

The title card features the game's name in a stylized, blocky font. 'CLANK!' is in large, orange, 3D letters with a metallic texture, set against a grey stone background with small red gem-like details. Below it, 'CATACOMBS' is in a smaller, black, serif font on a grey stone plaque. 'UNDERWORLD' is in large, orange, 3D letters on a dark red, textured banner. The background is a dramatic, low-poly illustration of a dark, cavernous underworld. In the center, a large, purple, ogre-like creature with glowing yellow eyes and a wide, toothy grin looms. To its left, a smaller, more menacing creature with a skull-like face and glowing orange eyes is shown. On the right, two characters are depicted: a man in a blue hooded robe holding a golden lyre, and a woman in green and gold armor with a sword. The scene is lit with warm, orange and yellow light, suggesting fire or lava in the background. Several dark, winged creatures are flying in the upper left and right corners.

CLANK!

CATACOMBS

UNDERWORLD

Глубоко-глубоко под катакомбами спрятано царство, полное невиданных сокровищ и невероятных опасностей. Бросьте вызов судьбе, спустившись в самую преисподнюю!

Местные рынки искушают разнообразием уникальных предметов, а мистические карты судьбы сулят новые возможности для триумфа. Исследуйте таинственные башни, дарующие невероятную скорость, обновите колоду у озера в преисподней или наймите импа-архивариуса, способного расшифровать секреты тайных фолиантов. Визгливые гарпии оберегают несметные богатства, а трёхглавый страж преисподней преподнесёт особый подарок тому, кто сумеет выжить в поединке с ним!

Кому же достанутся лавры самого дерзкого расхитителя подземелий? Заплатите подать или готовьтесь встретить свою участь в игре «Кланк! Катакомбы: Преисподняя»!

Состав игры



Стартовый фрагмент преисподней



7 фрагментов преисподней



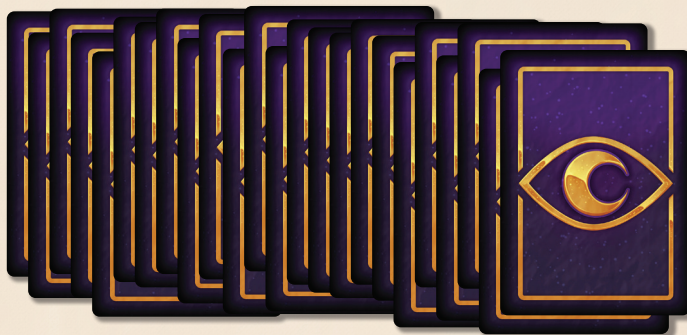
6 фрагментов недр

Фрагменты с призраками и призраки

В этом дополнении вас ждут новые фрагменты с призраками (в недрах и в преисподней), аналогичные фрагментам с призраками из основной игры «КЛАНК! Катакомбы» (включая применение эффектов карт вроде «Призрачного всадника»). При этом в игре всё так же используется только 5 белых кубиков призраков, и, если вы обнаружили фрагмент с призраками, а в казне не осталось белых кубиков, нового призрака добавлять не нужно. Считайте, что вам... повезло?



50 карт подземелья



22 карты судьбы

Все карты этого дополнения отмечены символом в текстовом блоке. Такой же знак вы найдёте в углу на лицевой стороне каждого нового фрагмента. С помощью этих символов вы легко сможете убрать компоненты дополнения, если захотите играть без него (либо убрать их в процессе игры, если они вам попадутся).





4 пленника



6 больших секретов



6 маленьких секретов



6 товаров рынка



Сребреники

20 ценностью 1 и 2 ценностью 5
Запас сребреников считается
неограниченным. Если у вас
закончились сребреники, замените
их чем-нибудь подходящим.



Волшебная лира
артефакт ценностью
16 очков



3 усилителя артефактов



5 жетонов лестниц



8 жетонов гарпий



Планшет рынка



3 импа-архиваруса



Фишка Цербера
и карта чудовища



4 памятки



Замена обезьяньего
святилища



Используйте приложение-компаньон
Dire Wolf Game Room для ПК, смартфона
или планшета, чтобы получить
ещё больше впечатлений от игры.



Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но со следующими изменениями:

1 Подготовьте стопку квадратных фрагментов следующим образом:

Перемешайте 6 фрагментов недр из «Преисподней» (но пока не добавляйте их к остальным фрагментам), затем 3 из них верните в коробку, не подсматривая, в этой игре они уже не понадобятся.



Наконец, перемешайте безопасные фрагменты и положите только 3 из них (не 4) на верх стопки фрагментов недр (при игре с этим дополнением вы исследуете только 3 фрагмента, прежде чем доберётесь до недр).

Перемешайте 7 обычных фрагментов преисподней и сложите их стопкой лицевой стороной вниз возле стопки квадратных фрагментов.

Отдельно перемешайте остальные фрагменты недр. Возьмите верхние 7 из стопки, не подсматривая, и замешайте в них 3 фрагмента недр из «Преисподней», оставленные на предыдущем шаге. Получившуюся стопку из 10 фрагментов положите поверх оставшихся фрагментов недр.



2 При подготовке казны:

Добавьте в казну все сребреники, жетоны гарпий и лестниц.



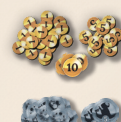
Добавьте жетоны больших и маленьких секретов преисподней, а также узников к соответствующим жетонам из базовой игры и перемешайте получившиеся стопки.

Используйте планшет рынка «Преисподней» вместо планшета рынка «Катакомб». Разложите **все** товары на планшете в 2 ряда: положите речной фонарь в верхний ряд к товарам базовой игры, а 5 товаров преисподней из этого дополнения разместите в нижнем ряду.



2

1



2

1



Предпочитаете один раз увидеть?



3 Разместите стартовый фрагмент «Преисподней» на столе отдельно от стартового фрагмента «Катакомб». Можете разместить его любой стороной вверх, однако если вы играете впервые, рекомендуем использовать лицевую сторону (см. справа).

Поместите эти жетоны в помещения на фрагменте согласно символам:



Волшебная лира (артефакт ценностью 16 очков).



3 усилителя артефактов (сложенные стопкой с жетоном «x2» сверху) и фишка Цербера.



Стопка из 3 жетонов импов-архивариусов с жетоном ценностью 4 очка сверху.



1 жетон гарпии (из казны).



Если вы используете лицевую сторону стартового фрагмента преисподней, возьмите 1 случайный жетон пленника из казны и положите его лицевой стороной в указанное помещение (пленник находится в заточении, поэтому не разыгрывайте его немедленные эффекты).

Если вы используете обратную сторону стартового фрагмента, разместите на нём помещение с обезьяньим святилищем со стартового фрагмента «Катакомб». Положите 3 обезьяньих идола в обезьянье святилище. Вместо обезьяньего святилища на стартовом фрагменте «Катакомб» положите жетон замены из этого дополнения любой стороной вверх. (Если вы используете лицевую сторону стартового фрагмента преисподней, уберите жетон замены в коробку.)



4



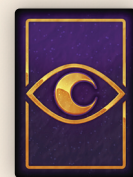
4

Положите карту Цербера в общий запас рядом с картой Гоблина.



Добавьте в базовую колоду подземелья 50 новых карт и перемешайте её, затем выкладывайте карты в подземном ряду как обычно.

Перемешайте колоду судьбы и положите возле колоды подземелья.

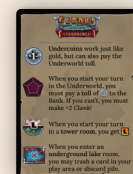


3



5

Каждый игрок берёт памятку.



Если вы играете впервые, рекомендуем каждому игроку взять из казны по 1 сребренику, чтобы немного упростить погружение в преисподнюю.

Преисподняя



Преисподняя — это отдельная часть подземелья. Её фрагменты не примыкают к обычным фрагментам «Катакомб» напрямую — вам придётся найти другой способ спуститься в преисподнюю.

Преисподняя состоит не более чем из 6 фрагментов, одним из которых является стартовый фрагмент преисподней, 5 граней которого помечены буквами от А до Д. Каждая буква соответствует другому фрагменту преисподней, который вы сможете обнаружить в течение игры и присоединить к стартовому фрагменту.

