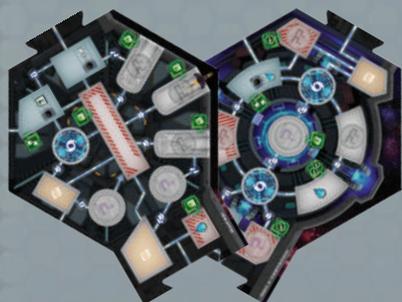


КЛАНК! В! КОСМОСЕ! АПОКАЛИПСИС!

Лорду Тираниусу удалось захватить галактику, но небольшие очаги сопротивления остаются. Теперь злой киборг не спускает своих окуларов с разношёрстной компании героев. У него созрел зловещий план, как стереть противников в порошок. Но ещё не всё потеряно, ведь вы с приятелями-ворами проникли на корабль Тираниуса, чтобы похитить драгоценные артефакты. А вдруг отваги, как и жадности, вам не занимать? Вдруг вам удастся предотвратить АПОКАЛИПСИС?

Состав игры



2 двухсторонних
фрагмента поля



Фишка босса

Для создания атмосферы можете использовать фишку Халдоса, смертоносного ИИ-помощника лорда Тираниуса.



35 карт космоса

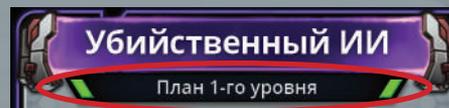


8 карт планов

Подготовка

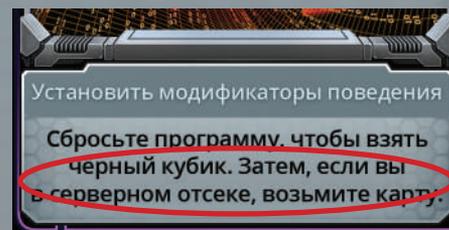
Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но сперва выберите **одну** карту плана, которая будет использоваться в игре. Карта представляет собой коварный план лорда Тираниуса по уничтожению галактики — план, которому вы можете положить конец! Ну, если захотите.

Каждый план имеет определённый уровень сложности (указанный под его названием): с 1-го по 3-й. Чем сложнее план, тем сложнее помешать Тираниусу. Если вы играете в «АПОКАЛИПСИС!» впервые, то наверняка захотите использовать план 1-го уровня. Если нет, то мы рекомендуем выбрать случайный план (или тот, который предпочитают все игроки).



Выбрав план, верните остальные карты планов в коробку. Затем соберите поле. Вы можете свободно сочетать новые модули дополнения с базовыми, выбрав любые 3 из них для игры. Однако мы настоятельно рекомендуем следующее:

- Используйте хотя бы 1 из 2 новых модулей.
- Если выбранный вами план задействует определённый модуль (указанный в нижнем левом углу плана), используйте этот модуль.



Вы *не обязаны* следовать этим рекомендациям, но, проигнорировав их, вы можете усложнить игру.

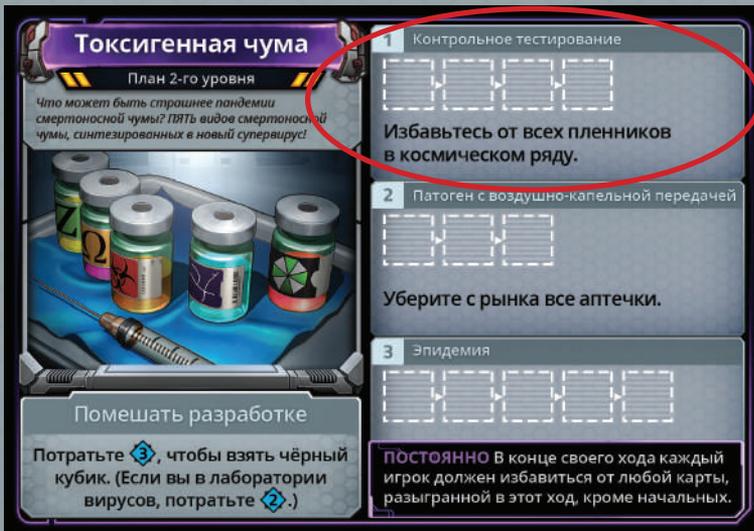
Положите выбранный план рядом с подготовленным полем. Добавьте в базовую колоду космоса 35 новых карт «АПОКАЛИПСИСА!» и перемешайте её.

