

CLANK!

A DECK-BUILDING ADVENTURE

Пещеры под Логовом Дракона - самое опасное место в Королевстве. Только действительно величающие грабители смогут пробраться внутрь, украсть что-либо у дракона, да еще и выжить, чтобы потом рассказать о своих подвигах. Вы и ваши товарищи-воры бросили друг другу вызов.

На пути вы будете встречать союзников и забирать всё, что плохо лежит. Но один неверный шаг и - Бздынь! Случайный шум привлечет внимание дракона, а каждое украденное у него сокровище только увеличит его ярость. Молитесь, чтобы ваши друзья были громче, чем вы, если хотите выбраться из пещеры живым...

Компоненты



Двухстороннее игровое поле



Карты резерва

15 "Наёмник", 12 "Книга Тайн",
15 "Исследование", 1 "Гоблин"



4 стартовых колоды по 10 карт

Каждая содержит:

6 "Взломать сундук", 2 "Споткнулся!"
1 "Шаг Вперед", 1 "Проскользнуть мимо"



Колода подземелья

100 карт



7 Артефактов



11 Основных тайн



18 Малых тайн



120 кубиков Бздынь!
по 30 каждого цвета



Маркер дракона



24 Кубика дракона



2 Ключа



2 Рюкзака



3 Короны



3 Идола обезьян



4 Маркера мастерства



Золото



Четыре фишки игроков



Мешок дракона

Подготовка

A Каждый игрок берет 30 кубиков *Бздынь!* и кладет их перед собой

Так же получает фигурку соответствующего цвета и 10 стартовых карт:

- 6 Взломать сундук
- 2 Споткнулся!
- 1 Проскользнуть мимо
- 1 Шаг вперед

Поместите жетоны на игровое поле следующим образом:

B  Поместите семь Артефактов (от 5 до 30) лицом вверх на места, отмеченные соответствующими числами.

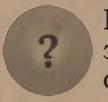
Если в игре менее 4-х игроков, перед размещением артефактов, перетасуйте их лицом вниз и уберите из игры несколько случайных.

При игре втроем, уберите один Артефакт в коробку.

При игре вдвоем, уберите два Артефакта.

C  Перемешайте Основные тайны лицом вниз, затем поместите по одной случайным образом в каждую Основную секретную комнату.

Оставшиеся неиспользованными Тайны верните в коробку, не подсматривая (они не участвуют в игре)

D  Перемешайте Малые тайны лицом вниз, затем поместите по **две** случайным образом в каждую Малую секретную комнату.

E Поместите рыночные жетоны в Магазин:



Два ключа



Два рюкзака



Три короны (10, 9 и 8)

F  Поместите три Идола обезьян на каждую клетку Храма обезьян.

G  Поместите маркеры Мастерства рядом с верхним левым углом игрового поля, по одному для каждого игрока.

H Поместите жетоны Золота (1 и 5) в Банк, рядом с игровым полем.

I Поместите Маркер дракона на Трек ярости.

В игре на четверых, поместите на первое поле.

В игре на троих, поместите на второе.

При игре вдвоем - на третье поле.

J Поместите 24 кубика дракона (черные) в Мешок дракона и положите его рядом с игровым полем.

K Поместите карту монстра “Гоблин” в резерв возле игрового поля, рядом со стопками “Наемник”, “Исследование” и “Книга тайн”.

L Перемешайте Колоду подземелья и выложите из неё шесть карт лицом вверх, чтобы сформировать Подземелье.

Если у каких-либо из этих карт есть символ Атаки дракона с правой стороны, замените их на другие без этого символа, затем скинутые замешайте обратно в колоду.



Оставьте место рядом с Колодой подземелья для сброса.

M Каждый игрок ставит свою фигурку за пределами подземелья, в верхней левой части игрового поля, затем перетасовывает личную колоду из 10-ти карт и берёт пять себе на руку.

N Самый коварный игрок ходит первым (или вы можете выбрать случайно). Ход переходит по часовой стрелке от первого игрока. Первый игрок кладёт 3 кубика *Бздынь!* в Зону шума. 2-й игрок - 2 кубика. Третий и четвертый игроки (если есть) 1 и 0 соответственно.

