

CLANK! IN! SPACE!

A DECK-BUILDING ADVENTURE

Злобный Лорд Эрадикус завоевал всю галактику, и теперь победоносно патрулирует сектор на своём флагманском корабле «Эрадикус Прайм». Может он и правит галактикой железной рукой киборга, но ценнейшие артефакты вот-вот ускользнут из его манипуляторов. Вы и ваши приятели-воры решили пробраться на борт его корабля, взломать рубку управления и похитить артефакты Эрадикуса. В течение этой вылазки вы будете вербовать союзников и прибирать к рукам всё, что плохо лежит. Но один неверный шаг и – Бдзынь! Шум привлекает внимание Лорда Эрадикуса. Взлом рубки управления и кража артефактов разъяряют его. Остаётся надеяться, что ваши приятели будут шуметь громче вас и тогда у вас появится шанс добраться до спасательной шлюпки и выбраться живым...

Компоненты



7 частей игрового поля
3 из них двухсторонние



Карты резерва

15 карт ПАСИК, 15 карт дерзкий рывок,
12 карт ячейка памяти, 1 карта Г06-ЛИН



Четыре стартовые колоды по 10 карт

Каждая содержит:
6 карт взлома, 2 карты перецепиться, 1
карта доступа, 1 карта проскользнуть



Колода приключений
100 карт



6 артефактов



11 больших секретов



28 маленьких секретов



8 товаров рынка

2 мастер ключа, 2 телепасса,
2 аптечки, 2 контрабанды



Поле рынка



Жетон блокировки



кредиты



**4 спасательных
капсулы**



**4 жетона командного
кода доступа**



120 кубов Бдзынь!

по 30 кубов разного цвета для
каждого игрока



5 кристаллов силы



Маркер Босса



**8 кубов данных
разного цвета**

по 2 для каждого игрока



**24 куба Босса и
4 куба охотников за
головами**



4 фишки игрока

Подготовка к игре

А Соберите поле космического корабля как показано в примере. Поле разделено на модули, из которых три модуля используются в каждой игре: грузовой отсек, рубка управления и жилой модуль. Остальные три модуля имеют одинаковую форму и могут размещаться в любой из трёх доступных позиций, любой стороной вверх.

Во время первой игры, рекомендуется выбрать следующих три модуля:

1. **Гидропоника**

2. **Пушка Судного дня**

3. **Медотсек**

В Каждый игрок выбирает фишку, затем берет 30 кубов Бдзыны!, 2 куба данных соответствующего цвета и помещает их в личный запас перед собой.

Также игроки получают стартовую колоду из 10 карт, в которую входит:

6 карт взлома,

1 карта доступа,

2 карты перецепиться,

1 карта проскользнуть.

Расположите жетоны следующим образом:

С



Положите шесть артефактов (ценой от 5 до 30) лицевой стороной вверх на места, отмеченные соответствующими номерами на модуле рубки управления.

Если в игре участвует меньше 4-х игроков, перед размещением артефактов, перемешайте их лицевой стороной вниз, и выберите наугад несколько, чтобы удалить их из игры.

При игре вдвоем, верните в коробку один артефакт. При игре вдвоем, верните два.

Д



Перемешайте большие секреты лицом вниз, затем случайным образом, также лицом вниз, разместите их по одному на каждой ячейке для больших секретов.

Е



Перемешайте маленькие секреты лицевой стороной вниз, затем случайным образом, также лицом вниз, разместите их по **два** на каждой ячейке для маленьких секретов.

В зависимости от используемых модулей, могут оставаться лишние большие и маленькие секреты. Все такие лишние жетоны не глядя верните в коробку.

Ф

Поместите поле рынка рядом с космическим кораблём, разместите на нём все товары рынка: контрабанду, мастер ключ, аптечку и телепасс.



При игре вдвоём, на рынок идёт по одному товару каждого типа.

Г



Положите жетоны спасательных капсул на модуль грузового отсека.

Н

Разместите общий банк рядом с игровым полем. Банк состоит из 5 кристаллов силы, 1 жетона кода доступа рубки управления на каждого игрока и жетонов кредитов (стоимостью 1, 5 и 10).

Подготовьте трек ярости следующим образом:

И

Разместите 4 куба (красных) охотников за головами на три разных участках трека ярости: по одному на первые два участка красной зоны, и два на последнем участке трека ярости.

