаць, Юрій Голубенко, Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

www.geekach.com.ua
/geekach

Видано Dire Wolf Digital.
© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. Усі права застережені.
Dire Wolf та логотип Dire Wolf – зареєстровані товарні знаки Dire Wolf Digital, LLC.

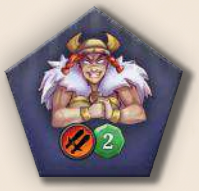
Кланк! Катакомби

Довідник про жетони

В'язні



Авантюрист
Відразу перемістіть маркер дракона на одну комірку вгору по треку люті. Також приносить 3 очки наприкінці гри.



Варвар
Відразу отримайте 2 «мечі» в цей хід. Також приносить 2 очки наприкінці гри.



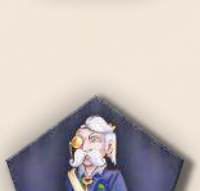
Вояка
Наприкінці гри приносить по 1 очку за кожного звільненого вами в'язня (зокрема «Вояку»).



Копія золотої мавпи
Цей жетон вважають мавпячим ідолом, але наприкінці гри він приносить 3 очки (замість 5).



Купон на знижку
Ви можете використати цей жетон один раз, купуючи товар на ринку, щоб заплатити на 5 монет менше. Для ефектів компонентів цей жетон не вважається в'язнем (наприклад, «Бунт», «Відважна героїня» або «Вояка»). (*Використавши жетон, покладіть його в коробку.*)



Мер

Приносить 5 очок наприкінці гри, якщо ви маєте жетон майстерності.



Приматолог
Приносить 5 очок наприкінці гри, якщо ви маєте принаймні одного мавпячого ідола (або «Копію золотої мавпи»).





Принц / Принцеса
Приносить 5 очок наприкінці гри, якщо ви маєте корону.



Священник
Відразу вилікуйте 1 поранення. Також приносить 2 очки наприкінці гри.



Селянин
Приносить 2 очки наприкінці гри.



Ув'язнений привид
Відразу візьміть кубик привида із загального запасу й покладіть у зону «Кланк!» на планшеті катакомб. Також приносить 3 очки наприкінці гри.



Чаклунка
Приносить 5 очок наприкінці гри, якщо ви маєте щонайменше 2 таємні фоліанти.



Чернець
Наприкінці гри приносить по 1 очку за кожне відмічене вами святилище.

Великі таємниці



Величезні скарби
Цей жетон вважають 5 монетами. Ви можете не скидати його до кінця гри або витратити на ринку.



Зілля великого зцілення
Застосуйте під час свого ходу, щоб вилікувати 2 поранення. *Потім покладіть у коробку.*



Мапа катакомб
Ви можете переміщуватися тунелями-стрілками в обох напрямках. Не скидайте цей жетон до кінця гри. *Також приносить 5 очок наприкінці гри.*



Найліпший вишкіл
Відразу отримайте 5 «умінь», потім покладіть жетон у коробку.



Чаша
Приносить 7 очок наприкінці гри. Цей жетон не вважають артефактом. Не скидайте цей жетон до кінця гри.

Товари на ринку



Амулет крові
Ви можете купити цей предмет, лише якщо маєте щонайменше 5 поранень. Купивши амулет крові, відразу вилікуйте 2 поранення.
Також приносить 7 очок наприкінці гри.



Корона
Наприкінці гри приносить указану на жетоні кількість очок. (*Гравець завжди купує найцінніше корону на ринку.*)



Набір відмичок
Купивши цей предмет, відразу візьміть 2 відмички із загального запасу.
Також приносить 2 очки наприкінці гри.



Наплічник
Дозволяє взяти додатковий артефакт.
Також приносить 5 очок наприкінці гри.

Малі таємниці



Відмичка
Відразу покладіть цей жетон у коробку й візьміть відмичку із загального запасу.



Головоломка
Не скидайте цей жетон, поки не потрапите в святилище. Перебуваючи у святилищі, покладіть цей жетон у коробку й візьміть велику таємницю із загального запасу.



Зілля зцілення
Використайте під час свого ходу, щоб вилікувати 1 поранення. *Потім покладіть у коробку.*



Зілля сили
Використайте під час свого ходу, щоб отримати 2 «мечі». *Потім покладіть у коробку.*



Зілля швидкості
Використайте під час свого ходу, щоб отримати 1 «чобіт». *Потім покладіть у коробку.*



Магічний вир
Наприкінці цього ходу знищте будь-яку карту зі свого скиду або з ігрової зони. Покладіть цю карту та цей жетон у коробку.



Скарб
Цей жетон вважають 2 монетами. Ви можете не скидати його до кінця гри або витратити на ринку.



Яйце дракона
Приносить 3 очки наприкінці гри. Відразу перемістіть маркер дракона на одну комірку вгору по треку люті. Не скидайте цей жетон до кінця гри.

Мавпячий ідол



Перемістившись у Мавпяче святилище, відразу візьміть 1 мавпячого ідола й покладіть його в особистий запас. Цей жетон приносить 5 очок наприкінці гри. Мавпячого ідола не вважають артефактом.

Жетони в'язнів, а також деякі товари та таємниці – нові компоненти, яких не було в грі «КЛАНК! Підземна пригода».