

КЛАНК!™

ПОДЗЕМНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Под Драконьей крепостью проходят подземные коридоры – это самое опасное место в королевстве. Только самые искусные охотники за сокровищами смогут проникнуть внутрь, обокрасть дракона и выбраться наружу живыми. И, разумеется, вы и ваши приятели-воры поспорили о том, кому из вас это по плечу.

На пути вам предстоит нанимать союзников и прибирать к рукам дополнительную добычу. Но один неверный шаг, и – клац! Неосторожный шум привлечёт внимание дракона, а каждый украденный артефакт разозлит его ещё сильнее. Если рассчитываете выбраться из недр подземелья живым, вам остаётся надеяться, что ваши друзья делают больше шума, чем вы...

Состав игры



Двухстороннее поле



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



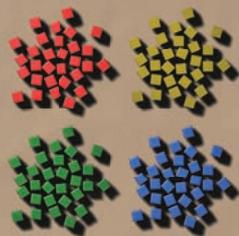
7 артефактов



11 больших секретов



18 маленьких секретов



120 кубиков клац!
по 30 каждого цвета



Фишка дракона



24 кубика дракона



2 отмычки



2 рюкзака



3 короны



3 обезьяньих
идола



4 жетона
мастерства



Золотые



Четыре фишки игроков



Мешочек дракона

Подготовка

А Каждый игрок берёт 30 кубиков **клац!** и кладёт их перед собой в свой личный запас.

Каждый игрок берёт одну фишку выбранного цвета и колоду из 10 карт, состоящую из:

- 6 «Взломов»
- 2 «Препятствий»
- 1 «Обходного пути»
- 1 «Сноровки»

Выложите эти жетоны вокруг поля следующим образом:

Б  Выложите семь артефактов (с ценностью от 5 до 30) в открытую на клетки с соответствующими цифрами.

При игре менее чем вчетвером перемешайте артефакты взакрытую, прежде чем выкладывать их, и уберите несколько случайных из игры.

- При игре втроём верните один артефакт в коробку.
- При игре вдвоём верните два артефакта.

В  Перемешайте большие секреты взакрытую, затем выложите по одному случайному на каждую клетку большого секрета.

У вас останутся лишние большие секреты. Верните их в коробку, не подсматривая.

Г  Перемешайте маленькие секреты взакрытую, затем выложите по **два** случайных на каждую клетку маленьких секретов.

Д Выложите товары на область рынка:



Две отмычки



Два рюкзака



Три короны (с ценностью 10, 9 и 8)

Е  Выложите три обезьяньих идола на обезьянье святилище.

Ж  Выложите жетоны мастерства у верхнего левого угла поля, по одному на игрока.

З Выложите жетоны золотых (с ценностью 1 и 5) в казну рядом с полем.

И Поставьте фишку дракона (черную) на шкалу ярости.

- при игре вчетвером – на первое деление;
- при игре втроём – на второе деление;
- при игре вдвоём – на третье деление.

К Положите 24 кубика дракона (чёрные) в мешочек дракона и положите мешочек рядом с полем.

Л Положите в общий запас рядом с полем карту гоблина и стопки карт наёмников, обысков и тайных фолиантов.

М Перемешайте колоду подземелья и выложите шесть карт в открытую, чтобы создать подземный ряд.

Если в правом углу любой из этих карт есть символ атаки дракона, замените их другими картами, чтобы ни на одной из этих карт не было такого символа. После чего замешайте любые заменённые карты обратно в колоду подземелья.



Оставьте немного места рядом с колодой для стопки сброса подземелья.

Н Каждый игрок выставляет свою фишку в верхней части поля, у входа в подземелье, и перемешивает свою колоду из 10 карт, после чего берёт из неё пять карт.

О Самый хитрый игрок ходит первым (можете выбрать первого игрока случайным образом). Начиная с первого игрока, передавайте ход по часовой стрелке. Первый игрок выкладывает 3 кубика **клац!** в область «**Клац!**» Второй игрок выкладывает 2 кубика **клац!** Третий и четвёртый (если игроков больше двух) выкладывают 1 и 0 кубиков **клац!** соответственно.

