

КЛАНК! В! КОСМОСЕ!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ПУЛЬСАРКАДА

Что может быть круче, чем обчистить галактического тирана? А если при этом выпадает возможность порубиться в видеоигры? В «Пульсаркаде» вы будете красть артефакты лорда Тираниуса, зарабатывая очки на аркадных игровых автоматах из его коллекции. Не упустите шанс разграбить хранилище, а потом спустить добычу на чёрном рынке. А ещё можно провести научный эксперимент и клонировать себя! Или поучаствовать в гонке! Или потешить жаждущую крови публику в Театре опасностей...

Состав игры



Пульт Управления
Пульсаркадой (ПУП)



3 двухсторонних
фрагмента поля



18 игровых автоматов
8 разных типов



Кредиты
Добавьте в банк



4 фишки
гонщиков



Фишка босса
Для создания атмосферы
можете использовать
аркадную версию фишки
лорда Тираниуса



2 набора маскировки



4 жетона
исследований

Подготовка

В дополнении «КЛАНК! В! КОСМОСЕ! Приключения. Пульсаркада» появляются новые фрагменты поля. Собирая поле, используйте фрагменты грузового отсека и коридора из игры «КЛАНК! В! КОСМОСЕ!», а командный отсек замените на ПУП из этого дополнения.

Чтобы завершить сборку поля, можете либо использовать сразу все 3 оставшихся фрагмента поля из этого дополнения, либо сочетать их с любыми другими фрагментами поля из игры «КЛАНК! В! КОСМОСЕ!» или других дополнений.

ПУП несовместим с полем из дополнения «КИБЕРСТАНЦИЯ-11» (потому что командир Преон не любит аркадные игры). Все остальные фрагменты поля из этого дополнения можно использовать при игре с «КИБЕРСТАНЦИЕЙ-11».

Используйте все 6 артефактов (разместите их лицевой стороной вверх на клетках ПУП), даже если вы играете менее чем вчетвером.



Разместите на планшете рынка наборы маскировки (в дополнение к имеющимся товарам).

Разделите игровые автоматы по типам на 8 стопок и разместите их возле поля, рядом с ПУП.



При игре вдвоём используйте только 1 набор маскировки. Кроме того, верните в коробку по 1 игровому автомату каждого типа. Таким образом, у вас останется по 2 автомата с играми «Логово дракона» и «Пинг» и по 1 каждого из оставшихся типов.

Некоторые фрагменты поля из этого дополнения требуют дополнительной подготовки и компонентов, о чём рассказывается далее в этом буклете правил.

Дальнейшую подготовку к игре выполняйте согласно правилам базовой игры «КЛАНК! В! КОСМОСЕ!».

Попытка присвоения

Благодаря ПУП и игровым автоматам «Пульсаркады» в игре появляется новый способ кражи артефактов.

В свой ход вы можете выполнить новое действие: получить игровой автомат. Чтобы сделать это, выполните условия, указанные на любом из находящихся в общем запасе возле поля игровых автоматов, и сообщите об этом соперникам. Затем возьмите этот игровой автомат и положите перед собой. Он остаётся у вас до конца игры. В свой ход вы можете получить несколько игровых автоматов, но иметь несколько игровых автоматов *одинакового типа* нельзя.

В свой ход Лена разыгрывает несколько карт, среди которых «Мартышкобот-30000», «Вундеркинд» и «Блок памяти». В результате розыгрыша карт «Мартышкобот-30000» и «Вундеркинд» она получает 4 клац! Лена берёт игровой автомат «Пинг» и кладёт перед собой (хотя розыгрыш карты «Вундеркинд» из фракции учёных позволяет «Мартышкоботу-30000» убрать 3 клац!, в данном случае это не имеет значения). Розыгрыш «Блока памяти» позволил бы ей также получить игровой автомат «Тиранитрон», но такой игровой автомат у Лены уже есть, а взять второй нельзя.



Как и в случае с командным отсеком в игре «КЛАНК! В! КОСМОСЕ!», попасть в ПУП можно, только взяв 2 порта данных в 2 разных модулях и получив жетон кода. Войдя в ПУП, доберитесь до 1 из 2 **клеток присвоения**, чтобы выкрасть артефакт.



