

КЛАНК! В! КОСМОСЕ!

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА ЗВЕЗДОЛЁТЕ

Злой лорд Тираниус вот-вот захватит всю галактику — его флагман «Тираниус Прайм» уже облетает сектор, совершая круг почёта. Впрочем, пусть хватка у него и железная, но бесценные артефакты лорда всё равно скоро утекут сквозь его робоклешни. Вы с приятелями-ворами соревнуетесь в том, кому из вас по плечу незаметно проникнуть на корабль лорда Тираниуса, взломать командный отсек и стащить драгоценности.

По пути вам предстоит нанимать союзников и прикарманивать дополнительную добычу. Но один неверный шаг и — клац! Неосторожный шум привлечёт внимание лорда Тираниуса, а кража артефактов разозлит его ещё сильнее. Если рассчитываете запрыгнуть в спасательный шаттл и выбраться с корабля живым, вам остаётся надеяться, что ваши друзья наделают больше шума, чем вы...

Состав игры



7 фрагментов поля
3 из них двухсторонние



Карты общего запаса
15 «П.А.П.К.А.», 15 «Смело вперёд»,
12 «Блоков памяти», 1 «Г0Б-ЛИН»



4 начальные колоды по 10 карт
В каждой: 6 «Взломов», 2 «Препятствия»,
1 «Доступ», 1 «Сноровка»



Колода космоса
100 карт



6 артефактов



11 больших секретов



28 маленьких секретов



120 кубиков клац!
по 30 каждого цвета



Фишка босса



24 кубика босса



4 кубика охотников
за головами



8 товаров рынка
2 отмычки, 2 пропуска,
2 аптечки, 2 контрабанды



Планшет рынка



Жетон блокировки



5 силовых кристаллов



8 кубиков данных
по 2 каждого цвета



Кредиты



4 спасательных шаттла



4 жетона кода



4 фишки игроков



Мешочек босса

Подготовка

А Соберите космический корабль из фрагментов поля по образцу. Корабль состоит из модулей, 3 из которых используются в каждой игре: грузовой отсек, командный отсек и коридор. Остальные 3 фрагмента одинаковой формы поверните любой стороной вверх и расположите в любом из 3 возможных мест.

Если вы играете впервые, мы рекомендуем расположить эти 3 модуля таким образом:

1. **Отсек гидропоники**
2. **Оружие Судного дня**
3. **Медицинская лаборатория**

Б Каждый игрок берёт фишку выбранного цвета, 2 кубика данных и 30 кубиков **клац!** и кладёт их перед собой в личный запас. Каждый игрок берёт начальную колоду из 10 карт, состоящую из:

- 6 «Взломов»
- 1 «Доступа»
- 2 «Препятствий»
- 1 «Сноровки»

Разложите эти жетоны на игровом поле следующим образом:

В  Выложите 6 артефактов (ценностью от 5 до 30) лицевой стороной вверх в помещения командного отсека с соответствующими цифрами.

При игре менее чем вчетвером перемешайте артефакты лицевой стороной вниз, прежде чем выкладывать их, и верните несколько случайных в коробку.

- При игре втроём верните в коробку 1 артефакт.
- При игре вдвоём верните в коробку 2 артефакта.

Г  Перемешайте большие секреты лицевой стороной вниз, затем положите по 1 случайному на каждую клетку большого секрета.

Д  Перемешайте маленькие секреты лицевой стороной вниз, затем положите по 2 случайных на каждую клетку маленького секрета.

Количество больших и маленьких секретов зависит от выбранных модулей. Все лишние секреты верните в коробку, не подсматривая.

Е Положите планшет рынка рядом с кораблём, затем разместите на нём по 2 товара каждого вида: контрабанда, отмычки, аптечки и пропуска.



При игре вдвоём положите по 1 товару каждого вида.

Ж  Положите 4 спасательных шаттла в грузовой отсек.

З Положите 5 силовых кристаллов, по 1 жетону кода для каждого игрока и все кредиты (ценностью 1, 5 и 10) в банк рядом с полем.

