

КЛАНК!™

В! КОСМОСЕ!



Нет такого киберимпланта, который бы не установила себе безжалостная командир Преон. Желая выслужиться перед лордом Тиранусом, она построила исследовательскую станцию на краю освоенной части галактики. И раз все только и говорят о киберимплантах, то самое время вам с приятелями-ворами наведаться туда. Ведь всё незаконное, опасное или попросту прикольное можно найти на КИБЕРСТАНЦИИ-11.

Состав игры



6 односторонних фрагментов поля



Двухсторонний фрагмент поля



Фишка босса

Для создания атмосферы можете использовать фишку командира Преон



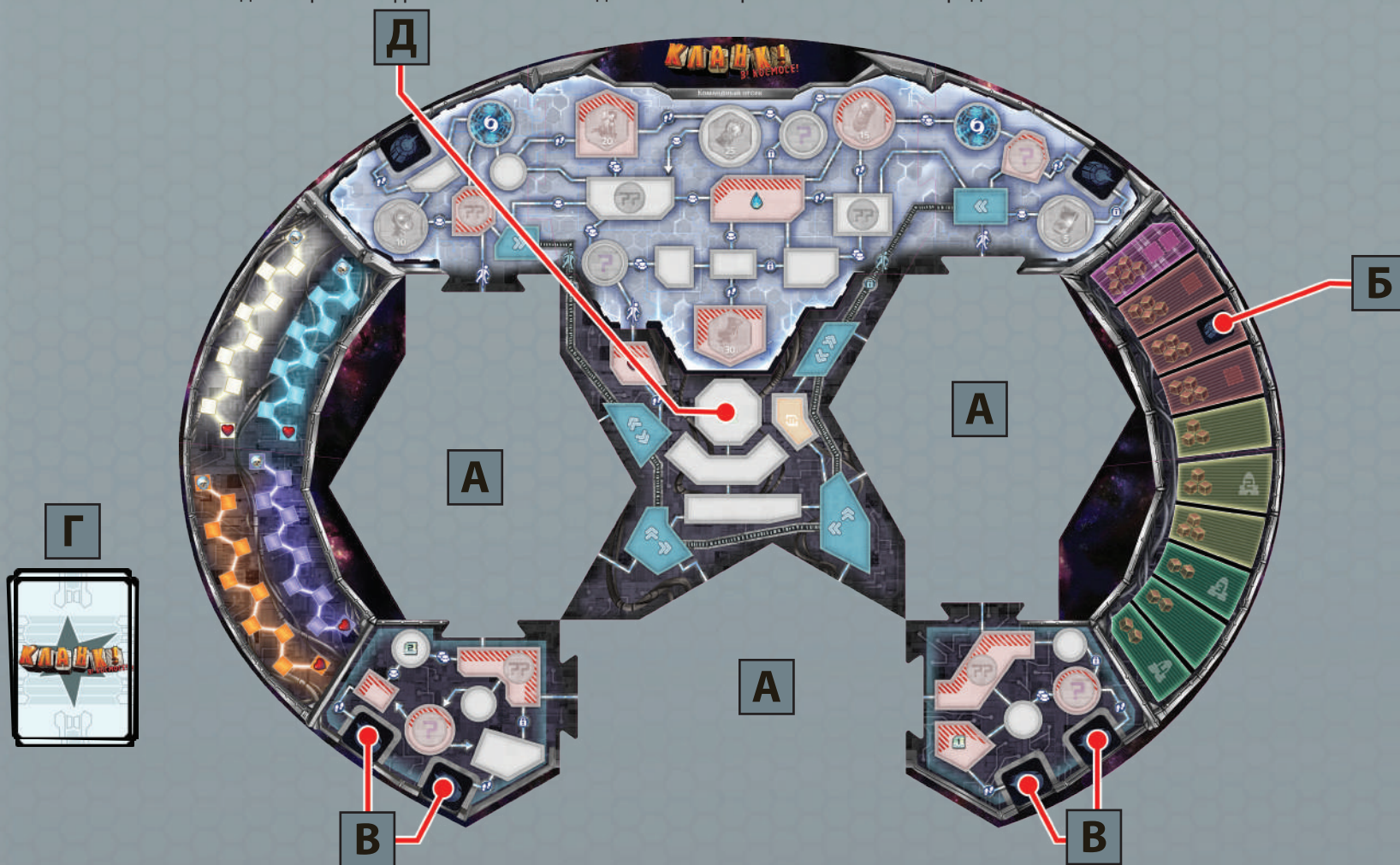
40 карт космоса



2 служебных спасательных шаттла ценностью 10 очков каждый (а не 20)

Подготовка

Собирая поле для «КИБЕРСТАНЦИИ-11», не используйте односторонние фрагменты из базовой игры «КЛАНК! В! КОСМОСЕ!»
Вместо этого возьмите 6 односторонних фрагментов из этого дополнения и расположите их по представленной ниже схеме.



А Как и в базовой игре, каждый из двухсторонних модулей одинаковой формы можно расположить в любом из 3 подходящих мест, повернув модуль любой стороной вверх. В это дополнение входит ещё один такой модуль (казино/ фабрика киберимплантов). Вы можете свободно сочетать модули базовой игры «КЛАНК! В! КОСМОСЕ!» с модулями любых дополнений к ней. Выбрав 3 модуля для игры, расположите их в специальных местах на поле.

Б Жетон блокировки из базовой игры не используется. Вместо этого положите 2 новых жетона служебных спасательных шаттлов ценностью 10 очков каждый на указанную клетку на шкале ярости. Кубики охотников за головами и фишку босса разместите на шкале как обычно.