На примере справа показана раскладка на «передней» стороне поля, рекомендованной для первой игры. Но на обороте вас ждёт совсем другое подземелье!

Ж

Н

В

Д

О

Г

Б

Е

М

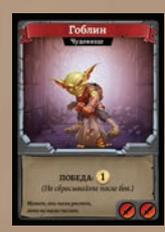
Л

А

З

И

К



Итак, вы хотите освоить воровское искусство?

«Кланк!» – колодостроительная игра. У каждого игрока есть своя колода, которую он строит в ходе игры.

В свой ход игрок разыгрывает пять карт на руке в любом порядке. Большая часть карт производит ресурсы, которые бывают трёх разных видов:



НАВЫК требуется, чтобы набирать карты в личную колоду.



МЕЧИ используются для сражения с чудовищами, заполонившими подземелье.



САПОГИ нужны для перемещения по полю.

Каждый раз, получая новую карту, кладите её лицевой стороной вверх в свою стопку сброса. Если вы должны взять карту, а ваша колода закончилась, перемешайте свою стопку сброса и переверните её рубашкой вверх, чтобы получилась новая колода. Ваша колода улучшается при каждом перемешивании!

Все игроки начинают игру с одинаковым набором карт в колодах, но в течение хода каждый из них будет получать разные карты. У каждой карты свой собственный эффект, поэтому колоды игроков (и их победные стратегии) будут отличаться и становиться разнообразнее с ходом игры.



Шаг 1. Цель

Условия этого воровского приключения просты: каждый должен спуститься в подземелье и украсть артефакт. Вернуться живым было бы неплохо, хотя и не обязательно.

В ходе игры вы будете преследовать две цели:

- Получить жетон артефакта и избежать встречи с драконом, вернувшись туда, откуда начали своё приключение – за пределы подземелья.

Обычно вы можете иметь при себе только один артефакт, и как только вы его возьмёте, положить обратно уже не сможете. Выбирайте с умом!

- Набрать достаточно очков за артефакт и прочую добычу, чтобы превзойти соперников и получить титул Величайшего вора в королевстве!



Этот артефакт не принесёт много очков, зато его легко добыть. Вам нужно заполнить больше добычи, чтобы не отставать от соперников!



Этот артефакт даст гораздо больше очков, но путь к нему далёк и опасен. Убедитесь, что, прихватив его, сможете выбраться из подземелья!



Шаг 2. План

Украсть у дракона – задача не из лёгких. Вам придётся пробираться через руины, сражаться с чудовищами и добывать ценные сокровища.

Выполняйте каждое действие сколько угодно раз, пока на это есть ресурсы – навыки, мечи и сапоги. Можете выполнить действия после розыгрыша всех своих карт, или же чередовать розыгрыш карт и действия в любом порядке.

Получите новую карту для колоды

Используйте навык, чтобы получить карты с синим заголовком из подземного ряда (они меняются в течение игры), либо карты с жёлтым заголовком из общего запаса (в каждой игре неизменны).



В правом нижнем углу карты указано, сколько навыков нужно на неё потратить. Приобретая карту, положите её в свою стопку сброса.

Используйте устройство

Устройства – это карты с лиловыми заголовками в подземном ряду.

Приобретая устройства, не добавляйте их в свою колоду. Выполните инструкции после слова «ИСПОЛЬЗУЙТЕ» и положите карту в стопку сброса подземелья (рядом с колодой подземелья).

В правом нижнем углу карты устройства указано, сколько навыков нужно на неё потратить.

Сразитесь с чудовищем

Чудовища – это карты с красными заголовками в подземном ряду. Чудовищ не приобретают за навыки, а сражаются с ними, используя мечи.



В правом нижнем углу карты чудовища указано количество мечей, необходимых для победы над чудовищем.

Сразившись с чудовищем из подземного ряда, получите награду, указанную после слова «ПОБЕДА». Затем положите карту чудовища в стопку сброса подземелья (а не в личную).

