

# КЛАНК!

## Проклятие мумии

Под древними пирамидами сокрыты несметные сокровища, но подобраться к ним непросто. Ожившая мумия насылет жуткие проклятия на всякого, кто посмеет обокрасть её гробницу. Ну и, разумеется, без дракона тут не обошлось. Под силу ли вам избежать ярости Крокосбека?

### Состав игры



Двухстороннее поле



Колода подземелья  
40 карт



2 анха



**Фишка дракона**  
Для создания атмосферы  
можете заменить базовую  
фишку дракона на эту.



Карта мумии



Кубик  
пирамиды



Фишка мумии



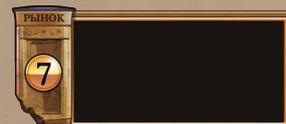
2 больших  
секрета



2 маленьких  
секрета



Верховный  
обезьяний  
идол



Планшет рынка



24 жетона  
проклятий

## ПОДГОТОВКА

В дополнение «Кланк! Проклятие мумии» входит новое поле, которое позволит вам исследовать подземелья, погребённые под песками.

Если играете на поле «Проклятие мумии»:

- Поле поделено на 4 зоны, в каждой есть клетка для фишки мумии (не связанная ни с одним из помещений) с уникальным символом. В начале игры поместите мумию на клетку в зону .
- Положите новую карту чудовища «Мумия» в общий запас рядом с гоблином.
- Положите кубик пирамиды рядом с полем.
- Положите жетон верховного обезьяньего идола на указанную клетку на поле.
- Перемешайте новые большие секреты (сокровище мумии, чашу мумии) и маленькие (2 скарабея) с секретами из базовой игры и выложите на поле. Если у вас останутся лишние секреты, верните их в коробку, не подсматривая.

Если играете на поле «Проклятие мумии» или на любом другом:

- Положите планшет рынка рядом с полем. Это область рынка, выложите туда все товары.
- Положите 2 анха вместе с другими товарами на планшет рынка.
- Положите 24 жетона проклятий в общий запас рядом с полем.
- Замешайте 40 новых карт дополнения в колоду подземелья. Если вы впервые играете с «Проклятием мумии», советуем не добавлять в колоду карты из «Затонувших сокровищ», однако, вы можете комбинировать дополнения как угодно.

В остальном подготовка к игре проходит по обычным правилам.

## В гробнице

### Проклятия



Возможно, в ходе игры вам придётся взять жетон проклятия из общего запаса. Впрочем, есть способы сбросить проклятие (с себя, но не с соперника), вернув жетон в общий запас. В конце игры за каждое оставшееся у вас проклятие вы теряете 2 очка.



Некоторые туннели на новом поле помечены одним или несколькими символами проклятия. Проходя через такой туннель, возьмите столько проклятий, сколько таких символов указано.

Жетоны проклятий считаются бесконечными. Если они закончились, замените их чем-нибудь другим.

### Мумия

Как и в случае с гоблином, победив мумию, не сбрасывайте её карту. Каждая сторона поля «Проклятие мумии» поделена на 4 зоны: 3 в недрах, 1 над ними. Вы можете сразиться и победить мумию только тогда, когда её фишка оказывается в той же зоне, что и помещение, в котором вы находитесь.

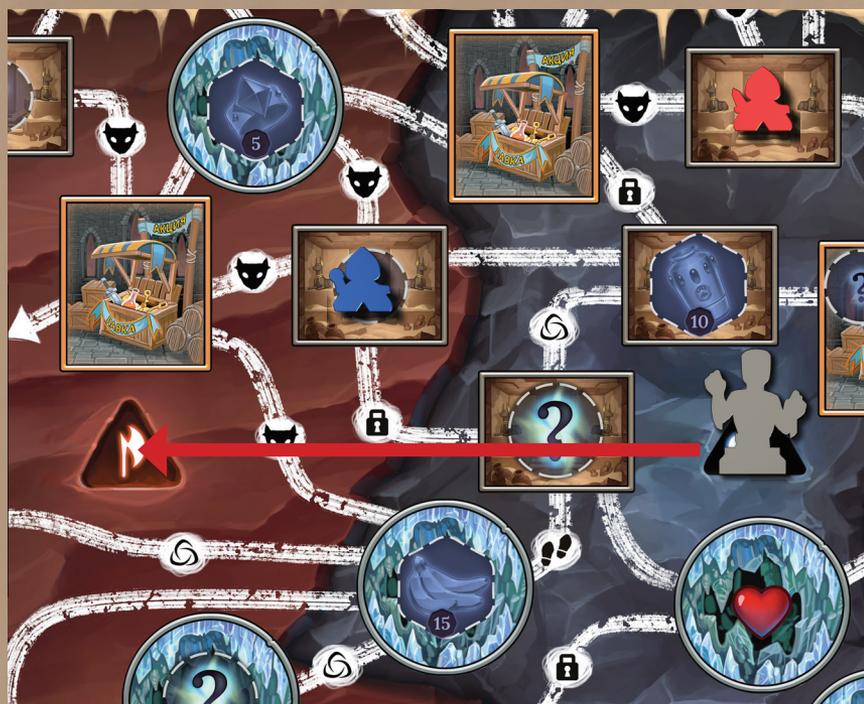
В игре 2 способа одолеть мумию – за каждый положена своя награда. Если вы использовали 2 меча, то получите 4 золотых и 1 проклятие. Если использовали 3 меча, то сбросьте половину своих проклятий (округляя вверх).



