Гильдия воров объявила набор! «Кланк! Шайка авантюристов» даёт возможность сразу шестерым расхитителям подземелий отправиться на охоту за сокровищами! Хотите отличиться? Выбирайте одного из шести уникальных персонажей и используйте его личную начальную колоду и особые способности! Но будьте начеку: хищная гидра по имени Гексавультус так просто свои богатства не отдаст...

Состав игры

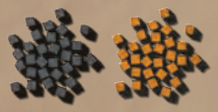
127 карт

35 карт подземелья

12 карт общего запаса
4 наёмника, 4 обыска,
4 тайных фолианта

2 стандартные начальные колоды по 10 карт

6 начальных колод персонажей по 10 карт



60 кубиков *клац*!
по 30 каждого
из двух новых цветов

6 фишек игроков

Фишка гидры

Расширение игрового поля

**1 рюкзак, 1 корона,
1 отмычка**

Планшет рынка

5 артефактов

**3 плаща-
невидимки**

Золотые

6 планшетов персонажей

**2 жетона
мастерства**

Жетоны персонажей
4 приказа, 1 бойня, 10 маны,
7 шестерёнок, 3 поведения

**18 маленьких
секретов**

Подготовка

Дополнение «*Кланк! Шайка авантюристов*» позволяет использовать поле основной игры «*Кланк! Подземное приключение*» (или поле любого другого дополнения к ней) впятером или вшестером. Однако не используйте это дополнение с игрой «*Кланк! Наследие. Корпорация "Прихватизация"*», **пока** не завершите кампанию. Столько возни с этими бумажками...

Выполните подготовку к игре, как указано далее. Обратите внимание, что, если не указано иное, компоненты дополнения лучше не использовать при игре малым составом (вчетвером или менее). Дело в том, что количество некоторых компонентов намеренно ограничено.

А В коробке «*Шайки авантюристов*» по 30 кубиков ***клац!*** двух новых цветов для 5-го и 6-го игроков, а также 6 новых фишек для всех игроков, включая 4 фишки цветов основной игры.

В дополнение входят 2 начальные колоды по 10 карт (6 «Взломов», 2 «Препятствия», 1 «Обходной путь» и 1 «Сноровка») – точно такие же, как и в основной игре. Используйте их, если вы хотите, чтобы все 5 или 6 игроков начали игру с одинаковыми колодами.

Вместо этого каждый игрок может выбрать одного из 6 уникальных персонажей «Шайки авантюристов» (даже если вы играете вчетвером или меньшим составом). Каждый игрок получает планшет выбранного персонажа и его начальную колоду, а также особые жетоны, если они есть. Подробнее об этом см. в разделе «Персонажи».

Б Добавьте 5 артефактов из этого дополнения к 7 основным. При игре впятером перемешайте все артефакты лицевой стороной вниз, затем верните в коробку два случайных артефакта.

Расположите все артефакты на соответствующих клетках на поле (10 артефактов при игре впятером, 12 при игре вшестером). Артефакты одинаковой ценности складывайте стопкой на одной и той же клетке так, чтобы золотые артефакты из основной игры оказались сверху, а новые серебряные – снизу.

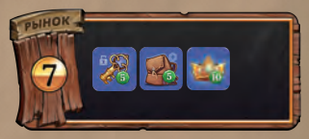
Помните, что в некоторые дополнения входят артефакты, отличающиеся по ценности (например, в игре «Кланк! Экспедиции. Храм Повелителей обезьян» *есть артефакт ценностью 33 очка). Если на поле не оказалось места для одного из новых серебряных артефактов, положите его на клетку с артефактом ближайшей ценности, разместив более ценный жетон сверху.*

В Разложите большие секреты по обычным правилам.

Г Добавьте новые жетоны маленьких секретов к основным, перемешайте их вместе и положите лицевой стороной вниз в казну (не кладите эти жетоны на поле).

У новых маленьких секретов фон другого цвета, чтобы быстро убрать их из игры, если они вам не понадобятся.

Д Положите планшет рынка рядом с полем. Это ваша область рынка. Добавьте новые жетоны рюкзака, короны и отмычки к основным и разложите на планшете рынка.



Также положите на планшет рынка жетоны плаща-невидимки (при игре вчетвером или меньшим составом используйте 2 плаща вместо 3).

Е Разложите обезьяньих идолов по обычным правилам.

