



# СЛИШКОМ ГЛУБОКО ЗАШЛИ !!!

A Clank! Catacombs™ expansion.

By  
Chuck!

Contributors  
Tom! Mike! Eric! Lisa! Steph!

Version 0.2

Zero Playtesting!

Перевод  
и частичная  
дорисовка от  
АКМ 73

# Правила

## КАК НАСТРОИТЬ КАРТУ

Если перевернуть тайл подземелья с артефактом +1 или +2, то открывается мини-карта.

Если это +1, выберите случайный гексагональный жетон лестницы +1, поместите его на место артефакта +1 на квадратном тайле и положите рядом соответствующую карту подземелья. Для перемещения с жетона лестницы на квадратном тайле подземелья в комнату с лестницей на миникарте требуется один сапог.

Если вы перевернули тайл +2, положите на него жетон лестницы +2 и выложите мини карту **Логово**.

Поместите соответствующий артефакт на карту (вместо тайла).

Некоторые из мини-карт имеют эффекты **ПОЯВЛЕНИЕ**, как и карты в Подземном Ряду.

## ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ

Некоторые карты имеют **ТРИГГЕРЫ**, которые описывают событие, наступающее при выполнении определенных условий.

Символы взяты из всех дополнений.

Новые символы и эффекты комнат подробно описаны на мини-карте.

## ЕСТЬ / ИМЕЕТ

Если у вас что-то **Есть**, то оно либо находится в вашей игровой зоне, либо в руке. В этом дополнении вам иногда придется раскрывать руку не в свой ход, чтобы избежать негативных эффектов (например, тролль Зорк ищет игрока с наибольшим количеством Союзников), или получить полезный эффект.

## МОНСТРЫ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ

Эти монстры находятся на карте и активно охотятся на игроков.

Фаза Преследования наступает после хода игрока и до начала хода следующего игрока.

Преследующие монстры никогда не попадают в Подзменный Ряд - если они находятся в игре, их карта ложится рядом с соответствующей миникартой, а их жетон - на доску.

Движение Преследователя: Во время Фазы Преследования преследователь перемещается на 1 позицию к своей цели, которая будет указана на его карточке.

Они могут двигаться против стрелок. Значки в туннелях не оказывают своих обычных эффектов. Если в туннеле есть один или несколько значков ("отпечаток", "монстр", "замок" и т.д.), то каждый значок для Преследователя считается комнатой, поэтому прохождение одного туннеля может занять несколько ходов. Если значок закрыт Преследователем, он всё равно влияет на игроков. Если в движении есть какая-то неясность ("ничья", трудно понять, кто "ближе"), решение принимает предыдущий игрок. Не позволяйте затягивать игру подсчётом комнат.

Встреча с Преследователем: Вы Встречаете Преследователя, если заканчиваете на нём свой ход, пытаетесь пройти мимо него сапогом или Преследователь переходит к Вам во время Фазы Преследования. Если вы столкнулись с Преследователем в свой ход и выжили, а у вас остались сапоги или телепорты, вы можете продолжить движение. Если преследователь находится на значке в туннеле, игрок может телепортироваться через монстра, не сталкиваясь с ним. Если несколько игроков одновременно сталкиваются с преследователем, решайте ход по очереди, начиная с игрока, чей ход следующий, и далее по кругу.

## Чары

Эти карты не попадают в вашу колоду, они кладутся и всегда остаются в вашей игровой зоне. Они не учитываются в Руке. Они аналогичны **кибернетике** в игре Clank in Space: Киберстанция 11 за исключением того, что они не приобретаются с помощью кристаллов силы. Как их получить, будет подробно описано на соответствующей миникарте. Некоторые чары требуют определенных условий для их активации.

# Руководство по Значкам

Капля крови означает получение урона.

+1 Клац

Узкий Туннель - нельзя использовать, если на другом конце находится другой игрок. Также нельзя использовать, если преследующий монстр находится на самом значке.

Оплата за использование этого туннеля составляет 1 монету.

Чтобы воспользоваться туннелем, необходимо потратить очки навыков. Считайте, что вы решили головоломку, чтобы открыть потайную дверь.