Следующий пример показывает раскладку на “лицевой” стороне игрового поля, которая рекомендуется для первой игры. С обратной стороны вас ждет другое подземелье!

G



M



C

E

N

D

B

F



A

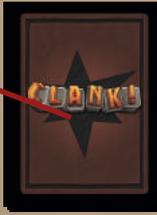


H



I

L



J



K



Ты точно хочешь быть вором?

CLANK! это колодостроительная игра. У каждого игрока есть личная колода, а её формирование - часть игры.

Каждый игрок начинает с пятью картами на руке и разыгрывает их в любом порядке на своё усмотрение. Большинство карт дают ресурсы. В игре три типа ресурсов:



ОПЫТ, используется для приобретения новых карт в вашу колоду.



АТАКА, используется для борьбы с монстрами, которые заполонили подземелье.



ШАГИ, используются для перемещения по игровому полю.

Каждый раз, когда вы приобретаете новую карту, вы кладёте её лицом вверх в свою стопку сброса. Каждый раз, когда вам нужно взять карту на руку, а ваша колода закончилась, вы перетасовываете свою стопку сброса и переворачиваете её лицом вниз, чтобы сформировать новую колоду. При перемешивании сброса, новые карты становятся частью вашей расширенной и улучшенной колоды!

Все игроки начинают с одинаковыми колодами, но в процессе игры они получают различные новые карты. Поскольку карты могут по-разному влиять на игру, колода каждого игрока (а с ней и стратегия) будет становиться всё более и более разнообразной по мере того, как продвигается игра.



Шаг 1: Цели

Условия вашей воровской задачи ясны: каждый должен войти в подземелье и украсть у Дракона артефакт. После чего сбежать с ним из подземелья. Технически, ваше выживание не обязательно, хотя и очень предпочтительно.

Во время игры у вас есть две задачи:

Украсть Артефакт и избежать ярости дракона, вернувшись туда, откуда вы начали свой поход в подземелье.

Обычно, вы можете взять только один Артефакт, и, как только вы украли его, он остается у вас навсегда. Выбирайте с умом!

Наберите достаточное количество очков с помощью вашего Артефакта и других беспризорных находок, чтобы обогнать ваших соперников и получить титул Величайшего Вора в Королевстве!



Этот Артефакт не слишком дорогой, но, по крайней мере, до него легко добраться. Не забудьте собрать больше добычи, чтобы превзойти своих соперников!



Этот Артефакт стоит гораздо дороже, но путь к нему длинный и опасный. Удостоверьтесь, что вы сможете покинуть подземелье, как только вы его украдёте!



Шаг 2: План

Кража у дракона - вовсе не простая работенка. Вам придётся пробираться по руинам, иметь дело с монстрами и красть ценные сокровища.

В свой ход вы можете использовать собранные вами ресурсы - “Опыт”, “Атака” и “Шаги” - для совершения любого из данных действий. Вы можете выполнять каждое действие столько раз, сколько захотите, если у вас хватает для этого ресурсов. Вы можете подождать и выполнить свои действия после того, как вы сыграете все свои карты, или можете выполнять действия между розыгрышем карт, как хотите.

Приобретение новых карт

Вы можете использовать Опыт для получения карт с синими рамками из Подземелья (которые меняются по ходу игры) или карты с желтыми рамками из Резерва (которые одинаковы всю игру).



Стоимость карты находится в нижнем правом углу. После того как вы оплатите стоимость, поместите карту в свою стопку Сброса. Теперь это часть вашей колоды.

Использование Трофеев

Трофеи - это карты с фиолетовыми рамками в Подземелье.

Трофеи можно активировать с помощью Опыта, но они не становятся частью вашей колоды. Вместо этого вы выполняете текст действия, указанный на карте, а затем кладёте её в сброс Подземелья (рядом с Колодой подземелья).

Цена опыта Трофея находится в нижнем правом углу.

Сражение с Монстрами

Монстры - это карты с красными рамками в Подземелье. Вместо того, чтобы получать монстров за Опыт, вы сражаетесь с ними, используя Атаку.



В правом нижнем углу карты Монстра указано количество Атаки, необходимое для победы над ним.

