

# КЛАНК!

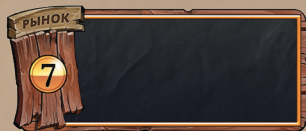
## ЗАТОНУВШИЕ СОКРОВИЩА

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 (Аква-лангический 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 **кляц!**, и вы должны получить урон, то вы теряете сознание).

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 «Кляц!»

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



Телепортируясь через такие туннели, вы не добавляете **кляц!** 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 (из игровой зоны) 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. Увы, тогда вы не получите награды за сброс.

**Пример.** Вы разыгрываете четыре из пяти карт на руке, а последней разыгрываете «Верхолазное снаряжение» («Сбросьте карту, чтобы +1»). У вас не осталось карт, чтобы сбросить, поэтому +1 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, Рагислав 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



direwolfdigital.com

Clank! © Dire Wolf Digital, LLC ©

Произведено по лицензии Renegade Game Studios ©