Если вы перемещаетесь на ещё не открытый фрагмент преисподней, откройте верхний фрагмент из стопки, лежащей в казне, и разместите его там, куда вы собираетесь переместиться. Вы не выбираете, как повернуть фрагмент — его короткая грань должна примыкать к стартовому фрагменту преисподней. Из-за их особой формы (а ещё магии, неподвластной человеческому разуму), 6 фрагментов преисподней нельзя поворачивать ни при каких обстоятельствах.

Преисподняя находится очень глубоко и таит очень много опасностей. Потеряв сознание в преисподней, вы получите **0 очков**. **Не путайте** преисподнюю с недрами (она располагается гораздо глубже). Карты, эффекты которых применяются в недрах (например, карта судьбы «Смерть» или «Начальник тюрьмы» из «Катакомб»), в преисподней не действуют.

Мраморный страж

Если вы победили это чудовище из «Катакомб» в преисподней, разместите новый фрагмент преисподней в доступном месте рядом с фрагментом, на котором вы находитесь.



Не всё то золото



В преисподней используется собственная валюта — сребреники. В большинстве случаев сребреники используются так же, как и золотые — их можно потратить на покупку товаров, они принесут по 1 очку в конце игры и т. д. Если вам требуется потратить золотые, можете полностью или частично использовать вместо них сребреники.

Разыграв карту «Торгаша из преисподней», вы можете получить 1 сребреник или потратить 3 золотых, чтобы купить «Тайный фолиант». Выбрав второй вариант, вместо золотых вы можете потратить (полностью или частично) сребреники, потому что их ценность равна.



Как и в случае с золотыми, при перемещении в некоторые помещения можно получить сребреники. Войдя в такое помещение, возьмите указанное количество сребреников из казны (но только 1 раз в ход для каждого помещения).



Преисподняя всегда возьмёт своё

Помимо денежной ценности, сребреники обладают ещё одной важной функцией — они используются для оплаты некоторых неприятных «податей», с которыми вам предстоит столкнуться в преисподней.

Всякий раз, начиная свой ход в преисподней, немедленно заплатите в казну 1 сребреник в качестве подати. Если вы не можете оплатить подать, вместо этого вы получаете +2 **кляц!** (вы не можете добровольно получить **кляц!**, если у вас есть сребреники). Прислужники преисподней не особо дружелюбны к любителям наживы, и раз уж вы собрались к ним наведаться, не вздумайте заявляться с пустыми руками.



Также в некоторых туннелях преисподней есть платные переправы. Для перемещения по такому туннелю заплатите в казну подать в 1 сребреник (его нельзя заменить на **кляц!**). Аналогично другим символам в туннелях, игнорируйте символ платной переправы при телепортации.

Как туда попасть?



Основной способ спуститься в преисподнюю — использовать **лестницу** на одном из фрагментов недр. Находясь в помещении с лестницей, вы можете использовать 1 сапог, чтобы спуститься в преисподнюю. Каждая лестница отмечена буквами от А до Д. Спустившись по одной из них, вы окажетесь в помещении с лестницей, расположенном на фрагменте преисподней с той же буквой. Если соответствующий фрагмент ещё не был размещён, разместите его. Если какой-либо эффект позволяет вам телепортироваться в соседнее помещение, вы можете телепортироваться вниз по лестнице.

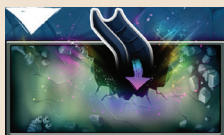
Вы можете использовать 1 сапог (или телепортироваться), чтобы вернуться из помещения с лестницей в преисподней в аналогичное помещение в недрах — но только если помещение с лестницей с соответствующей буквой существует! При подготовке к игре некоторые фрагменты недр из этого дополнения вы убрали в коробку (тем самым исключив некоторые буквы из игры). Однако даже если соответствующие фрагменты недр не были убраны в коробку, они могут быть ещё не открыты.