Находясь на клетке присвоения, вы можете выкрасть артефакт, сложив все символы монет на всех своих игровых автоматах. В дополнение вы можете пройти «Проверку навыков» следующим образом: подсчитайте все навыки, которые вы получили в этот ход (потраченные и непотраченные). Если вам удалось получить не менее 6 навыков, добавьте к своему итогу 1 монету. Если вы получили не менее 8 навыков, добавьте вместо этого 2 монеты. Наконец, находясь на клетке присвоения с символом «+2», добавьте к своему итогу 2 монеты.

Под артефактами на поле указана их стоимость в монетах. Итоговое количество ваших монет определяет самый ценный артефакт, который вы сможете выкрасть (но вы также можете выкрасть и артефакт меньшей ценности). Как обычно, вы не можете взять жетон артефакта, если у вас уже есть один артефакт. Поэтому, вероятно, вы предпочтёте не брать артефакт, если рассчитываете позже набрать побольше монет (получив игровые автоматы или пройдя «Проверку навыков» с лучшим результатом).



Лена оказалась на клетке присвоения ПУП с символом «+2». К 4 монетам, которые она получила за свои игровые автоматы, она добавляет эти 2. В этот ход Лене удалось получить только 5 навыков, поэтому пройти «Проверку навыков» она не сможет. За 6 монет она может выкрасть любой артефакт ценностью не более 20 очков, но один из соперников уже забрал артефакт ценностью 20 очков, поэтому Лена может либо выбрать артефакт ценностью 15 очков, либо подождать следующего хода. Возможно, ей удастся получить больше игровых автоматов или 6 и более навыков, чтобы улучшить результат «Проверки навыков».

Как только вы украдёте артефакт, получать игровые автоматы вы уже не сможете.

В игре 8 типов игровых автоматов, которые можно получить, выполнив указанные условия:

«**Контра-Конг**»: иметь контрабанду. У вас должен быть товар контрабанда. Разыгрывать свойство карты, требующее иметь контрабанду, не нужно.

«**Космолёт**»: использовать платформу. Иметь пропуск недостаточно — вы должны переместиться с помощью платформы.

«**Логово дракона**»: получить не менее 6 урона в любой момент вашего хода. После получения игрового автомата вы можете восстановить здоровье любым способом.

«**Пинг**»: получить не менее 4 клац! (в течение 1 хода). Кубики клац!, уже находящиеся в области «Клац!» на момент начала вашего хода, не считаются. Вы можете получить игровой автомат, даже если разыграете карты, позволяющие убрать клац!

«**Смертельный инстинкт**»: победить 3 «ГОб-ЛИНов» или 2 «Тираниботов» (в течение 1 хода).

«**Снек-мэн**»: поглотить силовой кристалл, находясь в ПУП. Это можно сделать на любой клетке ПУП, вернув 1 из ваших силовых кристаллов в банк. Вы можете поглотить Шестой кристалл (жетон большого секрета), вернув его в коробку.

«**Стоп-шлёп**»: потерять 3 сапога. Намеренно не используйте 3 сапога, полученных в свой ход. Вы можете сделать это, даже остановившись на посту охраны (из-за чего использовать сапоги всё равно было бы невозможно).

«**Тиранитрон**»: разыграть «Блок памяти». Просто *купить* эту карту недостаточно. Этот игровой автомат приносит 2 монеты.

Новый товар на рынке

В этом дополнении на рынке появляется новый товар:



Набор маскировки

Купив его, немедленно получите –3 клац! (также принесёт 7 очков в конце игры).

Новые фрагменты поля

Каждая сторона 3 стандартных фрагментов поля в этом дополнении подчиняется особым правилам.

Чёрный рынок

На каждой клетке рынка на этом фрагменте поля действуют особые правила покупки товаров. Здесь недостаточно просто потратить 7 кредитов, как при покупке на обычном рынке.



Потратьте 5 кредитов вместо 7 и получите 2 *кляц* (если в вашем запасе недостаточно кубиков *кляц*, то купить товар вы тоже не можете).