Ж При игре впятером или вшестером вам понадобятся новые жетоны мастерства.

З Добавьте в казну золотые, даже если играете вчетвером или меньшим составом. Запас золотых в игре неограничен.

И Положите расширение игрового поля (с новой шкалой ярости и шкалами здоровья для 5-го и 6-го игроков) под нижней границей поля. Разместите фишку дракона на первом делении новой шкалы ярости на расширении (вместо обычной фишки дракона можете использовать новую фишку гидры Гексавультус).

К Положите чёрные кубики в мешочек дракона, как обычно.

Л Добавьте по 4 карты наёмников, обысков и тайных фолиантов из дополнения к основным.

М Добавьте 35 новых карт в колоду подземелья базовой игры и перемешайте (вы можете добавить эти карты даже при игре вчетвером или меньшим составом, однако они разработаны для игры большим составом).

Н Каждый игрок ставит свою фишку за пределами подземелья, перемешивает начальную колоду и берёт 5 карт в руку, как обычно.

О Первый, второй и третий игроки кладут столько кубиков в область **«*Клац!*»**, сколько обычно, при этом четвёртый, пятый и шестой игроки кубики не кладут. Кроме того, пятый игрок получает 1 золотой из казны, а шестой – 2 золотых.

Пятеро смелых (или шестеро!)

Следуйте данным правилам, если играете впятером или вшестером, независимо от того, используете ли вы новых персонажей или нет.

Получение артефакта

Во многих помещениях теперь по два артефакта, что даёт возможность двум игрокам взять по одному жетону. Тот, кто успел раньше, получает золотой артефакт, а следующему игроку в этом помещении достанется серебряный.

При итоговом подсчёте очков, если возникла ничья между игроками, имеющими артефакты одинаковой ценности, то обладатель золотого артефакта объявляется победителем.

Маленькие секреты

При подготовке к игре положите маленькие секреты в казну, а не на поле. Если вы вошли в помещение с маленьким секретом, то возьмите один его случайный жетон в казне и переверните лицевой стороной вверх. Раз в ход в одном и том же помещении вы можете взять только один маленький секрет (чтобы взять другой маленький секрет в этом помещении, вы должны заново войти в него в каком-то из будущих ходов).

В редких случаях может оказаться, что у вас закончились маленькие секреты. Тогда, войдя в помещение с маленьким секретом, вы уже ничего не получаете.

Зелье скрытности
Используйте этот новый маленький секрет, чтобы в свой ход убрать 1 ваш ***клац!*** и добавить каждому из соперников по 1 ***клац!*** Вы можете воспользоваться этим зельем, даже если у вас нет ***клац!***, которые можно было бы убрать. Воспользовавшись зельем, верните его в коробку.

Товары на рынке

Рюкзак
Хотя рюкзак и позволяет нести дополнительный артефакт, вы никогда не можете взять оба жетона артефактов из одного помещения.

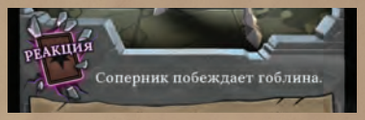
Плащ-невидимка
Плащ позволяет вам перемещаться по туннелям, игнорируя чудовищ, а в конце игры он принесёт 5 очков.

Карты в руки!

В тексте карт дополнения появляются новые термины.

Карты «Реакция»

Карты со словом «РЕАКЦИЯ» дают прекрасную возможность использовать ход соперника, чтобы получить преимущество в ваш следующий ход.



Если происходит указанное в тексте реакции событие, вы можете сообщить об этом и разыграть карту реакции с руки в свою игровую зону. Немедленно возьмите карту из своей колоды взамен карты реакции.

Разыграв карту реакции, ни ресурсы, ни эффект с неё вы пока не используете: до вашего хода карта остаётся лежать в вашей игровой зоне. В свой ход вы получите всё, что на ней указано, как если бы вы разыграли эту карту обычным образом.

> **Пример**. *Завершив ход, соперник заполняет подземный ряд – там появляется чудовище. Вы реагируете, разыграв «Убийцу», и немедленно берёте карту. Однако вы сможете получить 2 меча или убрать 2* **клац!** *только в свой ход.*

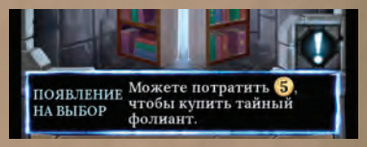
Даже если условие реакции выполняется в начале хода соперника, вы можете отреагировать чуть позже, до конца его хода: реагировать незамедлительно при выполнении условия необязательно. Если, разыграв карту реакции, взамен её вы взяли ещё одну карту реакции, то можете разыграть и её (при выполнении того же условия или другого).