Сразившись с гоблином, не сбрасывайте его карту: каждый игрок может сразиться с ним несколько раз в ход, всякий раз получая награду.

Купите на рынке

Рынок – это несколько клеток, где торговцы продают полезные вещи. Если вы зашли на клетку рынка, можете что-нибудь купить.

Каждый товар стоит 7 золотых. Кладите купленные товары перед собой.



Товары рынка указаны на обороте этого буклета.

Пройдите через туннель



Чтобы перемещаться по подземелью, нужны сапоги. Каждый символ сапога позволяет пройти через один туннель в новое помещение.

Для некоторых туннелей действуют особые правила:

- Чтобы пройти через туннель с символом следов, понадобится два сапога, а не один. 
- Перемещаясь по туннелю с символом чудовища, вы получите столько урона, сколько таких символов указано. За каждый использованный меч можете получить на один урон меньше (но вы не обязаны использовать мечи, чтобы пройти через туннель с чудовищем). 
- Через туннель с символом замка можно пройти только с отмычкой (приобретается на рынке). 
- Через туннель-стрелку можно пройти только в указанном стрелкой направлении: обычно через него нельзя пройти в обратном направлении.

Оказавшись в помещении, можете взять там один из жетонов (маленький секрет, большой секрет, обезьяний идол или артефакт) и положить перед собой.

- Взяв жетон артефакта, продвиньте фишку дракона на одну клетку вверх по шкале ярости.
- Войдя в помещение, вы можете взять только один жетон (если там несколько жетонов, вы должны выйти и снова зайти, чтобы взять другой жетон).
- Вы не можете взять жетон артефакта, если у вас уже есть один артефакт.
- Вы не обязаны брать жетон, если не хотите (вероятно, вы предпочтёте не брать артефакт, если рассчитываете позже найти более ценный).
- Взяв жетон маленького или большого секрета, переверните его. Описание жетонов на обороте этого буклета.



Попадая в кристальную пещеру, вы чувствуете упадок сил от блуждания по её коридорам и в этот ход уже не можете использовать сапоги. Можете перемещаться с помощью телепорта (см. «Сложные манёвры»), но сапоги до следующего вашего хода не используются.

Еще два распространенных эффекта, которые могут встретиться вам на картах:

Получение золотых

2 Получая золотые, возьмите их из казны и положите перед собой. Каждый золотой приносит 1 очко в конце игры, но в течение игры золотые можно использовать иначе: например, потратить их на покупку товаров на рынке.

Клац!

Некоторые карты вынуждают вас получать **клац!** Если это случилось, добавьте указанное количество кубиков из вашего личного запаса на область «Клац!» на поле.

Некоторые карты позволяют убрать **клац!** За каждое отрицательное значение **клац!** уберите 1 свой кубик из области «Клац!» на поле. Если там недостаточно ваших кубиков, взамен можете не добавлять их, когда это от вас потребуется. В конце хода неиспользованные отрицательные значения **клац!** сгорают.

Ваш ход завершается, когда вы разыграете все свои карты и потратите столько ресурсов, сколько вам угодно. Положите все разыгранные вами карты в свою стопку сброса и возьмите пять новых карт, чтобы подготовиться к следующему ходу. Все неиспользованные сапоги, мечи и навыки сгорают!

В свой ход Лена разыгрывает следующие карты:



Разыгрывая карты, Лена выполняет указания на них и добавляет 1 **клац!** в область «Клац!» за свою карту препятствия, после чего убирает **клац!**, разыграв карту «Скрытность» (у Лены остаётся ещё -1 **клац!**, который она может использовать позже в этот ход, если ей придётся добавить ещё **клац!**). У Лены всего две карты сапог, которые она тратит на перемещение по двум разным туннелям. Перемещение завершается в кристальной пещере; в этот ход Лена больше не может перемещаться, даже если у неё ещё остались сапоги.

Лена использует два меча, чтобы сразиться с орком-бугаём из подземного ряда. Она получает 3 золотых (награда указана на карте орка-бугая после слова «ПОБЕДА») и кладёт карту чудовища в стопку сброса подземелья.