Товары стоят по 7 кредитов, как обычно, но за каждый купленный товар возьмите по 1 карте.



Товары стоят по 8 кредитов. За каждый купленный товар восстановите 1 здоровье.



Товары стоят по 9 кредитов. За каждый купленный товар получите по 1 силовому кристаллу (если есть).

Камеры клонирования

На этом фрагменте есть 3 клетки, где вы можете клонировать себя. Оказавшись на клетке клонирования, вы можете положить свой кубик *кляц* на пустой квадрат внутри неё. Каждый игрок может оставить не более 1 кубика в каждой из 3 камер клонирования.

Во время атаки босса, если из мешочка был вытащен красный кубик, охотник за головами атакует вашего клона вместо вас. Вместо того чтобы получить 1 урон, переместите 1 свой кубик из любой камеры клонирования в область «*Кляц*». Игроки, у которых нет клонов, получают урон по обычным правилам.



Театр опасностей

Во время подготовки к игре каждый игрок ставит фишку гонщика своего цвета на нулевую отметку шкалы опасных трюков на этом фрагменте поля.

Раз в ход вы можете потешить кровожадную публику в Театре опасностей: если вы получили не менее 3 *кляц*, переместите своего гонщика на 1 деление по шкале на следующее по возрастанию значение. Кубики *кляц*, уже находящиеся в области «*Кляц*» на момент начала вашего хода, не считаются. Гонщик перемещается, даже если у вас есть возможность убрать *кляц*. Однако если в вашем запасе недостаточно кубиков *кляц*, то переместить гонщика вы тоже не можете.



Шкала опасных трюков состоит из 4 уровней (нулевая отметка — это тоже уровень). Достигнув 3-го уровня, вы открываете особую способность: каждый ход, начиная с текущего и до конца игры, вы получаете 1 дополнительный меч. Достигнув 4-го уровня, вы открываете ещё одну особую способность: до конца игры вы не обязаны останавливаться на постах охраны.

В конце игры при подсчёте очков каждый игрок добавляет к своему результату столько очков, сколько указано на его делении на шкале опасных трюков (от 0 до 17).



Переместившись на данную клетку на этом фрагменте поля, вы получаете 2 *кляц*!

Гоночный трек

Во время подготовки к игре каждый игрок ставит фишку гонщика своего цвета на стартовую отметку гоночного трека на этом фрагменте поля.

Во время вашего хода перемещайте своего гонщика на 1 деление по треку каждый раз (кроме самого первого), когда покупаете карту из космического ряда или побеждаете врага в космическом ряду. Карты из общего запаса (купленные или побеждённые) на гонщика не влияют, как и карты, которые вы убрали из космического ряда другими способами (не покупая или не побеждая).

В свой ход Миша получил 5 навыков и 4 меча. Используя 2 меча, он побеждает «Робота-убийцу». Это первая карта, которую он купил или победил в космическом ряду, поэтому гонщик остаётся на месте. Даже победив «ГВБ-ЛИНА» с помощью 2 оставшихся у него мечей, Миша всё равно не сможет переместить своего гонщика, потому что «ГВБ-ЛИН» не находится в космическом ряду.



Если Миша решит потратить 5 навыков на покупку карт «П.А.П.КА.» и «Смело вперёд» из общего запаса, гонщик всё также останется на месте. Поэтому он решает купить «Попильва» (стоимостью 2) и «Космического пирата» (стоимостью 3), что позволяет переместить гонщика на 2 деления.

Также Миша использует «Экзотика», разыгранного в этот ход, чтобы избавиться от карты «Заключённый солдат» в космическом ряду. Однако из-за того, что эта карта не была куплена или побеждена, переместить гонщика ещё на 1 деление нельзя.



Положив кубик данных на 1 из портов данных на этом фрагменте поля, переместите гонщика на 1 деление.

Если ваш гонщик оказался на делении с символом кредитов, немедленно возьмите из банка указанное количество кредитов.

Перемещаясь с этого деления гоночного трека, выберите 1 из 2 дорожек, по которой продолжите гонку. Вернуться назад и выбрать другую дорожку вы не сможете.