Ј

Положите жетон блокировки на последнюю ячейку красной зоны.

К

Положите фишку Босса на ячейку соответствующую количеству игроков (например, на первую ячейку при игре вчетвером).

Л

Положите 24 куба (черных) в мешочек Босса, разместите мешочек рядом с игровым полем.

М

Положите карту врага Г06-ЛИН в резерв рядом с игровым полем, вместе со стопками карт ПАСИК, дерзкий рывок и ячейка памяти.

Н

Перемешайте колоду приключений и выложите 6 карт для ряда приключений лицевой стороной вверх. Если на карте есть символ атаки Босса, замените её следующей картой из колоды, и так до тех пор, пока все карты в ряду приключений будут без этого символа. Замешайте все заменённые карты назад в колоду приключений.

Оставьте место возле колоды приключений для стопки сброса карт.



О

Каждый игрок кладёт свою фишку на стартовую ячейку (на модуль грузового отсека), затем перемешивает свою колоду из 10 карт и отсчитывает 5 карт.

Р

Самый шустрый игрок делает первый ход (или можно выбрать первого игрока случайным образом). Ход будет переходить по часовой стрелке от первого игрока. Первый игрок кладёт 3 куба Бдзыны! на участок Бдзыны! Второй игрок 2, третий и четвёртый (если таковые имеются) кладут 1 куб и 0, соответственно.



Итак, ты решил стать вором?

БДЗЫНЬ! В! КОСМОСЕ! - это колодостроительная игра. Вначале игры у всех игроков одинаковые колоды, но улучшение этой колоды является важной частью игрового процесса. Игроки будут приобретать разные карты во время своих ходов. Так как все карты имеют разные свойства, колода каждого игрока (и его стратегия) будут изменяться по ходу игры. Каждый раз, получая новую карту, вы кладёте её лицевой стороной вверх в колоду сброса.

Каждый раз, когда вам нужно взять карту, а у вас закончилась колода, перемешайте колоду сброса и положите её лицевой стороной вниз – теперь это ваша новая колода. Таким образом, все ваши новые карты станут частью большой и улучшенной колоды!

Это не первая моя вылазка.

Если вы ранее играли в **БДЗЫНЬ! Колодостроительное приключение** (но это ваш первый выход в открытый космос), вам может показаться, что вы всё умеете. Возможно это так. Но прежде, чем начать игру, вам стоит узнать о некоторых отличиях между той игрой и **БДЗЫНЬ! В! КОСМОСЕ!** Мы рекомендуем прочитать следующие разделы:

- Группировки подробно описаны на стр. 5.
- Все действия описаны на стр. 6. некоторые работают не так, как в **БДЗЫНЬ!**, помимо этого появилось несколько новых.
- Новые эффекты трека ярости описаны на стр. 8.
- Цель побега описана на стр. 9.
- Что делать с игроком, который спасается или выбывает, также описано на стр.9.
- Описание жетонов на стр.12, некоторые из них отличаются от жетонов **БДЗЫНЬ!**

Шаг 1: Миссия

Условия данной воровской авантюры следующие: каждый должен пробраться на борт корабля Лорда Эрадикуса и украсть один из его артефактов. Спасись живым технически не обязательно, хотя и весьма желательно.

В течение игры, у вас будут три цели:

- Взломать бортовой компьютер и получить код доступа (состоящий из двух частей), чтобы войти в рубку управления.
- Украсть жетон артефакта из рубки управления, затем добраться до спасательного шлюпа в грузовом отсеке и покинуть корабль.

Вы можете нести только один артефакт, и если вы его взяли, сбросить его нельзя. Выбирайте с умом!

- Набрать как можно больше очков за артефакт, и остальную добычу, чтобы опередить оппонентов и получить звание величайшего вора галактики!



Этот артефакт не принесёт много очков, но, по крайней мере, его легко получить. Соберите как можно больше добычи, чтобы не отстать от ваших соперников!



Этот артефакт принесёт намного больше очков, но путь к нему намного дольше и опаснее. Убедитесь, что вы можете добраться до спасательной шлюпки после того, как заполучите его!

Шаг 2: План

Воровать у Лорда Эрадикуса не самая простая работа. Вам придётся пробираться лабиринтами его космического корабля, разбираться с врагами, стоящими у вас на пути, и получать ценные технологии.