Лена тратит 3 имеющихся у неё навыка, чтобы купить кобольда-торговца из подземного ряда, и кладёт его карту в свою стопку сброса (она только что купила карту; Лена не получает золотых или навыков за эту карту, пока не перемешает свою стопку сброса, не возьмёт эту карту и не разыграет её).

Сыграв все карты в руке и использовав все имеющиеся ресурсы, Лена завершает ход.



Шаг 3. Дракон нападает

Имя королевы Драконьей крепости – Никтотраксиана, но мы зовём её просто Никой. Вряд ли ей понравится, что мы шастаем по её логову и воруем её имущество.

В конце каждого хода заполните все опустевшие клетки в подземном ряду, выложив на них новые карты из колоды подземелья. Если на любой из новых карт есть символ атаки дракона, дракон атакует (но делает это только один раз, независимо от того, сколько символов атаки дракона было открыто).



Чтобы выполнить атаку, возьмите все кубики из области «Клац!» и положите в мешочек дракона. Потрясите его и вытащите столько кубиков, сколько изображено на клетке шкалы ярости, где в этот момент находится фишка дракона. Каждый вытащенный чёрный кубик отложите в сторону, каждый цветной кубик символизирует урон, наносимый игроку этого цвета (все остальные кубики остаются в мешочке – возможно, вы вытащите их позже). Чем больше вы **клацаете**, тем вероятнее, что дракон заметит вас и нападёт. Следите за уровнем шума, чтобы уцелеть!

В ходе игры ярость дракона растёт. Каждый раз, когда кто-то берёт артефакт или обнаруживает драконье яйцо (это разновидность маленького секрета), продвиньте фишку дракона на одну клетку по шкале ярости. Это может привести к тому, что при следующей атаке будет вытащено больше кубиков. Чем больше кубиков вы вытаскиваете, тем опаснее становится игра. Передвигайтесь тише!

Когда Миша завершил свой ход, в подземном ряду осталось только 3 карты. Миша берёт 3 верхние карты из колоды подземелья и кладёт на пустые клетки. На двух новых картах есть символ атаки дракона, поэтому дракон нападает в этот ход. Миша собирает все кубики из области «Клац!» в мешочек дракона. Фишка дракона стоит на 5-й клетке шкалы ярости, поэтому Миша достаёт 4 кубика из мешочка. Один кубик чёрный, Миша откладывает его в сторону – никто не получает урон. Второй кубик зелёный, и зелёный игрок получает 1 урон. Оставшиеся два кубика жёлтые, и жёлтый игрок получает 2 урона.

Шаг 4. Бежим отсюда!

Исследование подземелий – дело опасное. Опытный вор должен быть в отличной форме, чтобы остаться в живых и как следует пожить. Запомните: только две вещи мешают наслаждаться богатством – бедность и смерть.

Здоровье каждого игрока отслеживается на шкале здоровья в нижней части поля. Когда вы получаете урон – а вы его непременно получите – кладите свои кубики на шкалу здоровья вашего цвета слева направо.

- Если урон получен из-за атаки дракона, кладите кубики, вытащенные из мешочка дракона.
- Если урон получен за перемещение по туннелю с чудовищами без меча в руках, берите кубики из вашего личного запаса. Вы не можете пройти по такому туннелю, если причинённый урон полностью заполнит вашу шкалу здоровья!

 Некоторые эффекты позволяют восстановить здоровье. Когда вы восстанавливаете здоровье, заберите кубик своего цвета со шкалы здоровья и положите его в свой личный запас. Можете использовать его позднее, когда потребуется добавить **клац!**

Когда ваша шкала здоровья заполнится кубиками, вы теряете сознание. Дальше всё зависит от того, что вы успели сделать:

- Если вы прихватили артефакт и выбрались из недр подземелья, вас спасают горожане, а вы подсчитываете заработанные очки.
- Если вы ещё не добыли артефакт, либо всё ещё находитесь в недрах подземелья, то вам уже не помочь. Состязание проиграно, но, судя по всему, это наименьшая из ваших бед.