Для удобства используйте жетоны лестниц из казны — обозначайте ими те помещения с лестницами в преисподней, которые имеют выходы в недрах.

Перемещаясь по преисподней, жёлтый игрок оказался в помещении с лестницей «Б». В недрах нет аналогичного помещения, поэтому использовать эту лестницу нельзя. Игроку придётся переместиться на другой фрагмент преисподней с лестницей, имеющей выход в недрах.

Красный игрок оказался в помещении с лестницей «А» в недрах. Используя 1 сапог, этот игрок может переместиться в помещение с лестницей «А» в преисподней (откуда он может вернуться, используя ещё один сапог).



Жёлоб в преисподнюю не имеет буквенных обозначений. Спускаясь по нему, вы можете переместиться в любое помещение с лестницей на любом фрагменте преисподней по вашему выбору (даже ещё не открытому). Однако это путь в один конец! Подняться по жёлобу из преисподней в недра невозможно, даже используя телепортацию.

Зелёный игрок открыл изображённый фрагмент в недрах. Он может использовать 1 сапог, чтобы спуститься в 1 из 5 помещений с лестницей, имеющихся в преисподней. 3 фрагмента преисподней ещё не были открыты, поэтому если зелёный игрок выберет помещения с лестницами «В», «Г» или «Д», он должен будет открыть новый фрагмент. Если он выберет помещение с лестницей «Б», то окажется там же, где и жёлтый игрок (см. выше), и так же не сможет вернуться в недра напрямую. Если зелёный игрок выберет помещение с лестницей «А», он сможет затем вернуться на тот фрагмент в недрах, откуда начал красный игрок.



На стартовом фрагменте преисподней есть **портал возвращения**. К нему применяются обычные правила игры «КЛАНК! Катакомбы» за одним исключением — это портал в один конец. С помощью него можно покинуть преисподнюю, выйдя через любой другой портал, однако его нельзя использовать для перемещения в преисподнюю.

Избавьтесь от лишнего

Эффекты некоторых карт из этого дополнения применяются, когда вы избавляетесь от них. Вы не можете избавиться от карты в любой момент — необходимо применить соответствующий эффект.

Жёлтый игрок входит в помещение с озером в преисподней (см. с. 9) и решает избавиться от «Плана побега» из своей стопки сброса. Он получает 2 сапога и теперь до конца хода не обязан останавливаться в кристальных пещерах.



Страж преисподней

Во мраке преисподней могучий Цербер (или попросту Цербик) неусыпно стережёт заколдованные предметы, заодно нагуливая аппетит перед очередной охотой.



Войдя в помещение с Цербером, немедленно сразитесь с ним (использовав 3 меча), либо получите 2 урона. Победив его, вы получите 2 награды: усилитель артефактов «x2» и фишку Цербера в качестве **трофея**. Фишка остаётся в вашем личном запасе в виде «бонусного артефакта» (она не считается в ваш лимит артефактов, но, когда вы её возьмёте, ярость дракона увеличится).

Поскольку Цербер появляется в каждой игре с этим дополнением, к нему прилагается карта с описанными выше правилами — положите её в общий запас.



Вы не получаете дополнительного урона, если остаётесь в помещении с Цербером, но вы можете принять решение сразиться с Цербером в этот же ход или позднее (даже если, впервые войдя в помещение, вы не сражались с ним). Помните, что вы не можете добровольно получить урон, если в вашем личном запасе не осталось кубиков или если причинённый урон полностью заполнит вашу шкалу здоровья. В такой ситуации вы не можете добровольно войти в помещение с Цербером.

Усилители артефактов



Игрок, победивший Цербера, получает усилитель артефактов «x2». В дальнейшем в это помещение смогут войти не более 2 других игроков, каждый из которых получит 1 из оставшихся усилителей артефактов (у вас не может быть больше 1 усилителя артефактов).

Используйте усилитель артефактов **в конце игры**, чтобы увеличить ценность самого ценного артефакта в вашей коллекции (округляя вверх при необходимости), умножив её на указанное значение.