В Расположите в нижней части поля 4 жетона спасательных шаттлов ценностью 20 очков из базовой игры.

Г Добавьте в базовую колоду космоса 40 новых карт из «КИБЕРСТАНЦИИ-11» и перемешайте её.

Д Поставьте фишки игроков в помещение в центре поля.

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

О киберстанции

События на «КИБЕРСТАНЦИИ-11» разворачиваются за пределами корабля лорда Тираниуса, в экспериментальном исследовательском центре кибернетики, оборудованном по последнему слову техники. В очередной раз вы решили выкрасть артефакт из командного отсека станции. Для того чтобы обойти силовое поле, защищающее командный отсек, вам придётся взломать 2 порта данных в 2 разных модулях станции (получив жетон кода).

Прихватив артефакт, вы должны успеть оказаться в безопасности, пока не заполнилась ваша шкала здоровья. В отличие от грузового отсека в базовой игре, безопасными на Киберстанции-11 считаются 2 особые зоны. Потеря сознания в любом другом месте станции означает, что ваш итоговый результат в игре будет равен 0.



На Киберстанции-11 есть гиперзвуковой лифт, позволяющий быстро перемещаться по станции. Как и в случае с лифтом на корабле Тираниуса, попасть с его помощью в командный отсек можно только имея жетон кода. Кроме того, на маршруте лифта имеются замки, открыть которые можно только отмычкой. Но в отличие от базовой игры, здесь нет жетона блокировки, который разыгрывается в красной зоне шкалы ярости, ограничивая использование лифта.



Служебные спасательные шаттлы

Преон чуть более прагматична, чем Тираниус. В командном отсеке её станции находятся 2 служебных спасательных шаттла. Когда фишка босса окажется на той клетке шкалы ярости, где лежат 2 жетона шаттлов, они станут вам доступны: возьмите жетоны со шкалы и положите в каждое из указанных помещений командного отсека.



Как только служебные шаттлы станут доступны, на поле будет уже 6 помещений, откуда вы сможете выбраться в безопасное место. Возможно, добраться до шаттлов в командном отсеке будет проще, но и приносят они всего 10, а не 20 очков.

Киберимпланты

Киберимпланты — это новый тип карт, появляющийся в этом дополнении. Вы можете купить их точно так же, как и остальные карты в космическом ряду, чтобы затем взять в руку и разыграть.

В отличие от других карт, киберимпланты могут быть «установлены» навсегда. В тот ход, когда вы разыграете карту киберимпланта, вы можете вернуть в банк силовой кристалл. Если вы это сделаете, то не кладите карту киберимпланта в сброс ни в конце этого хода, ни **в дальнейшем**. Карта остаётся лежать лицевой стороной вверх в вашей игровой зоне. Каждый раз в ваш ход установленный киберимплант производит указанные ресурсы и позволяет разыграть текстовое свойство карты киберимпланта (как если бы вы разыгрывали её вместе с остальными картами из руки).

Если вы разыгрываете карту киберимпланта из руки без установки киберимпланта (если у вас нет силового кристалла или вы не хотите его отдавать), в этот ход вы всё равно получаете ресурсы карты и разыгрываете её текстовое свойство. В конце хода как обычно сбросьте разыгранную карту киберимпланта.

Одновременно у вас может быть установлено сколько угодно киберимплантов. В один и тот же ход можно установить несколько киберимплантов, но за каждую установку вы должны отдать силовой кристалл.

Если вы используете карту «Метаморф», чтобы скопировать карту киберимпланта, то не можете потратить силовой кристалл, чтобы «установить» метаморфа (долго оставаться в одной и той же форме ему трудно, поэтому в конце вашего хода метаморф опять примет своё текущее состояние).

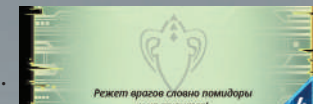
Вы можете использовать Шестой кристалл (жетон большого секрета), чтобы установить киберимплант. Если сделаете это, то верните жетон в коробку — в конце игры он не принесёт вам очков.



Дополнения под контролем

Мы не рекомендуем добавлять в колоду космоса карты из нескольких дополнений сразу. Впрочем, это лишь рекомендация, и если вы поступите по-своему, то расскажите нам, что из этого получилось!

Все карты дополнений отмечены водяным знаком в текстовом блоке (водяной знак этого дополнения — лицо командира Преон). С помощью этих водяных знаков вы легко сможете убрать карты дополнения из колоды, если захотите играть без него, либо убрать карты в процессе игры, если они попадутся в космическом ряду.



Создатели игры

Авторы дополнения

Эван Лоренц и Тим Мак-Найт

Автор основной игры и креативный директор

Пол Деннен

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление и графический дизайн

Аника Бёррелл, Дерек Херринг, Нэйтан Мак-Гуайр, Рауль Рамос, Нэйт Сторм,
Ален Вьеска

Оформление карт

Харви Хайнрих, Дерек Херринг, Растислав Ле, Пол Медалья, Мелвин Кито, Рауль Рамос,
Альбен Джон Тан

Производство

Эван Лоренц

Дополнительная разработка и развитие

Энди Клотис, Пол Деннен, Даррелл Харди, Юрий Толпин

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



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.renegadegames.com



Издатель: Dire Wolf Digital и Renegade Game Studios.
Правообладатель: Dire Wolf Digital LLC, 2019. Все права защищены.