Если у вас есть элемент А, получите результат В

**Пример:** Если у вас есть карта с изображением пламени, получите два урона.

**Сбросьте** элемент А, или получите элемент В

**Пример:** Сбросьте жетон Идола Обезьяны или получите 2 урона

Сбросьте элемент А, чтобы получить элемент В

Значок монстра (лучшее, что я смог сделать с помощью эмодзи)

Значёк Лестницы (вход\выход)



## ПРОКЛЯТИЕ

Проклятие занимает место в Подземном Ряду. Оно оказывает негативное влияние на игроков. Пока проклятие находится в Подземном Ряду, его эффект активен.

## Разное

Для победы над некоторыми монстрами в игре **Ушли Слишком Глубоко** помимо мечей могут потребоваться очки навыков - считайте, что для победы над ними нужно быть не только сильным, но и ловким.

## Примечание

Помимо игроков, большое спасибо создателям Aeon's end, моего любимого колодостроителя, за то, что злодеи могут портить магазин и колоды.

К тому же я намеренно старался, чтобы новые карты не попадали ни в колоду подземелья, ни в руки игроков. Во втором моем любимом колодостроителе было дополнение, карты которого были на 1/2 миллиметра меньше и имели другой оттенок коричневого цвета. Карту дополнения можно было сразу увидеть поверх своей колоды.

Я вступаю в ряды поклонников искусства ИИ. Спасибо OPEN.AI.

Кто-нибудь может узнать Клык Дракона без Google?


В этом документе представлены графические изображения, взятые из базовой версии правил игры CLANK! Катакомбы. Авторство иллюстраций полностью принадлежит:

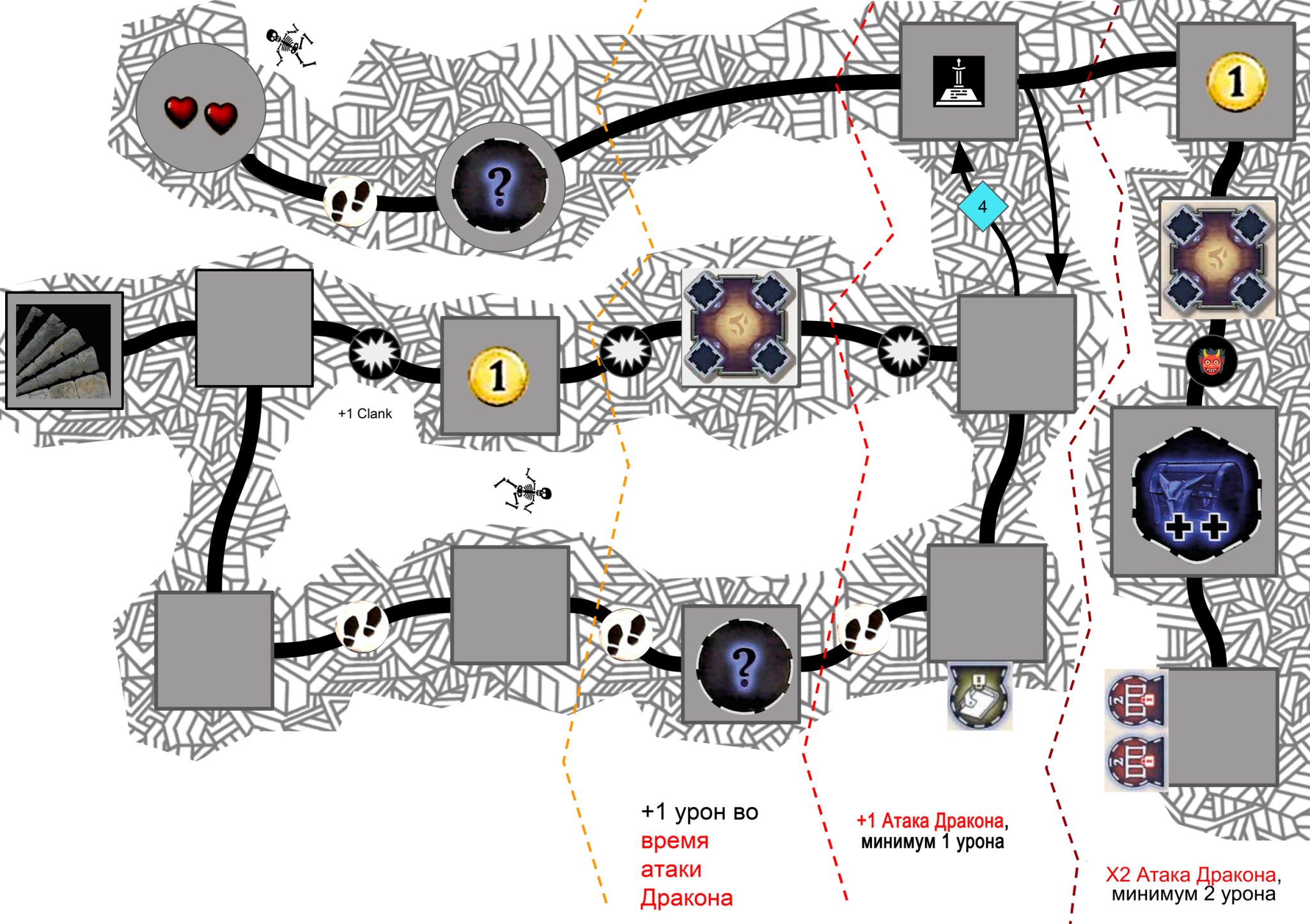
© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. All Rights Reserved.