За победу над Цербером жёлтый игрок получил в награду усилитель артефакта «x2». Затем зелёный игрок вошёл в то же помещение и забрал 1 из оставшихся усилителей артефактов «x1.5». В конце игры самый ценный артефакт в коллекции жёлтого игрока принесёт 16 очков, но благодаря усилителю артефакта его ценность увеличивается до 32. Самый ценный артефакт зелёного игрока

принесёт 15 очков, но усилитель артефакта повышает эту ценность до 23.

Возможно (хотя и маловероятно), что усилители артефактов приведут к тому, что у двух игроков окажутся артефакты одинаковой ценности. В этом случае в ничьей побеждает тот, чей артефакт был более ценным изначально.

Волшебная лира



Этот особый артефакт ценностью 16 очков можно найти в преисподней. Лира скована цепями, и убрать их сможет **только тот**, кто войдёт в это помещение.

В состав дополнения «Логова и затерянные чертоги» входит несколько карт (например, «Детектор артефактов»), эффект «ПОЯВЛЕНИЕ» которых возвращает артефакт с поля в стопку артефактов. На волшебную лиру этот эффект не действует. Затерянные чертоги из того же дополнения могут позволить вам взять артефакт из любого другого места в подземелье — этот эффект также не распространяется на волшебную лиру.

Импы-архивариусы

В глубине преисподней находится запретная библиотека — кладёз древних и очень своеобразных знаний. Но куда своеобразнее будут её хранители, импы-архивариусы.

Впервые войдя в помещение с импами-архивариусами, вы **должны** взять верхний жетон из стопки. У каждого игрока может быть не более 1 импа-архивариуса.



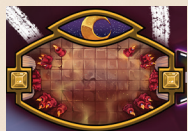
Как только у вас появится имп-архивариус, до конца игры каждый раз получая «Тайный фолиант» немедленно убирайте 2 карты по вашему выбору из подземного ряда (кладите их

в стопку сброса подземелья — вы не избавляетесь от этих карт). Этот эффект применяется при получении любой карты, на которой сказано, что она «считается Тайным фолиантом».

В конце игры имп-архивариус принесут вам очки за каждый ваш «Тайный фолиант».

В конце игры у жёлтого игрока есть жетон импа-архивариуса, изображённый выше, а также 2 «Тайных фолианта», большой секрет «Книга мёртвых» и «Фолиант премудрости». Имп-архивариус принесёт ему 16 очков.

Помещения судьбы

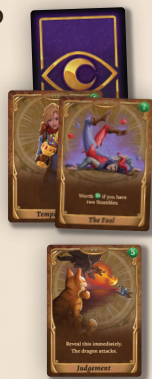


Помещения судьбы отмечены тем же символом, который указан на обратной стороне карт судьбы. Впервые войдя в какое-либо помещение судьбы, возьмите 3 карты из колоды судьбы — выберите 1, а 2 других положите под низ колоды. На протяжении игры у вас может быть **только 1 карта судьбы** (хотя, купив на рынке перчатки судьбы, вы сможете взять ещё 1 карту; но вы больше не берёте карты судьбы, зайдя в другое помещение судьбы в текущей партии).

Каждая карта судьбы уникальна, приносит особую выгоду или влияет на ваш финальный результат. Вы можете ознакомиться со своей картой судьбы в любой момент, однако если не указано иное, держите её в тайне до конца игры.

Например, карты «Умеренность» и «Шут» нужно держать в тайне до конца игры, пока вы не подсчитываете свой итоговый результат. «Умеренность» принесёт 4 очка, а «Шут» — 10 очков, если в вашей колоде есть 2 «Препятствия» (или 0, если их у вас нет).

Взяв карту «Суда», откройте её немедленно. Затем разыграйте атаку дракона. В конце игры эта карта принесёт вам 5 очков.



Рынки преисподней



5 новых товаров преисподней из этого дополнения, появляющихся в этом дополнении, можно купить только находясь в помещении с рынком в преисподней — на этом рынке продаются только эти товары, обычные товары там купить нельзя.

Применение эффектов карт, позволяющих вам приобрести товары на рынке альтернативными способами (например, «Золотая флейта» и «Огр-торговец» из игры «КЛАНК! Катакомбы»), зависит от вашего текущего местоположения.