Вы не возьмёте дополнительную карту, если разыграете карту реакции в свой ход: отреагировать можно только в ход соперника (или в ряде случаев *между* ходами – при заполнении подземного ряда). Разыграв карту реакции в свой ход, вы получите всё, что на ней указано, но не возьмёте дополнительную карту.

Карты реакции служат отличным напоминанием, что между ходами у вас в руке всегда должны быть карты: в конце текущего хода не забывайте набирать в руку карты для следующего (на этом ваш ход завершается, *после чего* вы заполняете подземный ряд).

Карты «ПОЯВЛЕНИЕ» с возможностью выбора

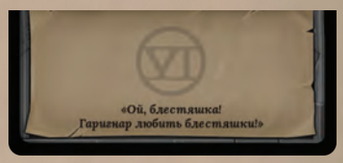
Некоторые из новых карт с эффектом «ПОЯВЛЕНИЕ» предлагают сделать выбор. Каждый из игроков может выполнить предложенное в тексте карты в порядке хода, начиная с того игрока, чья очередь ходить вот-вот наступит (если же карта появилась во время хода игрока, то первым выбирает он).



Если карта с этим эффектом предлагает 2 варианта на выбор, то каждый игрок *обязан* выбрать один из них.

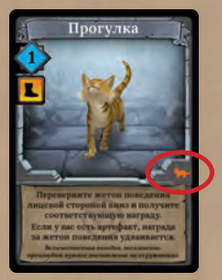
> **Пример**. *Когда «Лепрекон» появляется в подземном ряду, каждый игрок должен либо взять 2 золотых и добавить 1* **клац!**, *либо взять 5 золотых и добавить 3* **клац!**

Карты «Шайки авантюристов» помечены этим водяным знаком в текстовом блоке. Это поможет найти и отделить карты дополнения, если вы решите играть без него.



Персонажи

«Шайка авантюристов» позволяет вам сыграть любым из шести уникальных персонажей (даже если вы играете вчетвером или меньшим составом).



Персонажи соревнуются друг с другом, при этом у каждого из них есть собственная начальная колода – обычная начальная колода вам не понадобится. Вы можете использовать персонажей *«Шайки авантюристов»* наряду с любыми персонажами из дополнений для игры *«Кланк! Наследие. Корпорация "Прихватизация"»*: *«Аппарат управления»* или *«Команда "С"»*.

При подготовке к игре положите перед собой планшет выбранного персонажа и его особые жетоны, если они есть (подробнее о персонажах см. далее). Вместо обычной начальной колоды используйте начальную колоду персонажа, включающую 3 уникальные карты. Каждая карта в колоде персонажа помечена особым символом в правом нижнем углу изображения.

Предводительница войска Горного короля Агнет – крепкий орешек. Она всецело предана своему правителю и полностью разделяет его страстное желание вернуть всё, что у них отняли Никтотраксиана и Гексавультус.

При подготовке к игре возьмите 4 жетона приказов и положите на планшет Агнет.

Каждый раз, когда вы покупаете карту союзника, можете потратить один жетон приказа (вернув его в коробку), чтобы положить союзника на верх колоды Агнет, а не в стопку сброса, как обычно.

Карта «Воодушевление» в колоде Агнет позволяет в конце вашего хода положить одного союзника на верх её колоды вместо того, чтобы сбросить его с остальными картами.

Агнет начинает игру с союзником – «Оруженосцем-мятежником». Кроме того, в её колоде есть «Оборонительная позиция», дающая мечи, если Агнет находится в кристальной пещере.

В начальную колоду Агнет входят: 5 «Взломов», 2 «Препятствия», «Оборонительная позиция», «Воодушевление» и «Оруженосец-мятежник».

Эльф-авантюрист Д'Аллан обожает охотиться за сокровищами, но делает он это не только ради наживы. Д'Аллан хочет, чтобы его редчайшие находки выставлялись в музее, радуя взор посетителей.

