CLANK! Sunken Treasures

Состязание за титул Величайшего вора в королевстве теперь проходит в новой обстановке. Лучше бы вам уметь плавать, ведь некоторые помещения в подземелье затопило. А разъярённый дракон всё так же начеку...

Состав игры

Двухстороннее поле

Планшет рынка

35 карт подземелья

Карта золотой рыбки

1 большой секрет

2 маленьких секрета

2 жетона «АКУЛА»

Подготовка к игре

«Затонувшие сокровища» позволят вам заменить поле из базовой игры на новое.

Если играете на поле ***«Затонувших сокровищ»***:

- Положите 2 жетона «АКУЛА» вместе с другими товарами в область рынка.
- Положите карту нового чудовища – золотой рыбки – в общий запас рядом с гоблином (не сбрасывайте её при победе. Все игроки могут сражаться с золотой рыбкой и/или гоблином несколько раз в каждый ход, всякий раз получая за это награду).

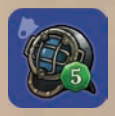
Если играете на новом поле или на одном из базовых:

- Перемешайте новый большой секрет (зелье отваги) и маленькие секреты (зелье силы и сокровище) с базовыми секретами и выложите их на поле. На новом поле есть дополнительные клетки для лишних секретов, а на базовом – нет, поэтому верните всё лишнее в коробку, не глядя.
- Положите планшет рынка рядом с полем. Это область рынка, положите туда все товары.
- Добавьте 35 новых карт ***«Затонувших сокровищ»*** в колоду подземелья базовой игры и перемешайте.

В остальном подготовка к игре идёт по обычным правилам.

Секреты ремесла

АКУЛА



На рынке появился новый товар – АКУЛА (Акваланговский Костюм, Упрощающий Любую Авантюру).

Как и другие товары, АКУЛУ можно купить на рынке за 7 золотых. В конце игры она принесёт 5 очков.

Плавание

Многие помещения на новом поле затоплены.

Если вы *начинаете* свой ход в затопленном помещении, вам нужно выплыть на поверхность, чтобы подышать! Поэтому в течение этого хода вы должны войти в незатопленное помещение. Если ход завершился, а вы этого не сделали, получите один урон... но этого можно избежать, если у вас есть АКУЛА (если у вас не осталось кубиков **клац!**, и вы должны получить урон, вас выбрасывает наружу).

Туннели между двух затопленных помещений обозначаются новым символом. Чтобы пройти через такой туннель, вы должны либо потратить два сапога, либо один сапог, если у вас есть АКУЛА.

Туннели «*Клац!*»

Некоторые туннели на новом поле помечены одним или несколькими символами **клац!** Проходя по такому туннелю, добавьте столько кубиков в область **«Клац!»**, сколько символов указано на туннеле (в ***«Затонувших сокровищах»*** это символизирует всплески воды от ныряльщика).

Телепортируясь через такие туннели, вы не добавляете **клац!** Если у вас в личном запасе не осталось кубиков, вы можете двигаться без штрафа.

Сокровищницы

Некоторые помещения на новом поле помечены символом золотого. Когда входите туда, получите указанное количество золотых.

Зелье отваги

В свой ход можете использовать новый жетон большого секрета, чтобы получить 1 сапог и 1 меч и восстановить 1 здоровье (использовав, верните в коробку).

Сброс

На многих новых картах сказано: «сбросив это». Эти эффекты применяются, когда вы сбрасываете карту в свой ход. Эффект НЕ срабатывает, когда в конце хода вы кладёте карту в стопку сброса (в игровой зоне) или когда вы впервые получаете эту карту, потратив навык.

> ***Пример.*** *Вы разыгрываете «Ловкость рук» («Сбросьте карту, чтобы взять две») и сбрасываете «Кошель» («Сбросив это, 5.»). Вы берёте две карты за «Ловкость рук» и получаете 5 за «Кошель».*

Как правило, в подобных ситуациях вам придётся сбросить карту. Однако вы можете этого избежать, если сыграете карту с таким эффектом последней в ходу. Однако тогда вы не получите награды за сброс.

> ***Пример.*** *Вы разыгрываете четыре из пяти карт на руке, а последней разыгрываете «Верхолазное снаряжение» («Сбросьте карту, чтобы +L»). У вас не осталось карт, чтобы сбросить, поэтому +L вы не получаете.*

Создатели игры

Автор игры
Пол Деннен

Продюсер
Скотт Мартинс

Художники и дизайнеры
Рэйф Бейснер, Леви Паркер, Нэйт Сторм, Дерек Херринг

Оформление карт
Рэйф Бейснер, Рауль Рамос, Растислав Ле

Производство
Эван Лоренц

Разработчики
Энди Клотис, Эван Лоренц, Кевин Спак

Русскоязычное издание

Руководитель проекта
Роман Шамолин

Главный редактор
Александр Савенков

Переводчик
Татьяна Леонтьева

Верстальщик
Даниил Власов

Корректоры
Алексей Березин, Сергей Резников, Анастасия Рыбушкина

RENEGADE GAME STUDIOS — renegadegamestudios.com

LAVKA GAMES — lavkaigr.ru

DIRE WOLF — direwolfdigital.com