Каждый раз, победив мумию, бросайте кубик пирамиды, чтобы определить, в какую зону положить её фишку. Если мумия перемещается (т.е. меняет зону), каждый игрок в помещении новой зоны получает проклятие (в тексте некоторых карт после слова «ПОЯВЛЕНИЕ» указано бросить кубик пирамиды, в результате чего мумия перемещается по тем же правилам).

В свой ход вы можете победить мумию несколько раз (для этого вам, возможно, придётся переместиться в новую зону вслед за ней).

Красный игрок находится в помещении в зоне , где в данный момент оказалась фишка мумии. У него есть 2 меча, которыми он побеждает мумию, за что получает 4 золотых из казны и 1 проклятие из общего запаса.



Красный игрок завершает ход, после чего на пустые клетки подземного ряда выкладываются новые карты. Одна из них – «Котосфинкс». В тексте карты после слова «ПОЯВЛЕНИЕ» указано бросить кубик пирамиды. Снова выпадает , поэтому фишка мумии остаётся на месте. Синий игрок не получает новое проклятие, потому что мумия не двигалась.



Победив мумию, красный игрок бросает кубик пирамиды: выпадает , поэтому мумия перемещается в указанную зону. Синий игрок находится в помещении в новой зоне, поэтому он получает проклятие.



## Новые секреты



### Сокровище мумии и чаша мумии

Эти два новых больших секрета подобны секретам базовой игры: большому сокровищу (приносит 5 золотых) и чаше (приносит 7 очков). Найдя один из них, бросьте кубик пирамиды и переместите мумию в выпавшую зону.



### Скарабей

Найдя этот маленький секрет, оставьте его себе – в конце игры он принесёт 3 очка. Бросьте кубик пирамиды и переместите мумию в выпавшую зону.

## Верховный обезьяний идол



Это новый жетон, который приносит 10 очков.

От прочих обезьяньих идолов отличается только своей ценностью.

## Анх



Это новый товар на рынке. Приобретая его, восстановите 1 здоровье. Стоимость анха – 7 золотых. В конце игры он приносит 7 очков.

## Получение артефакта

В базовой игре «Кланк!» артефакт можно получить как и любой другой жетон в помещении: зайдите туда и возьмите один из них.

Мы изменили данное правило (для всех игр серии «Кланк!»): вы можете взять артефакт, выполнив действие в свой ход. При этом вы не обязаны повторно заходить в это же помещение, если уже находитесь в нём.

*Пример: в свой ход вы вошли в помещение с артефактом. В следующий ход (оставаясь в этом помещении) заберите артефакт. Если же вы, неся артефакт, заходите на рынок, где есть другой артефакт, можете сперва купить рюкзак, чтобы затем подобрать второй артефакт.*

Обновлённые правила и ответы на часто задаваемые вопросы см. на <http://www.direwolfdigital.com/clank>

## Создатели игры

### Автор дополнения

Энди Клотис

### Автор базовой игры и креативный директор

Пол Деннен

### Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

### Художественное оформление и графический дизайн

Рэйф Бейснер, Дерек Херринг, Леви Паркер, Рауль Рамос, Нэйт Сторм

### Оформление карт

Дерек Херринг, Рауль Рамос

### Производство

Эван Лоренц

### Дополнительная разработка

Пол Деннен, Даррелл Харди, Эван Лоренц

### Особая благодарность:

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



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)  
[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



RENEGADE  
GAME STUDIOS

[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)

[f/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)  
[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)  
[@Renegade\\_Game\\_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)



LAVKA  
GAMES

[www.lavkaigr.ru](http://www.lavkaigr.ru)

[www.vk.com/lavkaigr](https://www.vk.com/lavkaigr)

Изготовлено: Renegade Games. Русская версия подготовлена компанией «Лавка Геймз».

© Copyright 2018 Dire Wolf Digital, LLC. Все права защищены.