Когда вы сражаетесь с монстром, вы получаете награду, указанную в её тексте. Затем карта помещается в сброс Подземелья (не в вашу личную стопку сброса).

Вы также можете сразиться с Гоблином из Резерва. Он не уходит в сброс при победе. Каждый игрок может сразиться с ним любое количество раз за ход, каждый раз получая награду.

Покупки в Магазине

Магазин - это несколько пещер на поле, где торговцы предоставляют свои услуги тем, кто исследует Подземелье. Если вы находитесь в комнате Магазина, вы можете что-либо купить.

Все предметы в Магазине стоят 7 золотых. Каждую вещь, которую вы покупаете, кладёте перед собой. Товары, доступные в Магазине, описаны в Памятке.



Перемещение по Тоннелям



Шаги - это ресурс, за счет которого вы передвигаетесь по тоннелям подземелья. Каждый Шаг позволяет переместиться из одной пещеры подземелья в другую.

Некоторые тоннели имеют специальные правила:

В тоннелях со значками ног требуется два Шага, вместо одного.



Тоннели со значками монстра наносят столько урона, сколько этих значков, когда вы проходите по нему. За каждый ресурс Атаки, который у вас есть, вы получаете на 1 урона меньше (но вы не можете использовать Атаку для перемещения).



Вы не можете пройти через тоннель со знаком замка, если у вас нет жетона Ключа (купленного в Магазине).



Через тоннель со значком стрелки можно пройти только в направлении стрелки - обычно, вы не можете двигаться через такой тоннель в противоположном направлении.

Когда вы переходите в Пещеру, вы можете взять один из жетонов на ней (Малая тайна, Основная тайна, Идол обезьяны или Артефакт) и положить его перед собой.

Когда вы воруете Артефакт, переместите Маркер дракона на следующее деление по Треку ярости.

При переходе в пещеру, вы можете взять только один жетон (если в Пещере лежит более одного жетона, вы должны выйти и снова войти, чтобы взять другой).

Вы не можете взять Артефакт, если у вас он уже есть.

Вам не обязательно брать жетон, если вы этого не хотите (возможно, вы решите пропустить один артефакт, чтобы пойти дальше и взять более ценный).

Когда вы берёте жетон Малой или Основной тайны, переверните его. Жетоны тайн описаны в конце правил.



Каждый раз, когда вы заходите в Кристальную пещеру, вы устаёте после блужданий по её зеркальным лабиринтам и не можете больше использовать Шаги в этом ходу. Вы все еще можете переместиться с помощью Телепортации (описано в **Особых обозначениях**), но вы не сможете использовать Шаги до своего следующего хода.

Существуют два основных эффекта, указанных на многих картах:

Возьмите золото

2 Когда вы берёте золото, берите его из банка и кладите перед собой. Каждое золото приносит 1 очко в конце игры, но вы также можете использовать его для других целей, например: покупка предметов в Магазине.

Бздынь!

Некоторые карты заставляют вас шуметь. Когда это происходит, добавьте определенное количество ваших кубиков *Бздынь!* в Зону шума на игровом поле.

Некоторые очень хитрые карты помогут вам не шуметь. Играя их, вы убираете один из ваших кубиков *Бздынь!* из Зоны шума. Если у вас нет кубиков *Бздынь!* в Зоне шума, то вместо этого не добавляйте их туда от других сыгранных карт в этот ход. В конце любой оставшийся “*анти-шум*” не учитывается.

После того, как вы сыграли все свои карты и использовали столько своих ресурсов, сколько хотели, ваш ход заканчивается. Поместите карты, которые вы сыграли в свою стопку сброса, и возьмите пять новых для следующего хода. Любые оставшиеся Опыт, Атака и Шаги пропадают, поэтому используйте ресурсы с умом!

Зеленый игрок делает свой ход, разыгрывая следующие карты:



Зеленый игрок выполняет действия написанные на своих картах, в порядке розыгрыша. Добавляет 1 Бздынь! в Зону шума картой “Споткнулся”, затем убирает его разыгрывая “Двигаться бесшумно” (у него осталась еще -1 Бздынь!, который он может использовать в свой ход, если будет шуметь).

У него в общей сложности два Шага, которые он использует для перемещения по двум различным тоннелям. Он завершает движение в Хрустальной пещере и не может перемещаться дальше в этот ход, даже если бы у него было больше Шагов.