У Д'Аллана нет особых жетонов.

В ходе игры положите первое добытое вами драконье яйцо на указанную клетку на планшете Д'Аллана. Сделайте то же самое с первым артефактом, короной и обезьяньим идолом. Эти четыре жетона считаются вашими находками, за обладание которыми три карты в колоде Д'Аллана приносят вам бонусы: «Коллекция» обеспечивает золотыми, а «Конкуренция» и «Экспонат» дают одну особую награду (в зависимости от находки).

Драконье яйцо – уберите 2 ***клац!***

Обезьяний идол – избавьтесь от «Взлома» в вашей игровой зоне или стопке сброса.

Корона – в этот ход можете не останавливаться в кристальных пещерах.

Артефакт – в этот ход можете купить что-то на рынке (сколько угодно товаров по обычной цене).

Пример. *Вы добыли драконье яйцо и артефакт и положили их на свой планшет. Разыграв «Экспонат», вы можете либо убрать 2* ***клац!****, либо купить что-нибудь на рынке в этот ход.*

Если соперники добыли ваши находки раньше вас, не печальтесь – на этот случай у Д'Аллана есть 3 карты реакции.

В начальную колоду Д'Аллана входят: 5 «Взломов», 2 «Препятствия», «Коллекция», «Конкуренция» и «Экспонат».

Бывший прислужник Гексавультус, орк Гаригнар осознал свои ошибки. Он решил вернуться в подземелье, которое раньше охранял, но уже не затем, чтобы поколотить авантюристов, а чтобы обокрасть гидру!

При подготовке к игре возьмите жетон бойни и положите на верхнюю клетку («Начало») на планшете Гаригнара.

Каждый раз, когда вы побеждаете первое чудовище (даже гоблина) в свой ход, передвиньте жетон бойни на одну клетку по часовой стрелке и получите указанную там награду. Если вы сражались с чудовищем в туннеле во время перемещения, не продвигайте жетон бойни.

Чаще всего Гаригнар должен будет выбрать одну из двух наград: 1 золотой или 1 навык, 1 навык или 1 сапог, 2 золотых или взять карту, 2 навыка или исцелить один урон. Наградой за 4-ю клетку будет маленький секрет – возьмите его в казне.

Гаригнар начинает игру со «Взбучкой», которая даёт ему 2 меча. «Мародёрство» приносит золотые за победу над чудовищами в туннелях, а «Разгром» позволяет отреагировать, если соперники справляются с чудовищами лучше вас.

В начальную колоду Гаригнара входят: 5 «Взломов», 2 «Препятствия», «Разгром», «Мародёрство» и «Взбучка».

Если владеешь магией, воровать становится так просто! Талантливая волшебница Ленара решила использовать своё умение, чтобы неплохо обогатиться.

При подготовке к игре положите 10 жетонов маны в запас маны рядом с планшетом Ленары.

Две карты в её колоде, «Канал» и «Изучение», приносят ману, которую можно будет тратить (и бонусную ману за секреты, зелья и тайные фолианты). Получив ману, положите её на планшет Ленары: не смешивайте запас маны с получаемыми Ленарой жетонами.

В любой момент своего хода вы можете потратить имеющуюся у Ленары ману, чтобы произнести три разных заклинания. Каждое заклинание можно произнести только раз в ход.

Трансфигурация стоит 3 маны и позволяет вам сбросить карту, а затем взять карту.

Двойник стоит 5 маны и создаёт виртуальную копию любой карты (все её ресурсы и текст) в вашей игровой зоне.

Левитация стоит 7 маны и позволяет вам немедленно купить карту, не тратя навыков. Возьмите карту в руку, чтобы разыграть её в этот ход.

Потратив ману, верните жетоны с планшета в запас маны. Количество жетонов маны ограничено: вы не можете получить больше 10 маны.

Большинство персонажей начинает игру с 2 сапогами в колодах, однако вместо одного сапога у Ленары есть «Волшебное перемещение», которое позволяет ей телепортироваться!

В начальную колоду Ленары входят: 5 «Взломов», 2 «Препятствия», «Канал», «Волшебное перемещение» и «Изучение».

«Первое Роботизированное Изобретение Мастеров Авантюрных Технологий» (П.Р.И.М.А.Т.) было создано ещё в эпоху Повелителей обезьян и с тех пор остаётся в каком-то смысле живым свидетельством величия их цивилизации. П.Р.И.М.А.Т. хватает все сокровища, какие найдёт, не особо беспокоясь о сопровождающем все его действия шуме.