Подготовьте шкалу ярости следующим образом:

И Положите 4 красных кубика охотников за головами на 3 разные клетки на шкале ярости: по 1 на первые 2 клетки в красной зоне и 2 кубика на самую верхнюю клетку.

К Положите жетон блокировки на последнюю клетку в красной зоне.

Л Поставьте фишку босса на клетку в зависимости от количества игроков. Например, при игре вчетвером — на нижнюю клетку.

М Положите 24 чёрных кубика босса в мешочек босса и положите мешочек рядом с полем.

Н Положите в общий запас рядом с полем карту «Г0Б-ЛИН» и стопки карт «П.А.П.К.А.», «Смело вперёд» и «Блок памяти».

О Перемешайте колоду космоса и выложите 6 карт лицевой стороной вверх, чтобы создать космический ряд.

Если в правом углу любой из этих карт есть символ атаки босса, замените такие карты другими, чтобы ни на одной из карт космического ряда не было такого символа. После чего замешайте все заменённые карты обратно в колоду космоса.

Оставьте немного места рядом с колодой космоса для стопки сброса.



П Каждый игрок ставит свою фишку в начальное помещение (в грузовой отсеке), перемешивает начальную колоду и берёт из неё 5 карт в руку.

Р 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 по 1 и 0 кубиков **клац!** соответственно.



Б

Д

А

В

К

И

Л

М

Ж

Р

Г

Е

О

Н

3



Итак, вы хотите освоить воровское искусство?

«КЛАНК! В! КОСМОСЕ!» — колодостроительная игра. У каждого игрока есть своя колода карт, которую он строит в ходе игры. 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.

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 положите её лицевой стороной вниз, чтобы получилась новая колода. Ваша колода улучшается при каждом перемешивании!

Я — опытный вор

Если вам уже доводилось играть в «КЛАНК! Подземное приключение», но расхищать космические богатства вы ещё не пробовали, то наверняка вы подумаете: «Я уже всё знаю». Возможно. Но прежде чем отправляться в космическую авантюру, не лишним будет разобраться в некоторых отличиях этих игр, поэтому мы рекомендуем ознакомиться со следующим:

- Подробное описание фракций — с. 5.
- Все действия в игре — с. 5-6. Некоторые действия работают несколько иначе, другие действия появляются в этой игре впервые.
- Новые эффекты шкалы ярости — с. 8.
- Цель вашего спасения — с. 9.
- Что делать, если вы спаслись или потеряли сознание — с. 9.
- Жетоны — с. 12. Некоторые из них отличаются от жетонов в игре «КЛАНК! Подземное приключение».

Шаг 1. Цель

Условия этого воровского состязания просты: каждый должен проникнуть на корабль лорда Тираниуса и выкрасть один из его артефактов. Вернуться живым было бы неплохо, хотя и не обязательно.

В ходе игры вы будете преследовать 3 цели:

- Взломать бортовой компьютер, чтобы узнать состоящий из 2 частей код доступа к командному отсеку.
- Выкрасть артефакт из командного отсека, затем добраться до спасательного шаттла в грузовом отсеке и улететь с корабля.

При себе можно иметь только 1 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 галактике!



Этот артефакт не принесёт много очков, зато его легко добыть. Вам нужно заполучить 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 добраться до грузового отсека!

Шаг 2. План

Украсть у лорда Тираниуса — задача не из лёгких. Вам придётся исследовать его корабль, сражаться с врагами, стоящими у вас на пути, и осваивать полезные технологии.

Вы начинаете каждый ход с 5 картами и разыгрываете их в любом выбранном вами порядке.

Ресурсы

Большая часть карт производит ресурсы, которые бывают 3 видов:

НАВЫКИ требуются, чтобы покупать карты в личную колоду.

МЕЧИ (лазерные, разумеется) используются для сражения с прислужниками лорда Тираниуса.

САПОГИ нужны для перемещения по кораблю.

«Принцесса Галлея» принесёт все 3 типа ресурсов!