Он использует две Атаки, чтобы сразиться с Орком-пехотинцем в Подземелье. Затем получает 3 золота (как указано на карте “При победе”) и помещает монстра в стопку сброса Подземелья.

Он использует все 3 Опыта, чтобы взять Кобольда-торгаши из Подземелья, поместив его в свой сброс (он приобрел эту карту только что; он не получает от нее эффектов в виде золота и опыта, пока не перетасует свой сброс, не возьмет эту карту на руку и не разыграет её). Разыграв все карты с руки и используя все ресурсы, которые ему доступны, зеленый игрок заканчивает свой ход.



Шаг 3: Дракон

Королеву Драконьего логова зовут Никтотраксиан, но мы ласково зовем её Ники. Она не очень рада тому, что мы шастаем по её логову и воруют Артефакты у неё из под носа.

В конце хода каждого игрока, если в Подземелье не хватает карт (до 6-ти), выложите новые карты из Колоды подземелья. Если на какой-либо из выложенных карт есть символ Дракона, то Дракон атакует! (но только один раз, независимо от того сколько символов Дракона на разных картах)



Чтобы выполнить атаку, возьмите все кубики *Бздынь!* в Зоне шума и поместите их в Драконий мешок. Встряхните его и достаньте кубики из мешка, в количестве, указанному на текущем делении Трека ярости. Каждый черный кубик откладывается, а каждый цветной - это урон его владельцу (все остальные кубики остаются в мешке - они могут быть вытащены позже). Чем больше вы шумите, тем выше вероятность, что Дракон заметит и атакует именно вас. Следите за уровнем вашего Шума - это ключ к выживанию! Ярость дракона увеличивается в течении всей игры.

Каждый раз, когда крадут Артефакт или Драконье яйцо (жетон Малой тайны), продвиньте Маркер дракона на следующее деление по Треку ярости. Это может привести к увеличению количества кубиков необходимых для следующей атаки Дракона. Чем больше цветных кубиков, тем более опасной и смертельной становится игра. Будьте осторожней!

В конце хода желтого игрока в Подземелье осталось только три карты. Три карты открываются из Колоды подземелья, чтобы заполнить пустые места. На двух картах есть символ атаки дракона. Все кубики из Зоны шума помещаются в Мешок дракона. Маркер дракона сейчас находится на пятом делении Трека ярости, поэтому из мешка вытаскивают четыре кубика. Один кубик черный. Он откладывается в сторону и никого не атакует. Второй - зеленый, поэтому зеленый игрок получает один урон. Последние два - желтые, и желтый игрок получает два урона.

Шаг 4: Бегство

Подземелье не лишено опасностей. Мастер-вор должен быть хорошо подготовлен, чтобы сохранить физическую форму и украсть, как можно больше. Помните, что у кражи два самых главных препятствия: быть пойманным или быть мёртвым.

Здоровье каждого игрока отслеживается на счётчике в нижней правой части игрового поля. Когда вы получаете урон - выкладываете кубики на счетчик здоровья вашего цвета слева направо.

Если урон нанесён от атаки Дракона, используйте кубики, которые вытащили из Мешка дракона.

Если вы решили получить урон, пройдя через тоннель со значком монстра без использования ресурса Атака, возьмите кубики из личного запаса. Вы не можете получить урон таким образом, если нужно полностью заполнить ваш счетчик здоровья!

 Некоторые эффекты могут излечить урон, нанесённый вам. Когда вы лечитесь, верните кубик своего цвета с счетчика здоровья в личный запас. Его можно использовать снова. *Бздынь!*

Если ваш счетчик здоровья полностью заполнен, то вы убиты или теряете сознание. Дальше все зависит от успеха:

Если вы украли Артефакт и вышли из Глубин, то теряете сознание и вас спасают горожане. Можете подсчитать заработанные очки.

Если вы еще не украли Артефакт или застряли в Глубинах, тогда вас уже не спасти. Вы уже не конкурент, хотя, это должно интересовать вас меньше всего.

Как только вы украли Артефакт, вы можете отправиться назад к выходу из подземелья. Если вы успеете сбежать до того, как вас убьют, то получите жетон Мастерства, который принесет еще 20 очков славы!