 Как только вы берёте артефакт, можете устремиться назад к тому месту, откуда начали своё приключение – к клетке у входа в подземелье. Если сможете добраться туда прежде, чем потеряете сознание, вы получите жетон мастерства, который приносит 20 дополнительных очков!



Недра

Помните, если у вас ещё нет артефакта, ни выбраться из подземелья, ни быть спасённым горожанами вы не можете!

Шаг 5. Финишная черта

Для расхитителя подземелий нет ничего важнее планирования своих действий – куда хуже быть пойманным драконом в подземелье, чем охраной в городе! Но что же зазорного в том, чтобы мимоходом подставить во-ришку-конкурента, когда вы уже преспокойно скрылись с добычей?

Каждый раз, когда игрок сам покидает подземелье или теряет сознание, он прекращает играть по обычным правилам. Такой игрок не добавляет кубики в область «Клац!», и карты, эффект которых распространяется на других игроков, на него не действуют. Если из мешочка дракона вытаскиваются кубики цвета этого игрока, урона он не получает, как если бы это были чёрные кубики.



Помимо этого, в **первый раз**, когда любой из игроков сам покидает подземелье либо теряет сознание, он передвигает свою фишку на первую (крайнюю слева) клетку по шкале времени, находящейся рядом со входом в подземелье. Когда этот игрок должен будет сделать следующий ход, он передвигает свою фишку вперёд на одну клетку шкалы времени и выполняет эффект этой клетки (следующие игроки, которые покинут подземелье или потеряют сознание, не используют шкалу времени).

- Эффект клеток со второй по четвёртую вызывает внезапную атаку дракона. За каждую из таких атак вытаскиваете из мешочка дополнительные кубики: 1 дополнительный за вторую клетку, 2 дополнительных за третью и 3 дополнительных за четвёртую.
- На пятой клетке все оставшиеся в подземелье игроки теряют сознание.

Как только все игроки покидают подземелье либо теряют сознание, игра завершается. Все выбравшиеся из подземелья (или хотя бы из его недр) игроки подсчитывают свои очки, складывая следующее:

-  Ценность артефакта.
-  Очки за все остальные полученные ими жетоны.
-  Очки, равные количеству имеющихся у них золотых.
-  Очки, полученные за карты в их колодах (это значение указано в правом верхнем углу каждой карты).

Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем и объявляется Величайшим вором в королевстве! В случае ничьей побеждает игрок с самым ценным артефактом.

СЛОЖНЫЕ МАНЁВРЫ

Никогда не бойтесь освоить парочку новых трюков – однажды это может спасти вас!

Закончились кубики *кляц!* Если в какой-либо момент в вашем личном запасе закончились кубики *кляц!*, вы не сможете пройти по туннелю, где вам потребуется получить урон. Однако и в область «*Кляц!*» вам ничего не нужно добавлять – считайте, что шум сошел вам с рук! (По крайней мере, пока не получите кубики обратно после исцеления. Нельзя всегда иметь всё бесплатно!)

Игровая зона. Разыгрывая карты в свой ход, кладите их в игровую зону перед собой. Это помогает отслеживать порядок розыгрыша ваших карт на текущем ходу. Помните: если в свой ход вам требуется перемешать стопку сброса, карты из игровой зоны не перемешиваются.

Избавиться. Эффекты некоторых карт вынуждают вас избавиться от карты. Так вы удаляете выбранную карту из колоды, что особенно полезно делать со слабыми картами, составляющими начальную колоду. Выберите одну карту из своей стопки сброса (или из игровой зоны) и в конце хода верните её в коробку.

Исцеляющий фонтан. Когда входите в помещение с ним, восстановите 1 здоровье.



Общий запас. В общем запасе ограниченное количество карт наёмников, обысков и тайных фолиантов. Карты там могут закончиться, если игроки разобрали их себе.

Опасность. За каждую карту опасности в подземном ряду вытащите дополнительный кубик из мешочка при каждой атаке дракона.