Dire Wolf and Eternal are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc

Clank! Catacombs, Clank! and Clank! In! Space! are trademarks of Dire Wolf Digital, Inc

# Логово Зверя

Первый, кто потратил  
 получает тут чары  
 Клык Дракона.



+1 урон во  
 время  
 атаки  
 Дракона

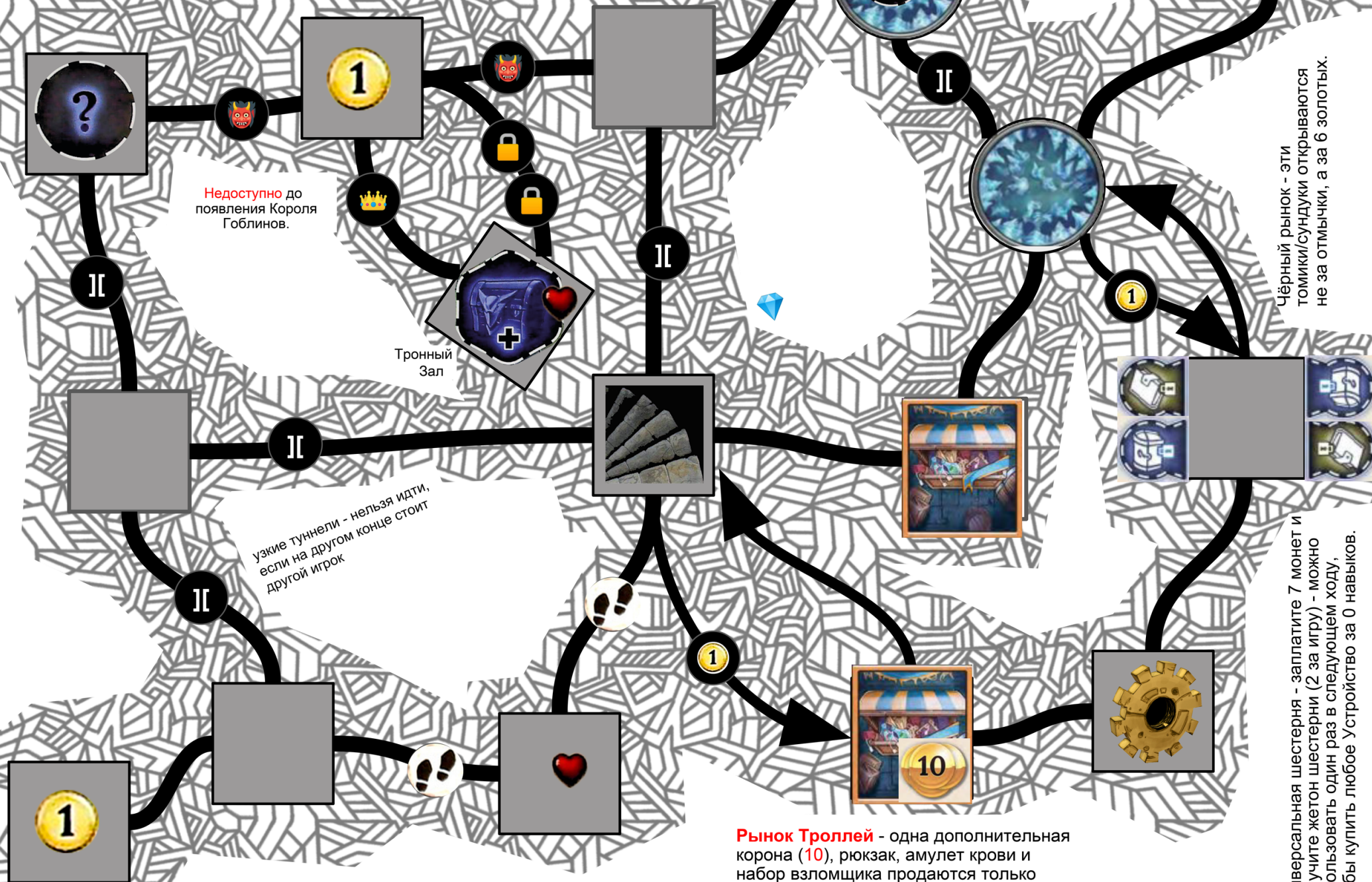
+1 Атака Дракона,  
 минимум 1 урона

X2 Атака Дракона,  
 минимум 2 урона