Помните, что если у вас еще нет Артефакта, вы не можете покинуть подземелье, да и спасти вас тогда не за чем!



} Глубины

Шаг 5: Финишная черта

Чувство времени играет решающую роль в ограблении. Быть съеденным драконом намного хуже, чем быть бедным! Но нет ничего плохого в том, чтобы бросить своих конкурентов умирать, как только вы совершили преступление и скрылись.

Когда игрок покидает подземелье или теряет сознание, он больше не совершает ходов. Он больше не добавляет кубиков *Бздынь!* в Зону шума. Карты, которые влияют на всех игроков, не влияют на него. Если кубики его цвета вытаскиваются из Мешка дракона, урон не наносится - они считаются, как черные кубики.



Кроме того, **первый игрок**, который покидает подземелье или теряет сознание, перемещает свою фишку на первое (крайнее левое) деление Обратного отсчёта возле входа в подземелье. В следующий ход, вместо совершения действий, он перемещает свою фишку на следующее деление и выполняет его эффект (другие игроки, позже покидающие подземелье или теряя сознание, не используют Обратный отсчёт).

Со второго по четвертое деление Дракон атакует. Достаньте кубики из Мешка дракона, прибавляя к каждой из этих атак: 1 дополнительный кубик для второго деления, 2 для третьего и 3 для четвертого.

На пятом делении Дракон мгновенно убивает всех игроков, которые ещё находятся в его логове.

Как только все игроки выходят из подземелья или теряют сознание, игра заканчивается. Все игроки, оставшиеся в живых начинают подсчёт добычи:



Стоимость украденного Артефакта.



Очки от любых других жетонов, которые они стащили.



Очки, равные сумме накопленного золота.



Очки на картах в личной колоде (в правом верхнем углу каждой карты).

Игрок с наибольшим количеством очков является победителем и объявляется Величайшим воров в Королевстве! В случае ничьей, выигрывает игрок с самым ценным Артефактом.

Особые обозначения

Никогда не бойтесь исследовать Тайны, ведь не знаешь, что может спасти тебе жизнь.

При покупке - текст в нижней части карты выполняется один раз, при покупке карты из Подземелья (не работает при розыгрыше с руки).



При появлении - текст под рисунком карты. Выполняется при появлении карты в Подземелье (до атаки Дракона, в том числе, вызванной появлением этой карты).



Опасность - текст под рисунком карты. Если находится в Подземелье, вы вытаскиваете дополнительный кубик каждый раз, когда Дракон атакует.



Сбросить карту - некоторые карты просят вас сбросить другую, не сыгранную, карту с руки. Данная карта не разыгрывается, это может быть полезно, чтобы избежать розыгрыша карт, которые делают *Бздынь!* Если вам нужно сбросить карту, для выполнения чего-либо, вы обязаны сбросить, чтобы это получить.

Пример: в карте "Ловкость рук" сказано "Сбросьте 2 карты, и возьмите 2 карты". Если у вас нет карт в руке, чтобы сбросить, вы не можете взять карты.

Фонтан исцеления - когда вы входите в пещеру с Фонтаном, исцелите один урон.



Магазин - на обратной стороне игрового поля Магазин не представлен одной группой пещер в центре подземелья. Вместо этого, бродячие торговцы могут быть найдены по всему подземелью.

Взаимодействие карт - некоторые карты имеют эффекты, которые зависят от других карт на руке или ваших предметов. Вы получаете эффект, даже если сыграли эту карту, а потом необходимую в условиях.

Примеры: На карте "Разведчик-мятежник" написано "Если у вас сыгран ещё хотя бы один компаньон возьмите одну карту". Вы берёте одну карту не зависимо от того, играете ли вы другого компаньона до или после "Разведчика-мятежника".

На карте "Король под горой" написано "Если у вас есть корона, то получите + [Red Circle with Slash] и + [Yellow Square]". Если вы играете его, а затем покупаете корону из Магазина, вы сразу же получаете дополнительные Атаку и Шаг.

Карта "Бахвальство" гласит "Получите + [Blue Diamond] за каждый сделанный вами Бздынь! в этот ход". Вы получаете Опыт даже за Бздынь!, сделанный до розыгрыша этой карты.