Если гонщик пересёк финишную черту, поставьте его на самую высокую позицию среди доступных на пьедестале почёта.

В конце игры при подсчёте очков каждый игрок добавляет к своему результату столько очков, сколько указано на соответствующей клетке на пьедестале почёта. Если ваш гонщик не пересёк финишную черту, гонка не приносит вам очков.

Исследовательская лаборатория

Во время подготовки к игре возьмите 4 жетона исследований и положите каждый из них на соответствующий порт данных на этом фрагменте поля.



Кладя кубик данных на такой порт, возьмите жетон исследования и положите перед собой. Он остаётся у вас до конца игры. Некоторые порты данных вынуждают вас получать *кляц!*, чтобы забрать жетон исследования (соответствующий символ указан на порте данных).

Если у вас есть жетон исследования, то теперь до конца игры каждый ход (начиная с текущего) вы можете использовать особую способность. **Раз в ход**, разыгрывая карту из общего запаса («П.А.П.КА», «Смело вперёд» или «Блок памяти»), получайте бонус за свой жетон исследования.

Бонусы на жетонах исследований:



1 навык



2 меча



1 сапог



Взять карту и получить 1 *кляц!* (вы не можете отказаться от карты, чтобы избежать получения *кляц!*)

Хранилище

На этом фрагменте поля находятся 2 отдельных хранилища с общей системой накопления кредитов.



Каждый раз, доставая из мешочка чёрный кубик, не откладывая его в сторону, а кладите в ячейку одного из двух хранилищ. Заполняйте ячейки согласно стрелкам, кладя следующий кубик сначала в нижнюю пустую ячейку, а затем в верхнюю. Если все ячейки заполнены, откладывая чёрные кубики в сторону как обычно.

Перемещаться в хранилища нельзя, зато их можно разграбить через соседние с ними помещения. Оказавшись в соседнем с хранилищем помещении, вы можете получить 3 *кляц!* Если сделаете это, возьмите столько кредитов, сколько указано рядом с последней заполненной ячейкой этого хранилища. Затем уберите из этого хранилища все чёрные кубики и отложите в сторону (убрав с поля). Если в вашем запасе недостаточно кубиков *кляц!*, разграбить хранилище вы тоже не можете.

*Вы можете разграбить жёлтое хранилище, прорыв туда через любое из 3 указанных помещений и получив там 3 *кляц!* В текущий момент вы можете забрать 6 кредитов, а затем убрать оттуда 3 кубика (оставив 4 кубика в другом хранилище).*

В следующий раз, вытащив из мешочка чёрные кубики, заполните ими опустевшие ячейки жёлтого хранилища. 4-й чёрный кубик попадёт уже в следующую ячейку другого хранилища.



Обратите внимание: подходы ко второму хранилищу заблокированы тем же символом, который запрещает доступ в ПУП (или в командный отсек). Чтобы разграбить это хранилище, вам необходим жетон кода.

Эффекты карт со словом «ПОЯВЛЕНИЕ», позволяющие вернуть чёрные кубики в мешочек босса, сперва задействуют все отложенные кубики. Если их недостаточно, убирайте кубики с хранилищ в порядке, обратном указанному стрелками. Кстати, «Космические пираты» тоже могут разграблять хранилища!

Не используйте этот фрагмент поля при игре с планами из дополнения «АПОКАЛИПСИС!». Представьте, будто «план» Тираниуса заключается в том, чтобы доверху набить кредитами свои хранилища.

Создатели игры

Авторы игры

Пол Деннен, Эван Лоренц

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Аника Бёррелл, Рауль Рамос, Нэйт Сторм

Производство

Эван Лоренц

Дополнительная разработка

Джулия Дуга

Разработчики

Джастин Коэн, Дилан Нелкин

Особая благодарность:

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



www.direwolfdigital.com

Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ. Редакция выражает благодарность Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Елене Залеской, Никите Сальникову, Евгению Акбашевой, Юлии Сметанниковой, Андрею Королёву, Марии Гольской-Диас, Владиславу Пригожскому и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.

Издатель: Dire Wolf Digital

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