Петлистые туннели. Они начинаются на одном краю поля, и продолжаются на другом, соединяя противоположные стороны поля. Для них нужен только один сапог, как и для обычных туннелей.



Покупка. Когда берёте карту из подземного ряда (но не когда разыгрываете её с руки), возьмите указанное на ней после слова «ПОКУПКА».

ПОКУПКА



Порядок розыгрыша карт. Эффекты некоторых карт зависят от того, что у вас есть, или от того, что вы сделали в свой ход. Порядок розыгрыша карт не влияет на срабатывание этих эффектов.

Пример. На карте разведчика-мятежника сказано: «Если у вас есть другой спутник в игровой зоне, возьмите карту». Вы берёте карту независимо от того, когда разыграете карту другого спутника: до или после разведчика-мятежника.

На карте горного короля сказано: «Если у вас есть корона, + и +». Если сыграете его, а после купите корону на рынке, вы всё равно получите дополнительный меч и сапог.

На карте щёголя сказано: «За каждый *кляц!*, который делаете в этот ход, +». Вы получаете навык даже за *кляц!*, сделанный вами до розыгрыша карты щёголя.

Появление. Когда открываете карту (но до атаки дракона, которая могла случиться из-за повторного заполнения подземного ряда в конце хода), выполните указанное на ней после слова «ПОЯВЛЕНИЕ».



Рынок. На обратной стороне поля рынок представлен уже не группой клеток в центре подземелья. Вместо этого в разных уголках подземелья можно встретить странствующих торговцев.

Сбросить. Некоторые карты предписывают сбросить карту. Вы можете сбросить только те карты с руки, которые ещё не разыграны. Обычный эффект карты в этом случае не применяется, поэтому может быть выгодно сбросить карты, увеличивающие количество *кляц!* Иногда карту нужно сбросить, чтобы получить что-то.

Пример. «Ловкость рук» предписывает «сбросить карту, чтобы взять две карты». Если на руках у вас нет карт, чтобы сбросить, взять две карты вы тоже не можете.

Телепорт. Телепортация – особый способ перемещения, который позволяет вам оказаться в любом помещении по соседству с вашим. Вам не потребуется использовать сапоги или сражаться с чудовищами в туннеле. Вы сможете использовать даже запертые или односторонние проходы, которые обычно недоступны. Помните: если вы входите в кристальную пещеру (любым способом), в течение этого хода вы уже не сможете использовать сапоги.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры

Пол Деннен

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Рэйф Бейснер, Дерек Херринг, Леви Паркер, Нэйт Сторм

Оформление карт

Рэйф Бейснер, Дерек Херринг, Растислав Ле, Рауль Рамос

Производство

Эван Лоренц, Тим Мак-Найт, Кэйтлин Сэтчелл

Дополнительная разработка

Энди Клотис, Эван Лоренц, Кевин Спак

Разработчики

Дэн Бёрдик, Мэтт Нэсс, Луис Скотт-Варгас, Конли Вудс

Особая благодарность:

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

The Wizard's Chest из Денвера (wizardschest.com).



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.

Условные обозначения

Большие секреты



Большое сокровище

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



Внезапное озарение

Немедленно возьмите три карты, затем верните жетон в коробку.



Зелье великого исцеления

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



Значительное улучшение навыков

Немедленно получите 5 навыков, затем верните жетон в коробку.



Чаша

Сохраните жетон – в конце игры он принесёт 7 очков. Это не артефакт.

Товары на рынке



Корона

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



Отмычка

Позволяет использовать туннели со значком замка (также приносит 5 очков в конце игры).



Рюкзак

Позволяет переносить дополнительный артефакт (также приносит 5 очков в конце игры).

Маленькие секреты



Волшебный источник

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



Драконье яйцо

Сохраните жетон – в конце игры он принесёт 3 очка. Продвиньте фишку дракона на одну клетку по шкале ярости.



Зелье исцеления

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



Зелье силы

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



Зелье ускорения

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



Сокровище

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



Улучшение навыков

Немедленно получите 2 навыка, затем верните жетон в коробку.