Фракции

В верхнем левом углу многих карт изображён символ принадлежности карты к 1 из 3 фракций:



Преступники
(18 карт)



Повстанцы
(26 карт)



Учёные
(11 карт)

Также эти символы могут быть указаны в текстовом блоке карт. Для того чтобы использовать текст с символом фракции, в свой ход разыграйте другую карту этой же фракции (до или после розыгрыша той карты, текст которой вы хотите использовать). Текстовое свойство можно использовать только один раз, независимо от того, сколько карт указанной фракции вы разыгрываете.

«Принцесса Галлея» из фракции повстанцев. Разыграв её в тот же ход, что и «Агента-фантома», возьмите карту.



В свой ход вам доступно множество действий. Для использования многих из них требуются навыки, мечи или сапоги. 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, однако до конца своего хода вы должны разыграть все свои карты. Доступные действия описаны далее в этом разделе.

Купите новую карту для колоды

Используйте навыки, чтобы покупать из космического ряда карты с синей полосой (они меняются в течение игры), либо из общего запаса карты с жёлтой полосой (в каждой игре неизменны).



В правом нижнем углу карты указано, сколько навыков нужно на неё потратить. Купив карту, положите её в свою стопку сброса — теперь это часть вашей колоды.

Забрав карту из космического ряда, новую карту взамен пока не выкладывайте.

Сразитесь с врагом

Враги — это карты с красной полосой в космическом ряду. Врагов не покупают за навыки, а сражаются с ними, используя мечи.

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

Победив врага из космического ряда, получите награду, указанную после слова «ПОБЕДА». Затем положите карту врага в стопку сброса космоса (а не в личную). Новую карту взамен этой пока не выкладывайте.

Кроме того, вы можете сражаться с «Г0Б-ЛИНОм» из запаса. После победы не сбрасывайте его карту: каждый игрок может сразиться с ним несколько раз в ход, всякий раз получая награду. То же касается и «Тиранибота», если в ходе игры карту «Г0Б-ЛИНа» пришлось перевернуть.



Купите на рынке

Рынок — это несколько помещений на корабле, где продаются полезные вещи. Если вы зашли в помещение рынка, то можете что-нибудь купить.

Каждый товар на рынке стоит 7 кредитов. Кладите купленные товары перед собой, в свою игровую зону. У вас может быть только по 1 товару каждого типа. Например, если у вас уже есть аптечка, купить вторую нельзя.

Товары рынка указаны на обороте этого буклета.



Перемещайтесь по кораблю



Чтобы перемещаться по кораблю, нужны сапоги. Каждый символ сапога позволяет пройти по переходу из одного помещения в соседнее. Помещения в двух разных модулях могут оказаться соседними.

Например, центральное помещение на рисунке является соседним с тремя другими помещениями. Используя 1 сапог, вы можете переместиться в любое из них.



Для некоторых переходов действуют особые правила:

- Чтобы пройти по переходу с символом следов, понадобится 2 сапога, а не 1.
- Перемещаясь по переходу с символом врага, вы получите по 1 урону за каждый такой символ. За каждый использованный меч можете получить на 1 урон меньше (но вы не обязаны использовать мечи, чтобы пройти по переходу с врагом).
- По переходу с символом замка можно пройти только с отмычкой (её можно купить на рынке).
- По переходу-стрелке можно пройти только в указанном стрелкой направлении: обычно через него нельзя пройти в обратном направлении.



Оказавшись в помещении впервые, вы можете взять 1 из лежащих в нём жетонов (маленький или большой секрет) и положить перед собой. Возьмите секрет не подсматривая, затем откройте его. Описание секретов см. на обороте этого буклета.



Оказавшись на посту охраны, вы должны немедленно остановиться, чтобы вас не обнаружили. В этот ход вы уже не можете использовать сапоги. Можете использовать телепортацию (см. «Сложные манёвры»), но сапоги до следующего вашего хода не используются.

Используйте гиперзвуковой лифт или платформу

Гиперзвуковые лифты и платформы — это два разных способа быстрого перемещения по кораблю.

Гиперзвуковой лифт — это несколько связанных помещений (площадок), проходящих через центр корабля. Оказавшись на площадке лифта, вы можете переместиться по указанному маршруту на любую другую площадку лифта. Некоторые площадки лифта могут быть заблокированы либо с помощью замка, который можно вскрыть только отмычкой, либо из-за возросшей ярости лорда Тиранису — см. «Шаг 3. Лорд Тиранисус нападает».