# Туннели Гоблинов

**ТРИГГЕР:** В следующий раз, когда из Колоды Подземелья будет взята карта Монстра, сбросьте её и положите вместо неё карту Короля Гоблинов.

**Появление:** Накрыть Гоблина Стаей Гоблинов



Недоступно до появления Короля Гоблинов.

Тронный Зал

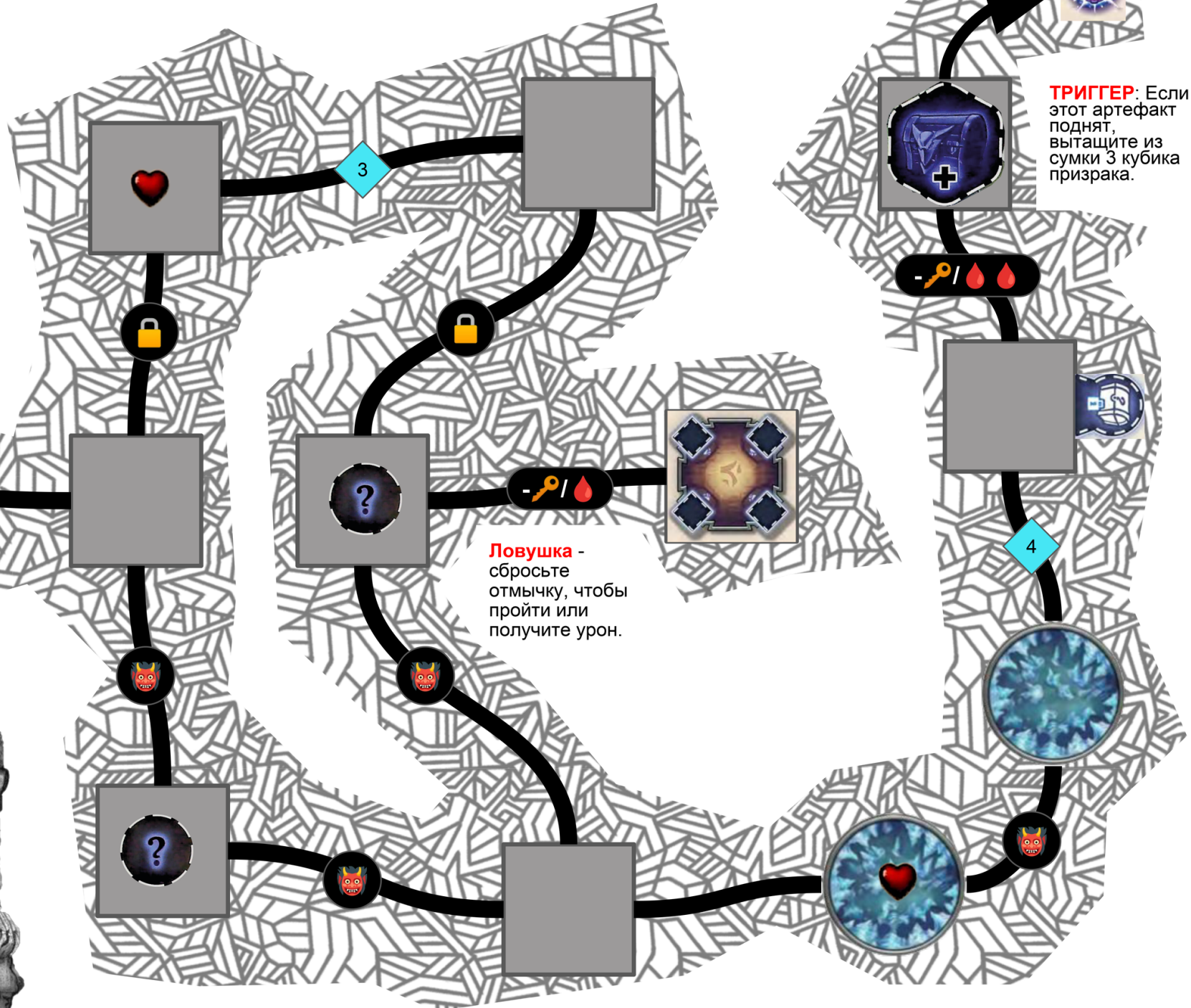
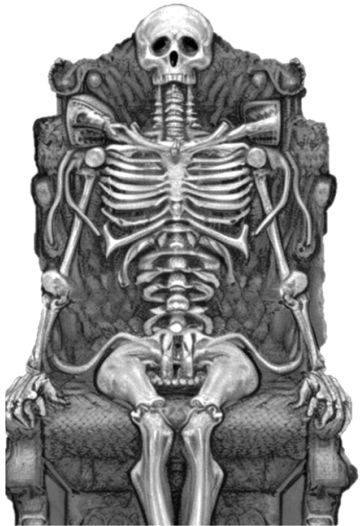
узкие туннели - нельзя идти, если на другом конце стоит другой игрок