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

Как пережить Апокалипсис

Действие плана

Каждый план состоит из 3 **этапов**, указанных в правой части карты. Это те действия, которые Тираниус должен выполнить, чтобы его план сработал. В начале игры наступает 1-й этап плана.



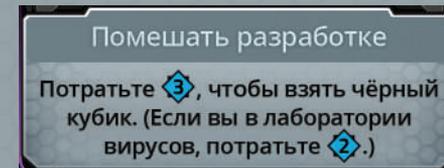
Атаки босса позволяют Тираниусу переходить к следующим этапам плана. Каждый раз, вытащив из мешочка чёрный кубик, не убирайте его в сторону, а кладите на пустую клетку текущего этапа на карте плана. Если в результате заполнится последняя клетка этапа, то данный этап завершается: немедленно выполните действие этапа.

После завершения одного этапа наступает следующий. Теперь, вытаскивая чёрные кубики при следующих атаках (и все кубики, не использованные при данной атаке), кладите их на клетки нового этапа.

Пример: на клетках 1-го этапа «Токсигенной чумы» уже лежат 3 чёрных кубика. В ходе атаки босса вы вытащили из мешочка 2 чёрных кубика. Один из них положите на последнюю клетку 1-го этапа. Избавьтесь от всех пленников в космическом ряду (но пока не выкладывайте новые карты им на замену). Затем положите второй кубик на первую клетку 2-го этапа плана.

Предотвращение Апокалипсиса

Вы можете противостоять планам Лорда Тираниуса. **Один раз в свой ход** вы можете выполнить действие, указанное в нижней левой части карты плана, и потратить ресурсы, чтобы **помешать** плану.



Когда вы мешаете плану, возьмите чёрный кубик с клетки текущего этапа и положите в свою игровую зону. В конце игры каждый оставшийся у вас чёрный кубик принесёт по 1 очку, однако вы можете потратить его, чтобы в свой ход получить мощный бонус.

Некоторые карты (например, «Инопланетный захватчик») также позволяют взять кубик с незавершённого этапа плана. Это можно сделать в дополнение к действию с карты плана: таким образом, в свой ход вы можете получить сразу несколько чёрных кубиков.

Забрать кубики с завершённого этапа *невозможно!* Учитывая непредсказуемость атак босса, это значит, что чёрные кубики могут быть доступны не в каждый ход.

Вот ещё некоторые правила об удалении чёрных кубиков с карты плана:

- Если для выполнения действия на карте плана вы должны потратить сапоги, то можете сделать это, даже если вам пришлось остановиться из-за головокружения или поста охраны.
- Если на карте плана нет доступного чёрного кубика, вы не можете помешать плану (нельзя получить дополнительную награду, указанную на плане, если на нём нет свободных кубиков).

Пример: на плане «Вторжение инопланетян» сказано: «Потратьте [символ сапога] [символ сапога], чтобы взять чёрный кубик. Затем, если вы в ангаре, возьмите любой имеющийся там маленький секрет». Если вы не можете взять чёрный кубик, то не получите и маленький секрет в ангаре.

- Если эффект карты со словом «ПОЯВЛЕНИЕ» вынуждает вас вернуть чёрные кубики в мешочек босса, то уберите эти кубики с текущего этапа плана (но никогда с завершённого этапа или из своей игровой зоны).

Пример: на карте «Космический пират» сказано: «ПОЯВЛЕНИЕ. Верните 3 чёрных кубика в мешочек». Когда «Космический пират» появился в космическом ряду, 1-й этап плана уже завершился, а на клетках 2-го этапа было 2 чёрных кубика. Уберите оба кубика со 2-го этапа и верните их в мешочек.



С пользой для дела и выгодой для себя

Некоторые карты и помещения позволяют потратить имеющиеся у вас чёрные кубики, чтобы получить за это награду. Сделав это, верните кубик в мешочек босса.