Вы начинаете каждый ход с пятью картами на руках, и вы должны разыграть все эти карты в любом, выбранном вами порядке.

Ресурсы

Большинство карт в игре генерируют ресурсы трёх разных видов:

Навык – Используется для получения новых карт в вашу колоду.

Мечи – Лазерные (естественно!) мечи для сражений с врагами, слугами Лорда Эрадикуса.

Ботинки – Используются для передвижения по кораблю.

Принцесса Леля производит все три вида ресурсов!



Группировки

Многие карты имеют в верхнем левом углу символ, относящий их к одной из трёх группировок:



Разбойники
(18 карт)



Сопротивление
(26 карт)



Учёные
(11 карт)

Эти символы также могут встречаться в тексте карт. Чтобы разыграть такой текст карты, вы должны сыграть другую карту необходимой группировки в ваш ход (до или после той, эффект которой разыгрывается). Разыграть текст карты можно только один раз, независимо от количества карт этого же типа сыгранных до или после.

Принцесса Леля – состоит в группировке сопротивление. Если вы играете её в один ход с агентом «Фантом», то получаете дополнительную карту.



Существует много вариантов действий, которые вы можете совершить во время хода. Для них нужны навык, мечи или ботинки. Вы можете совершать каждое действие столько раз, сколько захотите, если у вас есть соответствующее количество ресурсов. Вы можете совершить действия после того, как сыграли все карты, или в середине хода, но вы должны сыграть все свои карты до конца хода. Действия описаны далее в этом разделе.

Получение новой карты в вашу колоду

Вы можете использовать навык для получения карт с синим баннером из ряда приключений (меняются в течение игры) или карты с жёлтым баннером из резерва (неизменны во всех играх).



Стоимость карты в навыке отображена в её нижнем правом углу. Как только вы оплачиваете эту стоимость, поместите карту к себе в сброс, теперь она часть вашей колоды. Получая карту из ряда приключений, не заменяйте её сразу же на новую карту из колоды приключений.

Победить врага

Карты врагов – с красным баннером, находятся в ряду приключений. Врагов можно победить с помощью карт с мечами. Количество мечей, необходимое для победы над врагом, отображено в правом нижнем углу. Победив врага в ряду приключений, вы получаете награду, указанную в тексте карты – при победе. Затем побеждённая карта врага помещается в сброс колоды приключений (не ваш собственный сброс).

Вы также можете сразиться с Г06-ЛИН из резерва. Этот враг после победы не сбрасывается, каждый игрок может побеждать её несколько раз за ход, получая награду каждый раз. Это относится и к Лучеботу, если карта Г06-ЛИН переворачивается во время игры.



Покупка на рынке

На космическом корабле вы найдёте много рынков. Если вы находитесь на рынке, то можете совершить покупку. Все предметы на рынке стоят 7 кредитов. Кладите каждый купленный предмет перед собой. *Вы можете купить только один предмет каждого типа.* (Например: если вы уже купили аптечку, вы не можете купить еще одну.)

Предметы, доступные на рынке, описаны на задней обложке этого буклета.



Передвижение по космическому кораблю



Ботинки позволяют вам перемещаться по кораблю. Каждый ботинок позволяет вам пройти по размеченному коридору с одного участка на другой примыкающий к нему. Участки из разных модулей могут примыкать друг к другу.

В этом примере центральный участок соседствует с тремя другими. Трата одного ботинка позволяет вам двинуться к любому из них.



Некоторые коридоры имеют особые требования:

- Коридор со значком ног требует два ботинка для перемещения по нему, а не один.
- Двигаясь по коридору с символами врагов, вы получаете один урон за каждый символ. Вы можете не получать урон, тратя по одному мечу на каждый символ врага (но вы *не обязаны* использовать мечи при передвижении в этом случае).
- Вы не можете использовать коридор с символом замка, если у вас нет жетона мастер ключа (купленного на рынке).
- По коридору со стрелкой можно идти только в указанном стрелкой направлении – вы не можете идти в обратном направлении.

Если вы первыми пришли на участок, вы можете взять один из секретных жетонов, лежащих там, и положить его перед собой. Выбирайте жетон без предварительного просмотра. Секретные жетоны описаны на задней обложке этого буклета.