Если вы находитесь в преисподней, они позволяют вам брать только товары с рынка в преисподней; если нет, они позволяют вам брать только обычные товары.



Темница преисподней



В одном из помещений на лицевой стороне стартового фрагмента преисподней содержится пленник (помещённый туда при подготовке к игре). Тот, кто первым войдёт в это помещение, немедленно освобождает пленника без необходимости тратить на это жетон взлома.

Прочие особенности фрагментов

Некоторые новые элементы дополнения «КЛАНК! Катакомбы: Преисподняя» встречаются не только в преисподней.

Гарпии

Гарпии — это жутко опасные похожие на птиц существа, облюбовавшие преисподнюю, а некоторые из них добрались и до катакомб!



Открыв новый фрагмент, на котором есть помещение с гарпией, возьмите жетон гарпии из казны и положите в это помещение.

Войдя в помещение с гарпией, немедленно сразитесь с ней (использовав 2 меча), либо получите 1 урон. Победив её, вы получите 2 награды: добавьте этот жетон гарпии в личный запас в качестве трофея и возьмите из казны по 1 сребренику за каждый имеющийся у вас трофей-гарпию (включая только что побеждённую).

Вы не получаете дополнительного урона, если остаётесь в помещении с гарпией, но вы можете принять решение сразиться с гарпией в этот же ход или позднее (даже если, впервые войдя в помещение, вы не сражались с ней). Помните, что вы не можете добровольно получить урон, если в вашем личном запасе не осталось кубиков или если причинённый урон полностью заполнит

вашу шкалу здоровья. В такой ситуации вы не можете добровольно войти в помещение с гарпией.

Карта «Гарпия-матриарх» также считается трофеем-гарпией. Хотя за победу над ней вы получите только 2 сребреника (независимо от количества других ваших трофеев-гарпий), считайте её за трофей-гарпию, когда будете подсчитывать награду за победу над гарпиями в будущем. В конце игры она также принесёт очки, как указано на карте.



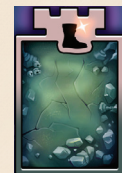
Озёра преисподней



Войдя в помещение с озером в преисподней, вы можете немедленно избавиться от карты в своей игровой зоне или стопке сброса. Аналогично другим наградам, которые вы получаете за вход в помещения, это можно сделать только 1 раз в ход для каждого помещения с озером.

Башни

Начиная свой ход в помещении с башней, вы получаете сапог.



Варианты игры

Вы можете использовать один или сразу оба предложенных далее варианта игры.

Заданные размеры

Поскольку фрагменты преисподней занимают дополнительное место на столе, этот вариант подойдёт для игры в условиях ограниченного пространства.

В начале игры ограничьте количество квадратных фрагментов в подземелья сеткой «5x5» или «6x6». В ходе игры размещать квадратные фрагменты за пределами условной сетки будет невозможно.

При игре с сеткой «5x5» жёлтый игрок покидает левое нижнее помещение на своём фрагменте. Он не может пойти вниз, поскольку 5 фрагментов по вертикали уже выложены, поэтому направляется влево.

В двух углах открытого игроком нового фрагмента есть туннели, по которым он мог бы продолжить перемещение вниз. Но разместить фрагмент таким образом нельзя, поэтому игрок должен повернуть фрагмент так, чтобы попасть на рынок или в дорожное святилище. Если бы у жёлтого игрока было 9 урона и не было мечей, чтобы сразиться с чудовищем в туннеле перед дорожным святилищем, он должен был бы выбрать помещение с рынком.

В крайнем случае (с другим фрагментом), если заданные размеры подземелья ограничивают вращение фрагмента и все разрешённые направления приведут к смертельному урону, игрок обязан принять этот исход.