Чёрный рынок - эти томики/сундуки открываются не за отмычки, а за 6 золотых.

Универсальная шестерня - заплатите 7 монет и получите жетон шестерни (2 за игру) - можно использовать один раз в следующем ходу, чтобы купить любое Устройство за 0 навыков.

**Рынок Троллей** - одна дополнительная корона (10), рюкзак, амулет крови и набор взломщика продаются только здесь - за 10, а не за 7.

# Склеп



# Культ Дракона

**ТРИГГЕР:** Пока **Лидер Кulta** находится в **Подземном Ряду**, каждый раз, когда открывается **синяя карта Подземелья**, на неё помещается **Культист**.

**Появление:** Добавьте **Лидера Кulta** в **Подземный Ряд**, закрыв самую дорогую карту, не-монстра. Следующие две самые дорогие карты там же накройте **Культистами Дракона**.



**Ловушка** - сбросьте **идола обезьяны**, чтобы пройти или получите **урон**.



# Зорк

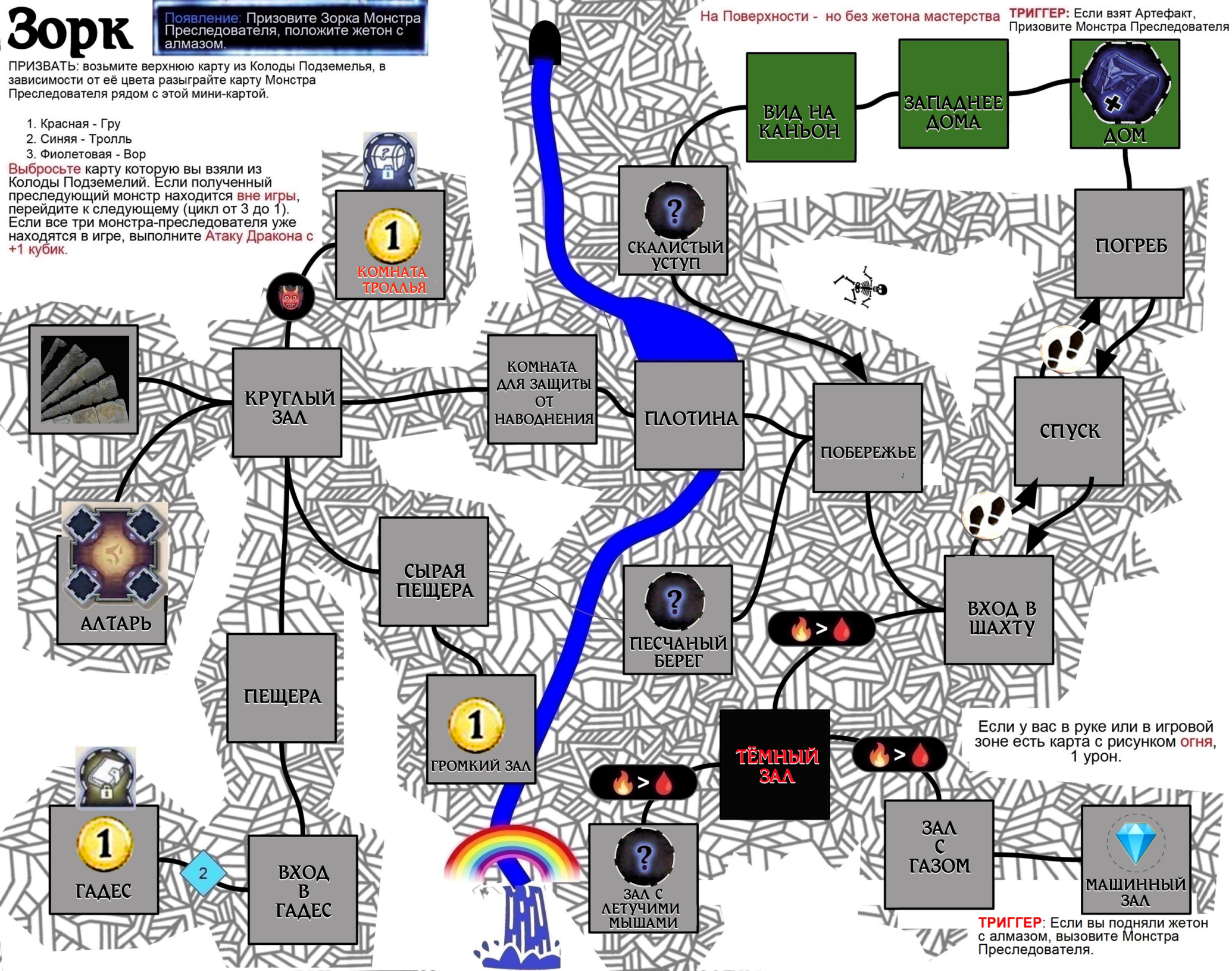