Всякий раз, когда вы заходите в КПП службы безопасности, вам необходимо остановиться, что бы избежать обнаружения. Вы не можете больше использовать ботинки в этом ходу. Вы можете передвигаться, используя телепортацию (описана в Продвинутом приёме), но вы не можете использовать ботинки до следующего хода.

Использование гиперлифта и телепада

Существует два способа быстрого перемещения по кораблю - это гиперлифт и телепад.

Гиперлифт это серия участков проходящих по центру корабля. Если вы находитесь на участке гиперлифта, вы можете передвигаться по обозначенной траектории на любой другой участок гиперлифта. Обратите внимание, что некоторые участки гиперлифта могут быть для вас заблокированы либо замком, который вы не можете открыть без мастер ключа, либо возросшим уровнем ярости Лорда Эрадикуса, что описано ниже в шаге 3: Отметка.

Телепады не соединяются физическим образом, как гиперлифты; напротив, они используют технологию поточковой передачи данных. Если вы находитесь на участке телепада, и у вас есть необходимый телепас, вы можете переместиться на любой другой участок телепада на корабле. Вам не нужны ботинки, что бы использовать гиперлифт или телепад. Тем не менее, вы страдаете головокружением после их использования, и не можете использовать ботинки до конца этого хода. Вы можете передвигаться через участки телепада и гиперлифта, без их использования, посредством ботинок.



Взлом порта данных

Рубка управления на космическом корабле защищена силовым полем. Чтобы заполучить артефакт вам придётся взломать корабельный компьютер в двух разных локациях, что бы получить командный код доступа, состоящий из двух частей.

Несколько портов данных рассеяны по всему космическому кораблю. Будучи на участке с портом данных, вы можете разместить на нём один из ваших кубов данных. Вы немедленно получаете бонус или штраф, указанные за нём. Порт данных не может быть использован повторно (любым игроком) до конца игры. Охрана заметит ваше вторжение, и вам лучше не оставаться на месте.

Поэтому вы не можете поместить ваш второй куб данных на том же модуле корабля, где поместили первый.

Как только вы разместите свои кубы данных в разных модулях, вы завершаете взлом командного кода доступа. Возьмите жетон командного кода доступа из банка и передвиньте маркер Босса на одно деление по треку ярости. Пока вы не получите жетон командного кода, вы не можете зайти в модуль рубки управления никаким образом: ни с помощью ботинок, ни гиперлифтом, ни телепадом, ни с помощью свойства карты из вашей колоды.



Кража артефакта

Как только вы получили командный код доступа, вы можете зайти в модуль рубки управления и можете заняться тем, ради чего, собственно, сюда и пришли: украсть артефакт у Лорда Эрадикуса.

Если вы на участке с жетоном артефакта, вы можете его подобрать и положить перед собой. Вы не можете взять артефакт, если у вас уже есть один. (Вы можете пройти мимо одного артефакта, что бы получить более ценный в другом месте.)

Когда вы берёте жетон артефакта, передвиньте маркер Босса на одно деление по треку ярости.

Есть два других распространенных эффекта, с которыми вы столкнётесь:

Получение кредитов



Когда вы получаете кредиты (благодаря карте или ячейке), возьмите их из банка и положите перед собой. Каждый кредит принесёт вам 1 ПО в конце игры, но вы можете также использовать кредиты на другие ваши нужды, такие как покупка вещей на рынке.

Бдзынь!

Некоторые карты приносят вам *Бдзынь!* Если это произошло, добавьте указанное количество кубов на участок *Бдзынь!* на игровом поле. Некоторые особо хитрые карты позволяют вам убирать *Бдзынь!* с участка *Бдзынь!*. За каждый такой *Бдзынь!* с отрицательным значением, который вы получили, уберите один из своих кубов с участка *Бдзынь!* Если у вас там недостаточно кубов, можно не докладывать туда кубы позже в свой ход, если вам это придётся делать. Все неиспользованные *Бдзынь!* с отрицательным значением сгорают в конце вашего хода.

Как только вы разыграли все ваши карты и использовали все ресурсы, которые вы хотели использовать, ваш ход заканчивается. Положите все сыгранные карты в вашу стопку сброса. Все неиспользованные навыки, мечи или ботинки сгорают, учитывайте это! Возьмите пять новых карт для подготовки к вашему следующему ходу. Затем, на все пустующие места в ряду приключений, добавьте новые карты из колоды приключений.