Платформы, в отличие от лифтов, физически между собой не связаны — они основаны на механизме потоковой передачи. Для использования платформы вам потребуется пропуск (его можно купить на рынке). Оказавшись на площадке платформы с пропуском, вы можете переместиться на любую другую площадку платформы на корабле.



Для использования лифта или платформы сапоги не требуются, но после перемещения любым из этих способов вы чувствуете головокружение и в этот ход уже не можете использовать сапоги.

Вы можете использовать сапоги, чтобы пройти через помещения лифта или платформы, не используя эти площадки.

Взломайте порт данных

Командный отсек корабля защищён силовым полем. Чтобы добраться до артефакта, вам потребуется взломать бортовой компьютер в 2 разных модулях и получить 2 части кода.

На корабле расположено несколько портов данных. Оказавшись в помещении с портом данных, вы можете положить на него 1 из своих кубиков данных и немедленно получить указанную награду или штраф. До конца игры взломанный порт становится недоступен для всех игроков.



Охрана отреагирует на взлом, и вам придётся уносить ноги. Поэтому второй кубик данных нельзя оставить там же, где и первый.

Разместив кубики данных на портах в 2 разных модулях корабля, вы получаете код. Возьмите жетон кода из банка и продвиньте фишку босса на 1 клетку вверх по шкале ярости. Без жетона кода ни один из способов перемещения (сапоги, лифт, платформа или свойство карты) не позволит вам проникнуть в командный отсек.

Украдите артефакт

Заполучив код, вы можете зайти в командный отсек и сделать то, ради чего всё затевалось — выкрасть артефакт лорда Тиранису.

Оказавшись в помещении с жетоном артефакта, вы можете взять его и положить в свою игровую зону. 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 артефакта, продвиньте фишку босса на 1 клетку вверх по шкале ярости.

Вот ещё 2 распространённых эффекта, которые могут встретиться вам на картах:

Получение кредитов



Получая кредиты (с помощью карты или помещения), возьмите их из банка и положите перед собой. Каждый кредит принесёт 1 очко в конце игры, но в течение игры кредиты можно использовать иначе: например, потратить их на покупку товаров на рынке.

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. Все неиспользованные сапоги, мечи и навыки сгорают, поэтому не дайте им пропасть зря!

Затем возьмите в руку 5 новых карт, чтобы подготовиться к следующему ходу. Наконец, если в космическом ряду есть пустые клетки, выложите на их место новые карты из колоды космоса.

В свой ход Лена решила сперва разыграть все 5 карт из руки:



За это она получает 5 навыков, 4 меча и 2 сапога, которые можно использовать в этот ход. Разыграв карту препятствия, она добавляет 1 кубик в область «Клац!».

Затем она использует 1 сапог и перемещается 1 раз. Её поджидают 2 врага — Лена использует 2 меча, чтобы избежать урона. Лена не может использовать «Джиду-шпиона», чтобы проигнорировать урон, ведь в этот ход она не разыгрывала других повстанцев.

Оказавшись в новом помещении, Лена берёт маленький секрет и находит 2 кредита, которые добавляет в свой запас. Затем, с помощью оставшегося сапога она перемещается в ещё одно помещение с постом охраны. Из-за поста охраны в этот ход Лена больше не может перемещаться, даже если бы у неё ещё остались сапоги.

Используя 2 оставшихся меча, она побеждает «Сотрудника охраны» в космическом ряду. Награда за победу: «-2 клац!», поэтому Лена убирает 1 клац!, который ей пришлось добавить ранее из-за препятствия и ещё 1 клац!, который лежал там с прошлого хода.

Лена тратит 5 имеющихся у неё навыков, чтобы купить «Экстерминатора» из космического ряда, и кладёт эту карту в свою стопку сброса (она только что купила карту; Лена не получит меча и сапоги за эту карту, пока не перемешает свою стопку сброса, не возьмёт эту карту в руку и не разыграет её).