**Появление:** Призовите Зорка Монстра Преследователя, положите жетон с алмазом.

На Поверхности - но без жетона мастерства **ТРИГГЕР:** Если взят Артефакт, Призовите Монстра Преследователя

**ПРИЗВАТЬ:** возьмите верхнюю карту из Колоды Подземелья, в зависимости от её цвета разыграйте карту Монстра Преследователя рядом с этой мини-картой.

- 1. Красная - Гру
- 2. Синяя - Тролль
- 3. Фиолетовая - Вор

**Выбросьте** карту которую вы взяли из Колоды Подземелий. Если полученный преследующий монстр находится **вне** игры, перейдите к следующему (цикл от 3 до 1). Если все три монстра-преследователя уже находятся в игре, выполните **Атаку Дракона** с +1 кубик.



**1**  
КОМНАТА ТРОЛЛЯ

?  
СКАЛИСТЫЙ УСТУП

ВИД НА КАРЬОН

ЗАПАДНОЕ ДОМА

ДОМ

ПОГРЕБ



КРУГЛЫЙ ЗАЛ

КОМНАТА ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ НАВОДНЕНИЯ

ПЛОТИНА

ПОВЕРЕЖЬЕ

СПУСК

АЛТАРЬ

СЫРАЯ ПЕЩЕРА

?  
ПЕСЧАНЫЙ БЕРЕГ

ВХОД В ШАХТУ

ПЕЩЕРА

**1**  
ГРОМКИЙ ЗАЛ

**ТЁМНЫЙ ЗАЛ**

Если у вас в руке или в игровой зоне есть карта с рисунком **огня**, 1 урон.