Синий игрок начинает свой ход и разыгрывает все пять карт из руки:



Это даёт синему игроку 5 навыка, 4 меча и 2 ботинка в его ход. Он добавляет 1 *Бдзынь!* на участок *Бдзынь!* во время разыгрывания карты *перецепиться*. Далее, он использует 1 ботинок, чтобы пройти в соседнюю комнату, через коридор с двумя врагами. Он использует 2 меча, чтобы избежать урона. (Так как в этот ход он не разыгрывал карты группировки сопротивления, он не может избежать урона с помощью *Поджидай-лазутчика*.) В новой комнате корабля игрок берёт малый секрет и находит 2 кредита, берёт их из банка и помещает перед собой. Затем игрок использует свой последний ботинок, чтобы передвинуться на ячейку КПП. Из КПП игрок не может двигаться дальше в этот ход, даже если бы у него были ещё ботинки. Оставшимися двумя мечами игрок побеждает офицера службы безопасности в ряду приключений. Это приносит ему -2 *Бдзынь!*, поэтому он убирает один кубик, поставленный ранее за *перецепиться*, и ещё один кубик *Бдзынь!*, полученный в предыдущий ход. Игрок использует свои 5 навыка для получения *Экстерминатора* из ряда приключений (кладёт эту карту в свою стопку сброса). Так как эта карта была только что куплена, он не может использовать её до того, как перемешает свою стопку сброса для создания новой колоды и последующего получения её в руку. Сыграв все карты из руки и используя все доступные ресурсы, синий игрок заканчивает ход. Он берёт 5 новых карт из своей колоды и добавляет недостающие 2 карты в ряд приключений.



Шаг 3: Отметка

Лорд Эрадикус не глупец, коль управляет галактикой. Узнав, что вы проникли к нему на корабль, он собирается найти вас и уничтожить.

В конце каждого хода, пустые места в ряду приключений заполняются новыми картами из колоды приключений. Если на этих картах есть символ атаки Босса, лорд Эрадикус атакует! (Но только один раз, независимо от того, сколько карт с символом атаки Босса выложили в ряд приключений.)

Для совершения атаки, возьмите все кубы с участка Бдзынь! и положите в мешочек Босса. Потрясите мешочек, и вытащите количество кубов, равное текущему уровню ярости Босса. Черные кубы просто откладываются, а кубы цвета игроков означают урон, нанесённый этим игрокам. Остальные кубы остаются в мешочке, и могут быть вытащены позже. Чем больше Бдзынь! вы совершаете, тем более вероятно, что лорд Эрадикус заметит и атакует вас. Контролируйте ваш уровень шума – это ключ к выживанию!



В конце хода оранжевого игрока, осталось только три карты в ряду приключений. Из колоды приключений игрок докладывает три карты, две из них имеют символ атаки Босса, запуская атаку в этом ходу. Все кубы с участка Бдзынь! помещаются в мешочек Босса. Уровень ярости Босса на отметке 7, поэтому из мешочка достаются 4 куба. Один куб чёрный, просто откладывается, второй куб синий, синий игрок получает 1 урон. Последние два куба оранжевые, поэтому оранжевый игрок получает 2 урона.

Ярость Лорда Эрадикуса возрастает по мере хода игры. Передвигайте маркер Босса на одно деление каждый раз, когда происходит следующее:

- игрок завершает получение командного кода доступа.
- игрок получает артефакт.
- Архив (малый секрет) вскрыт.

Увеличение уровня ярости приводит к увеличению числа кубов, которые будут доставаться из мешка во время следующей атаки Лорда Эрадикуса и, как следствие, игра становится более опасной. Ещё больше опасности привносится в игру, когда фишка Босса достигает верхних ячеек трека ярости.



Выпустите охотников за головами На трёх верхних ячейках трека ярости размещены красные кубы (охотники за головами). Когда фишка Босса достигает одного из этих мест, возьмите оттуда красный куб (или кубы) и поместите их на Бдзынь! участок. (Они будут добавлены в мешок Босса во время следующей атаки.) Всякий раз, когда красный куб вытягивается во время атаки, каждый игрок получает один урон. Более того, красный куб затем возвращается на Бдзынь! участок и снова попадёт в мешок Босса во время следующей атаки.