Разыграв все карты из руки и используя все имеющиеся ресурсы, Лена завершает ход. Она берёт 5 новых карт в руку и выкладывает новые карты из колоды космоса на пустые места в космическом ряду.



Шаг 3. Лорд Тираниус нападает

Отнюдь не доброта помогла лорду Тираниусу завоевать галактику. Если он узнает, чем вы занимаетесь на его корабле, то обрушит на вас всю свою ярость.

В конце каждого хода заполняйте все опустевшие клетки в космическом ряду, выкладывая на них новые карты из колоды космоса. Если на любой из новых карт есть символ атаки босса, лорд Тираниус атакует! Но делает он это только 1 раз, независимо от того, сколько символов атаки босса было открыто.

Чтобы выполнить атаку, возьмите все кубики из области «Клац!» и положите в мешочек босса. Потрясите его и вытащите столько кубиков, сколько изображено на клетке шкалы ярости, где в этот момент находится фишка босса. Каждый вытащенный чёрный кубик откладывайте 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 лорд Тираниус заметит вас и нападёт. Следите за уровнем шума, чтобы уцелеть!



Когда Миша завершил свой ход, в космическом ряду осталось только 3 карты. Миша берёт 3 верхние карты из колоды космоса и кладёт их на пустые клетки. На 2 новых картах есть символ атаки босса, поэтому лорд Тираниус нападает в этот ход.

Миша собирает все кубики из области «Клац!» в мешочек босса. Фишка босса находится на 7-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 синий, и синий игрок получает 1 урон. Оставшиеся два кубика оранжевые, и оранжевый игрок получает 2 урона.

В ходе игры ярость лорда Тираниуса растёт. Продвигайте фишку босса на 1 клетку вверх по шкале ярости каждый раз, когда происходит любое из следующих событий:

- Получены обе части кода.
- Взят артефакт.
- Обнаружен архив (разновидность маленького секрета).

Это может привести к тому, что при следующей атаке будет вытащено больше кубиков. Чем больше кубиков вы вытаскиваете, тем опаснее становится игра. Если фишка босса окажется на одной из верхних клеток шкалы ярости, то у вас появятся дополнительные заботы.



Появление охотников за головами. На 3 клетках в верхней части шкалы ярости лежат красные кубики охотников за головами. Когда фишка босса оказывается на одной из этих клеток, возьмите лежащие на ней красные кубики и добавьте их в область «Клац!» (эти кубики попадут в мешочек босса при следующей атаке). За каждый вытащенный из мешочка красный кубик все игроки получают по 1 урону. После этого верните красный кубик в область «Клац!» — при следующей атаке босса он вновь попадёт в мешочек.



Блокировка лифта. Если фишка босса оказалась на последней клетке в красной зоне шкалы ярости, возьмите жетон блокировки с этой клетки и поместите его в грузовой отсек, затрудняя доступ к последней площадке на маршруте гиперзвукового лифта. В свой ход вы можете продолжать пользоваться лифтом, однако воспользоваться им, чтобы переместиться на площадку лифта в грузовом отсеке или с неё до конца игры уже нельзя.



Шаг 4. Летим отсюда!

Кража ценностей лорда Тираниуса — дело опасное. Зато будет что рассказать! Конечно, при этом желательно дожить до того, чтобы выступить в роли рассказчика.

Здоровье каждого игрока отслеживается на шкале здоровья в верхней 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 босса, кладите кубики, вытащенные из мешочка босса (если вытащили красный кубик, то возьмите кубик из вашего личного запаса).
- Если урон получен из-за перемещения по переходу с врагами без меча в руках, берите кубики из вашего личного запаса. Вы не можете пройти по такому переходу, 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. Вы сможете использовать его позднее, когда потребуются добавить *клай*!

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

- Если вы прихватили артефакт и добрались до грузового отсека, то ваши союзники доставляют вас на своём корабле в безопасное место, а вы подсчитываете заработанные очки.
- Если артефакт вы ещё не добыли либо ещё не добрались до грузового отсека, то вам уже не помочь. Состязание проиграно, но, судя по всему, это наименьшая из ваших бед.