При подготовке к игре положите 7 жетонов шестерёнок на 7 клеток на планшете П.Р.И.М.А.Т.а (закрыв символы).

Каждый раз, когда вы получаете урон из-за атаки дракона, убирайте в коробку крайнюю левую шестерёнку. За каждую атаку дракона можно убрать только одну шестерёнку, независимо от того, сколько урона вы получили. Если урон получен иным образом (например, вы прошли по туннелю с символом чудовища), не убирайте шестерёнку. Если вы исцелили урон, то не возвращайте убранную шестерёнку.

Убрав шестерёнку, вы открываете награду. В каждый ваш ход вы получаете все открытые награды: навыки, мечи и сапоги.

П.Р.И.М.А.Т. довольно шумный: две его карты, «Молния» и «Упорство», добавляют ***клац!*** Однако «Упорство» также помогает исцелить урон, а «Молния» срабатывает только тогда, когда у вас появляется артефакт (а ещё она приносит вам золотые). Не забудьте прихватить обезьяньего идола, чтобы поскорее покинуть подземелье, ведь как только вы его возьмёте, «Приматизация» позволит вам пробежать через кристальные пещеры без остановки!

В начальную колоду П.Р.И.М.А.Т.а входят: 5 «Взломов», 2 «Препятствия», «Молния», «Упорство» и «Приматизация».

Цап-Царап – это кот. Можно, конечно, спросить у него, как это коту удалось стать профессиональным вором, но неужели вы действительно рассчитываете услышать ответ?

При подготовке к игре положите 3 жетона поведения лицевой стороной вверх на планшет Цап-Царапа, закрыв символы на клетках: 1 навык на клетке «Играть», 1 меч на клетке «Шипеть» и 1 сапог на клетке «Ловить».

Две карты в колоде Цап-Царапа, «Его Котейшество» и «Прогулка», позволяют вам перевернуть жетон поведения лицевой стороной вниз. Вы можете перевернуть только тот жетон, который лежит лицевой стороной вверх: получите указанную награду, чтобы использовать её в этот ход.

Завершив ход (до заполнения подземного ряда), если все 3 жетона поведения лежат лицевой стороной вниз, вы вызываете атаку дракона (эта атака неизбежна)! Вытащите ровно 4 кубика, независимо от того, на какой клетке шкалы ярости в текущий момент находится фишка дракона (игнорируйте любую дополнительную опасность в подземном ряду или на шкале времени). Вы не получаете урон за вытащенные кубики своего цвета: верните эти кубики в свой запас, а с остальными кубиками поступите как обычно.

Разыграв атаку дракона, наберите карты в руку для следующего хода, затем переверните все три жетона поведения лицевой стороной вверх, чтобы их можно было использовать в дальнейшем. Наконец, как обычно заполните подземный ряд, если требуется (что вновь может привести к обычной атаке дракона).

Если у вас есть артефакт, то «Прогулка» удваивает награду за тот жетон поведения, который вы переворачиваете. Ещё один ловкий трюк в арсенале кота – «Мягкие лапки», позволяющие ему игнорировать чудовищ в туннелях.

В начальную колоду Цап-Царапа входят: 5 «Взломов», 2 «Препятствия», «Его Котейшество», «Мягкие лапки» и «Прогулка».

Создатели игры

Автор игры:
Эван Лоренц

Руководитель разработки:
Пол Деннен

Исполнительный продюсер:
Скотт Мартинс

Художник:
Рауль Рамос

Оформление и графический дизайн:
Аника Бёррелл, Дерек Херринг, Нэйт Сторм, Ален Виска

Оформление карт:
Жюстин де Леон, Харви Хайнрих, Растислав Ле, Самсон Ледесма, Пол Робертс-Медаллья, Лорин Энджел Мокорро, Мелвин Куито, Рауль Рамос

Производство:
Эван Лоренц

Дополнительная разработка:
Тим Мак-Найт и Юрий Толпин

Особая благодарность:
Всем замечательным сотрудникам Dire Wolf Digital, их друзьям и близким за то, что помогли нам протестировать **«Кланк!»**

www.direwolfdigital.com

tabletop.kz

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Все права защищены.
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.