Примените блокировку Когда фишка Босса достигнет последней ячейки в красной зоне трека ярости, возьмите жетон блокировки и поместите его на соответствующее место в грузовом отсеке рядом с гиперлифтом. Все игроки по-прежнему могут использовать гиперлифт в свой ход, но с этого момента никто не может использовать гиперлифт для перемещения в грузовой отсек или из грузового отсека.



Шаг 4: Побег

Украсть артефакт у лорда Эрадикуса - это, очевидно, невероятно рискованное начинание, о котором будут говорить ещё долгое время! Но лучше всё же после кражи остаться в живых, чтобы самому рассказывать об этом приключении.

Здоровье каждого игрока отслеживается на соответствующем треке на игровом поле. Когда во время игры вы получаете урон - помещайте кубики на трек здоровья вашего цвета, начиная с левой стороны.

- Если урон получен от атаки Босса, используйте кубы, которые были вытащены из мешка Босса (или, в случае красного куба охотника за головами, из личного запаса).
- Если вы решили получить урон, переместившись по игровому полю, через коридоры с врагами без расходования мечей, возьмите кубики из своего личного запаса. Вы не можете получить урон, таким образом, если он полностью заполнит ваш трек здоровья!



Некоторые эффекты могут излечить урон, полученный вами. Когда вы лечитесь, верните куб вашего цвета со своего трека здоровья и поместите в свой личный запас. Теперь вы сможете использовать его снова, когда будете получать *Бдзынь!*

Если ваш трек здоровья полностью заполнен, вы выбываете из игры. Что будет дальше, зависит от того, насколько вы успешны:

- Если вы получили артефакт и вернулись к модулю грузового отсека, ваши союзники спасут вас, вытащив на борт своего корабля. Вы сможете подсчитать очки, которые вы заработали.
- Если вы ещё не получили артефакт или не находитесь в грузовом отсеке, то вас уже не спасти. Вы теряете все очки, что, впрочем, на данный момент будет наименьшей из ваших забот.



Как только вы подберёте артефакт, вы сможете отправиться к спасательным капсулам (в задней части грузового отсека). Если вы достигнете одной из них, удалите эту капсулу с доски (вместе с фишкой своего игрока и всеми вашими *Бдзынь!* на участке *Бдзынь!*). Ваши соперники должны будут найти свою собственную спасательную капсулу, пока вы будете отдыхать в безопасности с 20 дополнительными очками!

Помните: если у вас ещё нет артефакта, вы не можете покинуть космический корабль или быть спасённым вашими союзниками!



Шаг 5: Финальный отсчёт

Правильный контроль времени имеет решающее значение в ограблении – быть пойманным лордом Эрадикусом, намного хуже, чем просто попасться местным властям! Но, как и во всех аферах, нет ничего плохого в том, чтобы подставить своих соперников, сбежав быстрее их с корабля.

Как только игрок улетает в спасательной капсуле или выбывает из игры, он больше не делает обычных ходов, не добавляет *Бдзынь!* на *Бдзынь!* участок и карты, которые влияют на всех игроков, теперь не влияют на него. Этот игрок не получает урона от кубов, вытащенных из мешка Босса. Вместо этого, всякий раз, когда наступает ход этого игрока, он берёт все кубы с *Бдзынь!* участка и помещает их в мешок Босса. Он перемешивает кубы в мешке и достаёт четыре кубика. Текущее положение фишки Босса на треке ярости и любая дополнительная опасность в ряду приключений игнорируется – достаётся ровно четыре кубика. Повреждения распределяются точно так же, как при атаке Босса.

В дуэльной игре, спасшийся или выбывший игрок достаёт из мешка Босса 6 кубов (вместо 4).

Как только все игроки спаслись с космического корабля или выбыли, игра заканчивается. Все игроки, достигшие спасательной капсулы (или, по крайней мере, модуля грузового отсека), подсчитывают очки, складывая:



Стоимость их артефакта



Суммарное число кредитов



Очки с других жетонов



Очки с карт их колоды (отображены в верхнем правом углу карт)

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем и объявляется Величайшим вором в Галактике! В случае ничьи, игрок добывший наиболее ценный артефакт становится победителем.