Игровая зона - когда вы играете карты во время своего хода, они идут в Игровую зону перед вами. Это помогает отслеживать карты, которые вы разыгрываете. Обратите внимание, что если вам нужно перетасовать ваш сброс во время своего хода, эти карты не замешиваются.

Резерв - карты "Исследование", "Наемник" и "Книга тайн" в Резерве ограничены. Обратите внимание, что они могут закончиться, если игроки приобретут их все.

Закончились кубики Бздынь! - если у вас закончились кубики *Бздынь!*, то вы не можете пройти по тоннелю с Монстром, получая урон. Но, вы также, не можете добавлять кубики в Зону шума. "*Вы ужас летящий на крыльях ночи...*" (по крайней мере, пока вы не вернете кубики за счет исцеления, не быть же Чёрным плащом вечно).

Телепорт - это особая форма передвижения, которая позволяет переместиться в любую соседнюю с вами Пещеру. Вам не нужно использовать Шаги или сражаться с Мострами в тоннелях. Вы даже можете использовать заблокированные или односторонние тоннели через которые обычно не возможно пройти. Помните, что останавливаясь в Хрустальной пещере (любым способом), вы не можете использовать Шаги для перемещения в этом ходу.

Уничтожить карту - некоторые эффекты могут уничтожать карты. Удалите выбранную карту из вашей колоды. Это отличная возможность, чтобы избавиться от относительно слабых карт, которые присутствуют в стартовой колоде. Когда вы уничтожаете карту, вы выбираете из личного сброса (или разыгранных карт) и убираете её из игры в конце вашего хода.

"Смежные" тоннели - тоннели, выходящие за край игрового поля, переносят вас на противоположную сторону. Они требуют только одного Шага, как и другие обычные тоннели.



Credits

Game Concept and Design

Paul Dennen

Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Card Illustration

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

Additional Game Design

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Game Development

Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

Special thanks to:

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

The Wizard's Chest in Denver (wizardschest.com)

Бёрстка: ObRez



www.direwolfdigital.com
[www.twitter.com/direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)
www.facebook.com/direwolfdigital



www.renegadegamestudios.com
[www.twitter.com/playrenegade](https://twitter.com/playrenegade)
www.facebook.com/playrgs

Обозначения жетонов

Основные тайны



Зелье Большого Исцеления

Используйте в свой ход, чтобы исцелить 2 урона. *(Сохраняйте до использования, затем верните в коробку)*



Великое Повышение Навыков

Немедленно получите 5 Опыта, затем верните жетон в коробку.



Великая Кража

Этот жетон считается как 5 золота. Вы можете сохранить его до конца игры или потратить в Магазине.



Вспышка Гениальности

Сразу возьмите три карты, затем верните жетон в коробку.



Грааль

Сохраните этот жетон - он приносит 7 очков в конце игры. Это не Артефакт.

Товары



Ключ

Позволяет использовать тоннели с замком *(также приносит 5 очков в конце игры)*.



Рюкзак

Позволяет украсть 1 дополнительный Артефакт *(также приносит 5 очков в конце игры)*.



Корона

Приносит указанное на жетоне количество очков *(каждый игрок получает самую ценную Корону, когда покупает её в Магазине)*.

Малые тайны



Зелье Исцеления

Используйте в свой ход, чтобы исцелить 1 урон *(сохраняйте до использования, затем верните в коробку)*.



Зелье Скорости

Используйте в свой ход, чтобы получить 1 Шаг *(сохраняйте до использования, затем верните в коробку)*.



Зелье Силы

Используйте в свой ход, чтобы получить 2 Атаки *(сохраняйте до использования, затем верните в коробку)*.



Повышение Навыков

Немедленно получите 2 Опыта, затем верните жетон в коробку.



Кража

Этот жетон считается как 2 золота. Вы можете сохранить его до конца игры или потратить в Магазине.



Волшебный Источник

В конце этого хода уничтожьте карту из своей стопки Сброса или разыгранных карт. Верните жетон в коробку.



Яйцо Дракона

Сохраните этот жетон - он приносит 3 очка в конце игры. Передвиньте Маркер дракона на следующее деление по Треку ярости.