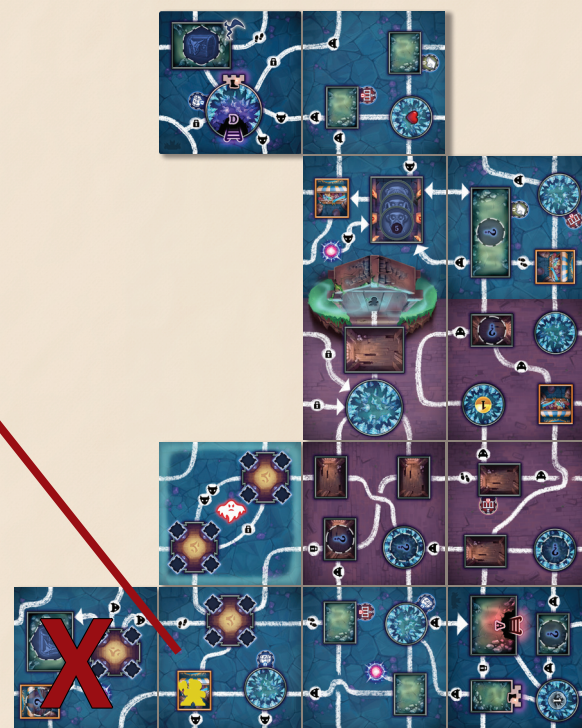


Милосердие

Этот вариант можно использовать даже без дополнения «КЛАНК! Катакомбы: Преисподняя», однако, мы настоятельно рекомендуем использовать его, если вы решили играть с заданными размерами подземелья (см. выше).

В течение вашего хода, если вы оказались в ловушке, когда по соседству с вашим помещением нет других помещений, а новый фрагмент разместить невозможно, вы можете воспользоваться милосердием. В таком случае поверните фрагмент, на котором находитесь так, чтобы ваше положение перестало быть безвыходным.

Зелёный игрок завершил свой ход в дорожном святилище. Затем в подземном ряду появился «Разоритель могил», развернув фрагмент с зелёным игроком на 180 градусов. Учитывая заданные размеры подземелья «5x5», игрок не сможет переместиться вправо от дорожного святилища и окажется в ловушке. В следующий свой ход он пользуется милосердием и поворачивает свой фрагмент так, чтобы обрести возможность для выхода.



Объединение с «Логовами и затерянными чертогами»



Вы можете объединить «Преисподнюю» с дополнением «КЛАНК! Катакомбы: Логова и затерянные чертоги».

Считайте фишку Цербера и его карту одним трофеем. Гарпии (жетоны и карта «Гарпия-матриарх») также считаются трофеями. Используйте эти трофеи согласно правилам дополнения «Логова и затерянные чертоги».

Все помещения судьбы считаются затерянными чертогами (о чём напоминают золотые границы) поэтому к ним применяются эффекты таких карт, как «Серебряная арка» или «Барахолка». Помещение с Цербером при этом не считается логовом (действующая там защита от чар не позволит вам переместиться туда при помощи «Серебряной арки»).

Автор игры

Пол Деннен

Дополнительная разработка

Фил Амилон, Кори Бёркхарт, Энди Клотис, Эван Лоренц,
Нэйшн Морат, Кевин Спак, Люк Ваймен

Исполнительный продюсер

Скотт Мартинс

Художественное оформление

Клэй Брукс, Нэйт Сторм

Художественное оформление и графический дизайн

Аника Бёррелл, Ли Фэлин, Джулианна Стоун

Оформление карт

Дерек Херринг, Кенан Джексон, Рауль Рамос, Нэйт Сторм

Производство

Эван Лоренц

Особая благодарность

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



www.direwolfdigital.com

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

[@direwolfdigital.bsky.social](https://twitter.com/direwolfdigital)



Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Елене Залесской, Денису Карпенко, ?????????? и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.

Издатель: Dire Wolf Digital.

© 2026 Dire Wolf Digital, Inc. Все права защищены.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.

Условные обозначения

Пленники



Верный

Немедленно возьмите 1 сребреник из казны (также принесёт 1 очко в конце игры).



Призрачный мирмидон

Немедленно возьмите кубик призрака из казны и положите его в область «Клац!» Каждый ваш ход, пока вы находитесь в преисподней (включая ход, в котором вы освободили этого пленника), вы получаете по 1 мечу (также принесёт 1 очко в конце игры).