**1**  
ГАДЕС

ВХОД В ГАДЕС

?  
ЗАЛ С ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ

ЗАЛ С ГАЗОМ

МАШИННЫЙ ЗАЛ

**ТРИГГЕР:** Если вы подняли жетон с алмазом, вызовите Монстра Преследователя.



## Мастер Гильдии Воров

Зорк Преследующий Монстр



**ПОЯВЛЕНИЕ:** Положите жетон на “Вид на Каньон”, встретьте всех находящихся там игроков.

Двигайтесь к игроку с наибольшей суммой монет, если ничья, определить случайно. Нет денег двигайтесь к ближайшему Большому Секрет. Нет Большого Секрета, оставайтесь на месте.

### ВСТРЕЧА

Потратьте , чтобы победить вора (если не ваш ход, сбросьте карты/зелья, которые вы использовали, со своей руки).

**ПОБЕДА:** получите все монеты с этой карты.

~ИЛИ~

Потеряйте половину своих монет, округлив вниз. Положите монеты на карту Мастера Гильдии. Вор перемещается на 4 к следующей цели (остается у вас, если у вас ещё есть монеты).

## Гру

Зорк Преследующий Монстр



**ПОЯВЛЕНИЕ:** Положите жетон в “Тёмный Зал”, встретьте всех находящихся там игроков.

Двигается к игроку с наименьшим уроном (если ничья, определить случайно).

Гру не будет двигаться в помещение, в котором есть игрок имеющий карту с изображением источника света (например Обыск) - и остановится в соседней комнате или на значке туннеля.

### ВСТРЕЧА

Если у вас ЕСТЬ карта с источником света, то ничего.

~ИЛИ~

Потеряйте . Гру нельзя победить



ВОР



ТРОЛЛЬ



ГРУ



4-ПО

## Клык Дракона

2

ЧАРЫ



Чтобы активировать, получите из любого другого ресурса. Даёт иммунитет от выбрасывания или принудительного сброса.

## Культист Дракона

Монстр



**ПОБЕДА:** Сбросить

## Древний Тролль

Зорк Преследующий Монстр



**ПОЯВЛЕНИЕ:** Положите жетон в “Комнату Тролля”, встретьте всех находящихся там игроков.

Двигается к игроку, у которого в руке наибольшее количество Союзников (нет Союзников - Выбросьте случайного Союзника из тех, что находятся в Резерве и в Подземном Ряду).

**ВСТРЕЧА**  
Тролля очень силен в бою, но его можно обмануть, заставив плавать в лаве и т.п. Чтобы победить Тролля, потратьте 5 Очков Навыков (если ход не ваш, сбросьте карты с указанными Навыками с руки).

**ПОБЕДА:** Вы можете получить любого Союзника из Подземного Ряда или Резерва.

~ИЛИ~

Выбросьте Союзника с руки, игровой зоны или из стопки сброса. Если Союзника нет потеряйте .

**Стая Гоблинов**  
Монстр

**ПОБЕДА:** 1, +1 Клац.  
**НЕ СБРАСЫВАТЬ** после боя

**Король Гоблинов**  
Монстр

**ОПАСНОСТЬ:** Вытяните +1 кубик при атаке дракона.  
**ПОЯВЛЕНИЕ:** "Тронный Зал" открыт.

Сражается только в Тронном Зале.  
**ПОБЕДА:** Выбросьте Стаю Гоблинов, 1 1 1, -2 Клац, все игроки получают ♥.

3

**Лидер Культа**  
Монстр

**ПОБЕДА:** Возьмите 2х отмычки, потеряйте ♥.  
За каждого монстра в Подземном Ряду, включая этого: +

Лесница +1 Зорк  
Лесница +2 Логово  
Лесница +1 Туннель  
Лесница +1 Культ  
Лесница +1 Склеп

Жетон лестниц Лицо

Жетон лестниц Оборот

**Культист Дракона**  
Монстр

**ПОБЕДА:** Сбросить

**Культист Дракона**  
Монстр

**ПОБЕДА:** Сбросить

**Культист Дракона**  
Монстр

**ПОБЕДА:** Сбросить

**Культист Дракона**  
Монстр

**ПОБЕДА:** Сбросить