Как только вы берёте артефакт, можете устремиться к спасательному шаттлу, находящемуся в задней части грузового отсека. Если доберётесь до него, заберите шаттл с корабля (а также свою фишку игрока и все свои кубики из области «Клай»). Соперникам придётся искать другой шаттл, а вы не только останетесь в целости и сохранности, но и получите 20 дополнительных очков!

Помните, если у вас ещё нет артефакта, ни покинуть корабль, ни рассчитывать на помощь союзников вы не можете!



Шаг 5. Финишная черта

Для расхитителя космических кораблей нет ничего важнее планирования своих действий — угодить в клешни лорда Тираниуса куда хуже, чем быть арестованным местной полицией! Но что же ззорного в том, чтобы мимоходом подставить воришку-конкурента, когда вы уже преспокойно скрылись с добычей?

Каждый раз, когда игрок спасается на шаттле или теряет сознание, он прекращает играть по обычным правилам. Такой игрок не добавляет кубики в область «Клай», и карты, эффект которых распространяется на других игроков, на него не действуют. Если из мешочка босса вытаскиваются кубики цвета этого игрока, урона он не получает.

Теперь в свой ход такой игрок берёт все кубики из области «Клай» и кладёт их в мешочек босса. Независимо от текущего положения фишки босса на шкале ярости и любой дополнительной опасности в космическом ряду, игрок вытаскивает из мешочка 4 кубика (ни больше ни меньше). В остальном урон наносится точно так же, как и при обычной атаке босса.

При игре вдвоём, если один из игроков спасся на шаттле или потерял сознание, он достаёт из мешочка босса 6 кубиков, а не 4.

Как только все игроки улетят на шаттлах или потеряют сознание, игра завершается. Все игроки, добравшиеся до шаттла (или по крайней мере до грузового отсека), подсчитывают свои очки, складывая следующее:



Ценность артефакта.



Очки, равные ценности имеющихся у них кредитов.



Очки за все остальные полученные ими жетоны.



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 галактике! В случае ничьей побеждает претендент с самым ценным артефактом.

Сложные манёвры

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

Закончилась колода космоса. Если колода космоса закончилась, и в конце хода игрока остаётся незаполненной хотя бы 1 из 6 клеток в космическом ряду, то все находящиеся на корабле игроки немедленно теряют сознание, и игра завершается.

Закончились компоненты. За исключением кредитов, количество всех игровых компонентов ограничено. Особенно это важно для силовых кристаллов, товаров на рынке и карт в общем запасе («П.А.П.КА.», «Смело вперёд» и «Блоков памяти»). Если же закончились кредиты, замените их чем-нибудь подходящим.

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

Если из мешочка босса вытащили красный кубик, а в вашем личном запасе нет кубиков для того, чтобы отметить урон, то используйте вместо этого отложенный ранее чёрный кубик.

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 карту из своей стопки сброса или игровой зоны, как указано, и в конце хода верните её в коробку. Если на карте сказано: «Если в этот ход вы избавляетесь от любой карты...», вы получаете бонус только 1 раз, независимо от того, от скольких карт вы избавитесь. Вы можете избавиться даже от текущей карты, чтобы получить от неё бонус.

Пример: на карте «Взлом учётки» сказано: «Если в этот ход вы избавляетесь от любой карты, +1 [2]. Независимо от того, от скольких карт вы избавитесь, вы получите только 2 кредита. Вы можете избавиться от самого «Взлома учётки», чтобы получить 2 кредита».

Опасность. За каждую карту опасности в космическом ряду вытаскивайте дополнительный кубик из мешочка босса при каждой атаке босса.

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



Помещения с наградами. Некоторые помещения позволяют в качестве награды получить кредиты, исцеление или **силовой кристалл**. Оказавшись в таком помещении, получите указанную награду.



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

Пример: на карте «Мартышкобот-30000» сказано: «+3 клац! Возьмите 3 карты» и бонус за учёного в вашей игровой зоне: -3 клац! Если в тот момент, когда вы разыгрываете «Мартышкобота-30000», учёного у вас не было, но среди полученных 3 карт оказался учёный, то вы получите бонус -3 клац! разыграв карту учёного».