Эликсир душ

Немедленно продвиньте фишку дракона на 1 деление по шкале ярости. Можете использовать этот жетон 1 раз находясь в преисподней, чтобы восстановить 2 здоровья. Не считается пленником ни для каких целей. (Использував, верните в коробку.)

Большие секреты



Великое зелье надежды

Восстановите 1 здоровье (или 2, если находитесь в преисподней) и получите 1 сапог в свой ход (использовав, верните в коробку).



Заначка

Этот жетон считается за 4 сребреника. Можете сохранить его до конца игры или потратить обычным способом.



Книга мёртвых

Сохраните жетон — в конце игры он принесёт 5 очков. Считается «Тайным фолиантом» (учитывается при применении эффекта импа-архивариуса).

Маленькие секреты



Жёлоб в преисподнюю

Можете использовать этот жетон 1 раз, находясь в помещении за пределами преисподней — разместите жетон в помещении. С этого момента каждый игрок может воспользоваться данным жёлобом, чтобы попасть в преисподнюю (но не вернуться из неё). Неиспользованный принесёт 1 очко в конце игры.



Зелье надежды

Получите 1 меч в свой ход; если находитесь в преисподней, также получите 1 сапог (использовав, верните в коробку).

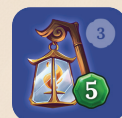


Слиток тёмного железа

Можете использовать этот жетон 1 раз при покупке на рынке в преисподней, чтобы заплатить на 3 золотых меньше. (Использував, верните в коробку.) Неиспользованный принесёт 2 очка в конце игры.

Товары на рынке

Обычные товары не продаются на рынке в преисподней.

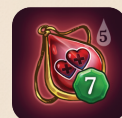


Речной фонарь

Купив его, немедленно возьмите из казны 3 сребреника (также приносит 5 очков в конце игры).

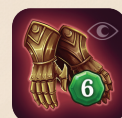
Товары преисподней

Эти товары можно приобрести только на рынке в преисподней.



Кровавый амулет

Аналогичен кровавому амулету из игры «КЛАНК! Катакомбы» (однако, купить его можно только в преисподней). У вас должно быть хотя бы 5 урона, чтобы купить этот товар. Купив его, немедленно восстановите 2 здоровья (также принесёт 7 очков в конце игры).



Перчатки судьбы

Купив их, немедленно возьмите 3 карты из колоды судьбы — выберите 1, а 2 других положите под низ колоды. Предел ваших карт судьбы теперь равен 2 (также принесут 6 очков в конце игры).



Речная лодка

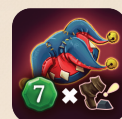
До конца игры всякий раз, избавляясь от карты, кладите её под жетон речной лодки. Подсчитывая свой итоговый результат, учитывайте эти карты, как если бы они находились в вашей колоде (учитывайте их ценность и прочие эффекты). В конце игры также принесёт 8 очков + по 1 очку за каждую карту под ней.

Купив речную лодку, красный игрок начинает складывать под ней стопкой все карты, от которых он избавляется. В конце игры под речной лодкой он имеет «Тайный фолиант» и 2 «Препятствия». Речная лодка приносит этому игроку 11 очков (8 за сам жетон + 3 за карты в стопке). Затем он подсчитывает результаты за эти карты, как если бы они были частью его колоды. «Тайный фолиант» приносит 7 очков, а имп-архивариус добавляет за него ещё 4 очка. Наконец, карта судьбы «Шут» приносит игроку ещё 10 очков за 2 его карты «Препятствие».



Сапоги ветра

Каждый ваш ход (включая ход, в котором вы купили этот товар) вы получаете по 1 сапогу (также принесёт 1 очко в конце игры).



Шутовской колпак

В конце игры принесёт по 7 очков за каждую вашу карту «Препятствие». Также считается короной.

У зелёного игрока есть шутовской колпак. Он считается короной, поэтому в конце игры карта судьбы «Императрица» принесёт этому игроку 6 очков.