Продвинутые приёмы

Никогда не стесняйтесь учить новые трюки - никто не знает когда они смогут спасти вам жизнь.

При покупке – свойство карты при покупке выполняются один раз, когда вы её приобретаете из ряда приключений (не тогда, когда вы играете её позже).

При прибытии – соответствующий текст карты выполняется, как только карта выкладывается в ряд приключений (до атаки Босса, которая также может быть инициирована этой картой).

Опасность - для каждой карты со свойством опасность в ряду приключений, вы тянете дополнительный куб из мешка Босса во время каждой атаки Босса.

Сбросьте - некоторые карты требуют от вас сбросить карту. Вы можете сбрасывать только те карты, которые вы ещё не сыграли. Сброс может быть полезен, для того, чтобы обходить карты, которые генерируют *Бдзынь!* Если вас просят сбросить карту, чтобы получить что-то, вы должны сбросить другую карту, чтобы выполнить это свойство.

Пример: карта Ста-Лев говорит «Сбросьте карту, чтобы взять карту».

Если у вас нет карты в руке, чтобы её сбросить, вы не можете взять карту.

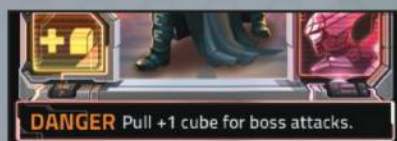
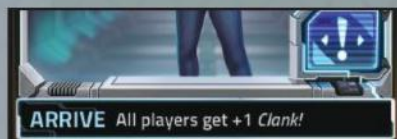
Исчерпание колоды приключений - в случае, если вы исчерпаете колоду приключений и не можете выложить шесть карт в ряд приключений, все игроки, всё ещё находящиеся на борту космического корабля, выбывают, и игра заканчивается.

Ограничение компонентов - большинство компонентов в игре ограничены и могут заканчиваются, если игроки приобретают достаточное их количество. Например: кристаллы энергии, товары рынка и карты в резерве (ПАСИК, дерзкий рывок, и ячейка памяти). Единственным неограниченным компонентом являются кредиты, если они закончились, замените их чем-то.

Порядок игры карт - некоторые карты имеют эффекты, зависящие от вещей, которые у вас есть или, которые вы получаете в свой ход. Вы получаете эти эффекты независимо от порядка, в котором были сыграны карты.

Примеры: Робомак 30000 имеет свойство «+3 Бдзынь! Возьмите три карты. » И имеет бонус за наличие карты группировки учёные в вашей игровой зоне: «-3 Бдзынь!» Даже если у вас нет карты группировки учёные на момент, когда вы играете Робомак 30000, но затем вы получите её, когда будете брать три карты, вы все равно получаете -3 Бдзынь!, когда сыграете эту научную карту.

Космический скунс генерирует 2 навыка и говорит: «Если в вашей игровой зоне или сбросе есть узник, получите 3 кредита». Если вы играете Космического скунса, чтобы получить навык, на который приобретёте узника из ряда приключений (поместив этого узника в ваш сброс), то вы получаете 3 кредита.



Игровая зона - когда вы играете карты во время своего хода, они попадают в игровую зону перед вами. Это помогает отслеживать карты, которые вы использовали в этот ход. Учтите, что если вам придётся перетасовывать сброс во время вашего хода, карты игровой зоны в этом не учувствуют.

Кристалл силы - некоторые места на игровом поле дают вам кристаллы силы. Кристаллы силы - это ограниченный компонент. Некоторые из ваших карт могут предоставлять бонусы, которые работают так же, как бонусы группировок: если у вас есть кристалл силы, вы можете получить этот бонус. Вы получаете бонус один раз, независимо от того, сколько кристаллов силы у вас есть.

Области с вознаграждением - некоторые места на игровом поле содержат награды, такие как кредиты, исцеления, кристаллы силы, когда вы входите на такое место, получите всё, что на нём изображено.

Отсутствие Бдзынь! - если у вас в какой-то момент закончились кубы в вашем личном запасе, то вы не можете выбрать получение урона при перемещении по игровому полю. Но в то же время вы не можете добавлять *Бдзынь!* на соответствующий участок – то есть вы можете свободно пошуметь! (По крайней мере, пока вы не получите кубики от исцеления. Никакая свобода не вечна.)