«Космоскунс» приносит 2 навыка. На карте сказано: «Если в вашей игровой зоне или стопке сброса есть пленник, [3]. Если вы разыгрываете «Космоскунса», чтобы получить навыки, но кроме того захотите получить 3 кредита, то должны купить пленника в космическом ряду (положив его в свою стопку сброса)».

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



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

Пример: на карте «Политев» сказано: «Сбросьте карту, чтобы взять карту». Если в руке у вас нет карт, чтобы сбросить, то взять карту вы тоже не можете».

Силовой кристалл. Некоторые **помещения с наградами** позволяют в качестве награды получить силовой кристалл. Количество силовых кристаллов **ограничено**. Некоторые карты приносят бонусы, напоминающие бонусы фракций: если у вас есть силовой кристалл, то вы можете использовать эти бонусы. Бонус можно получить только 1 раз, независимо от того, сколько у вас силовых кристаллов.

Телепорт. Телепортация — особый способ перемещения, который позволяет вам оказаться в любом помещении по соседству с вашим. Вам не потребуется использовать сапоги или сражаться с врагами в переходе. Вы сможете использовать даже запертые или односторонние переходы в обратном направлении. Но вы не можете телепортироваться с площадки одного лифта на площадку другого лифта; они не считаются соседними. В отличие от использования платформы или лифта, телепортирование не вызывает у вас головокружения, поэтому после телепортации вы можете продолжать перемещение. Помните: если вы попадаете на пост охраны (любым способом), в течение этого хода вы уже не можете использовать сапоги.

Автор игры

Пол Деннен

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Рэйф Бейснер, Дерек Херринг, Леви Паркер, Нэйт Сторм, Франц Фовинкель

Оформление карт

Эдриан-Паулу Байду, Рэйф Бейснер, Майкл-Энтони Гонсалес, Кристиан Адриан Гумайя, Рагислав Ле, Джорджо Альфонсо Маэза, Пол Робертс Медалья, Рауль Рамос, Альбен Джон Тан

Производство

Эван Лоренц, Тим Мак-Найт

Дополнительная разработка

Энди Клотис, Даррел Харди, Эван Лоренц

Разработчик

Мэтт Нэсс

Особая благодарность:

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

Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Елене Залесской, Андрею Королёву, Евгении Акбашевой, Марии Гольской-Диас, Никите Сальникову, Максиму Книшевицкому, Арине Павловой и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.



www.direwolfdigital.com



www.renegadegamestudios.com



Условные обозначения

Большие секреты



5 кредитов

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



Внезапное озарение

Немедленно возьмите 3 карты, затем верните жетон в коробку.



Звуковая граната

Каждый ваш соперник немедленно добавляет +3 *кляц*! Затем верните жетон в коробку.



План корабля

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



Суперэликсир исцеления

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



Шестой кристалл

Сохраните жетон — он считается силовым кристаллом. Кроме того, в конце игры он принесёт по 3 очка за каждый ваш силовой кристалл (включая этот).

Маленькие секреты



2 кредита

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



Архив

Сохраните жетон — в конце игры он принесёт 3 очка. Продвиньте фишку босса на 1 клетку вверх по шкале ярости (*лорд Тираниус не любит, когда читают его дневник*).



Испаритель

В конце этого хода избавьтесь от 1 карты из своей стопки сброса или игровой зоны. Верните карту и этот жетон в коробку.



Мультипаспорт

В свой ход вы можете использовать все свойства карт, в тексте которых упоминаются фракции — преступники, повстанцы и учёные. Это не касается тех свойств, в тексте которых требуется силовой кристалл или контрабанда (*использовав, верните в коробку*).



Эликсир исцеления

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



Эликсир силы

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



Эликсир ускорения

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

Товары на рынке



Аптечка

Купив её, немедленно восстановите 2 здоровья (*также принесёт 5 очков в конце игры*).



Контрабанда

Позволяет активировать бонусы карт, для которых требуется контрабанда (*также принесёт 10 очков в конце игры*).



Отмычка

Позволяет использовать переходы с символом замка (*также принесёт 5 очков в конце игры*).



Пропуск

Позволяет использовать платформу для перемещения (*также принесёт 5 очков в конце игры*).