Потратив один или несколько чёрных кубиков, вы можете активировать текстовые свойства некоторых карт. Каждую карту можно активировать только **один раз в ход** (однако вы можете потратить несколько кубиков, чтобы активировать несколько карт, разыграв их в тот же ход). Это можно сделать как при розыгрыше карты, так и позже в тот же ход.

Некоторые помещения позволяют потратить чёрный кубик, чтобы получить определённый эффект. Каждое из этих помещений можно использовать только **один раз в ход** (однако, если в течение хода вы оказываетесь в разных помещениях, то можете тратить чёрный кубик, входя в каждое из них). В каждом помещении своя награда:

  Уберите 3 *клац!* из области «*Клац!*».

  Получите 3 кредита.

  Возьмите 2 карты.

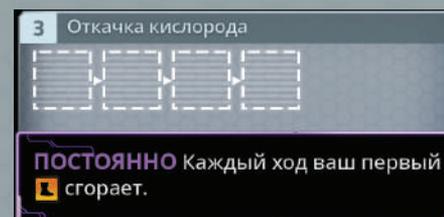
  Возьмите силовой кристалл.

  Восстановите 1 здоровье.

 **Используйте эффект взломанного вами порта данных.**

Апокалипсис сегодня. Вроде бы...

Если 3-й этап плана будет завершён, то Лорду Тираниусу удастся осуществить свой коварный замысел!



- Осуществлённый план создаёт постоянный эффект, действующий до конца игры.
- Чёрные кубики больше нельзя получить никаким способом. Теперь, вытаскивая из мешочка чёрные кубики, откладывайте их в сторону как обычно.

Апокалипсис не сегодня

Новые модули корабля и многие карты из колоды космоса в этом дополнении предполагается использовать с картами планов. Но давайте начистоту — иногда так не хочется противостоять неумолимой судьбе! Скажем, если вы решили обучить игре новичка. Или же захотели сыграть в «*КЛАНК! В! КОСМОСЕ!*» с несколькими дополнениями, чтобы построить самую большую колоду космоса, не переживая о кознях лорда Тираниуса.

Если по какой-либо причине вы не хотите играть с планами, но хотели бы использовать новые модули и карты из «*АПОКАЛИПСИСА*», мы предлагаем следующие правила:

Все вытасканные из мешочка чёрные кубики складывайте в особый запас. Раз в ход вы можете купить 1 кубик из этого запаса, заплатив . Это позволит вам использовать карты и помещения, для которых нужны чёрные кубики.

Недостаточно данных?

Когда вы взламываете различные порты данных из базовой игры «*КЛАНК! В! КОСМОСЕ!*», происходит следующее:

 **Исцеление:** восстановите столько здоровья, сколько изображено сердец.

 **Клац!:** добавьте столько кубиков *клац!* в область «*Клац!*», сколько изображено символов.

 **Кредиты:** получите указанное количество кредитов.

 **Мечи:** получите указанное количество мечей. Все не использованные в этот ход мечи сгорают.

 **Навыки:** получите указанное количество навыков. Все не использованные в этот ход навыки сгорают.

 **Силовой кристалл:** получите силовой кристалл.

Кроме того, в «*АПОКАЛИПСИСЕ!*» появляется новый порт данных:

 **Карта:** возьмите карту.

Последнюю редакцию правил и ответы на часто задаваемые вопросы можно найти на

www.direwolfdigital.com/clankinspace/

Создатели игры

Авторы дополнения

Энди Клотис и Эван Лоренц

Автор основной игры и креативный директор

Пол Деннен

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Рэйф Бейснер, Дерек Херринг, Леви Паркер, Рауль Рамос, Джон Шиндехетт, Эшли Стоддарт, Нэйт Сторм

Оформление карт

Эдвард Майкл Атьенса, Кристиан Адриан Гумайя, Пол Робертс Медалья, Рауль Рамос, Альбен Джон Тан

Производство

Эван Лоренц, Тим Мак-Найт

Дополнительная разработка и развитие

Пол Деннен, Даррел Харди, Тим Мак-Найт

Особая благодарность:

Всем замечательным сотрудникам Dire Wolf Digital, их друзьям и близким за то, что помогли нам протестировать «КЛАНК! 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.renegadegames.com



Издатель: Renegade Games.

Правообладатель: Dire Wolf Digital LLC, 2018. Все права защищены.