Если красный куб охотника за головами был вытащен из мешка Босса, а у вас нет кубов в личном запасе, используете для отчисления урона черные кубы, вышедшие из мешка ранее.

Телепорт - некоторые карты ряда приключений позволяют телепортироваться в смежное пространство. Вам не нужно использовать сапоги или сражаться с любыми врагами в коридоре между этими местами. Таким образом, вы можете даже обойти замок или двигаться против однонаправленных стрелок. Вы не можете телепортироваться из одного гиперлифта в другой, они не являются смежными.

В отличие от использования телепада или гиперлифта, телепортация не вызывает головокружения - вы можете продолжать двигаться после неё. Помните, однако, что как только в свой ход вы попадаете на КПП (любым способом), вы не можете больше в этот ход использовать ботинки.

Уничтожьте - некоторые карты и эффекты могут привести к уничтожению карты. Это удаляет выбранную карту из игры, что очень хорошо делать с относительно слабыми картами, которые составляют вашу начальную колоду. Когда вы уничтожаете карту, вы выбираете её в одном из указанных мест (обычно это сброс или игровая зона) и возвращаете в коробку в конце хода. Если вы получаете бонус от уничтожения «любых карт в этом ходу», вы получаете его только один раз за ход, независимо от того, сколько карт вы уничтожили. Вы даже можете уничтожить саму карту с таким бонусом, чтобы получить его.

Пример: свойство Взлома аккаунта говорит: «Если вы уничтожаете хотя бы 1 карту в этот ход, +2 кредита». Вы получите не более 2 кредитов в этот ход, независимо от того, сколько карт вы уничтожите. Вы можете уничтожить сам Взлом аккаунта, чтобы получить 2 Кредита.



Credits

Game Concept and Design

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm, Franz Vohwinkel

Card Illustration

Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez, Christian Adrienne Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

Production

Evan Lorentz, Tim McKnight

Additional Game Design

Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Additional Game Development

Matt Nass

Special thanks to:

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



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

Справочное руководство по жетонам

Большие секреты



Мега усилитель здоровья

Используйте в свой ход, чтобы исцелить 2 повреждения. (Храните, пока не используете, затем верните в коробку.)



5 Кредитный чип

Этот жетон считается 5 кредитами. Вы можете сохранить его до конца игры или потратить в любое время.



Яркая вспышка

Немедленно возьмите три карты, затем верните жетон в коробку.



Схема космического корабля

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



Шестой кристалл

Сохраните этот жетон. Он считается кристаллом силы. Кроме того, принесёт в конце игры 3 очка за каждый ваш кристалл силы (включая сам жетон).



Звуковая граната

Каждый из ваших противников немедленно получает +3 Бдзынь!, затем верните жетон в коробку.

Товары рынка



Мастер ключ

Позволяет перемещаться коридорами со значком замка (принесёт 5 очков в конце игры).



Телепасс

Позволяет использовать телепод для перемещения по космическому кораблю. (принесёт 5 очков в конце игры).



Аптечка

Когда вы покупаете её, немедленно исцелите 2 повреждения. (принесёт 5 очков в конце игры).



Контрабанда

Позволяет активировать бонусы на ваших картах, которые требуют наличия контрабанды. (принесёт 10 очков в конце игры).

Малые секреты



Усилитель здоровья

Используйте в свой ход, чтобы исцелить 1 повреждение. (Храните, пока не используете, затем верните в коробку.)



Усилитель скорости

Используйте в свой ход, чтобы получить 1 ботинки. (Храните, пока не используете, затем верните в коробку.)



Боевое усиление

Используйте в свой ход, чтобы получить 2 меча. (Храните, пока не используете, затем верните в коробку.)



2 Кредитный чип

Этот жетон считается 2 кредитами. Вы можете сохранить его до конца игры или потратить в любое время.



Мультипасс

Используйте в свой ход, чтобы задействовать все свойства группировок на картах – разбойников, учёных, повстанцев (не действует на свойства карт кристаллов силы и контрабанды). (Храните, пока не используете, затем верните в коробку.)



Испаритель

В конце этого хода уничтожьте карту из сброса или игровой зоны. Уберите карту и жетон в коробку.



Архив

Сохраните этот жетон - он принесёт 3 очка в конце игры. Продвиньте фишку Босса на одно деление вверх по треку ярости. (Лорду Эрадикусу не нравится, когда читают его дневник).